

## Live kamera i teateret

Hvordan utforske og utnytte muligheter og begrensninger med live kamera i en lavbudsjettsproduksjon

**Christine Helland**

### **Veiledere**

Siemke Böhnisch og Jeppe Kristensen

*Masteroppgaven er gjennomført som ledd i utdanningen ved Universitetet i Agder og er godkjent som del av denne utdanningen. Denne godkjenningen innebærer ikke at universitetet innestår for de metoder som er anvendt og de konklusjoner som er trukket.*

Universitetet i Agder, 2014

Fakultet for Kunstfag

Institutt for Visuelle og sceniske fag

## Forord

Mitt masterprosjekt har bestått av både kunstnerisk utviklingsarbeid og et skriftlig arbeid, og det er flere som har bidratt til at både det praktiske og det skriftlige arbeidet har kommet i havn.

Jeg vil derfor takke mine veiledere Siemke Böhnisch og Jeppe Kristensen for gode råd, synspunkt, spørsmål og innspill gjennom prosessen.

En takk er også rettet til Erik Exe Christoffersen for gode forslag og nyttige samtaler.

I det kunstneriske utviklingsarbeidet har jeg ikke jobbet alene, og vil derfor rette en takk til de som har medvirket i forestillingen *REM – Rapid eye movement*:

Tusen takk til Silje Hansen som på kort varsel kunne bidra til lyd i forestillingen, og i tillegg komme med verdifulle tilbakemeldinger.

Tusen takk til Øystein Flemmen som har vært skuespiller i forestillingen, i tillegg til å rigge og designe lys. Du har virkelig bidratt på både et kreativt og praktisk nivå, og du har satt ditt preg på forestillingen. Det er ingenting du ikke kan!

En spesiell takk går til Andreas Røst, som har vært kameramann og sparringspartner i denne prosessen. Du har fulgt mitt arbeid og vært med meg fra starten av, og du har bidratt med kreativitet, engasjement og talent. Jeg kunne virkelig ikke gjort dette uten deg!

Takk til min kjære Kristoffer Tokle for oppmuntring, omsorg og for at du sparker meg bak.

For korrekturlesing vil jeg rette en takk til mine gode venner Christine Watne Kristiansen og medstudent Nina H. Jakobia Skogli.

Til slutt vil jeg takke Reidunn Lognvik Reinholdt for korrekturlesing, støtte, tilbakemeldinger, motivasjon og for at du har hatt tro på meg hele veien.

## Innholdsfortegnelse

<b>Forord</b> .....	<b>2</b>
<b>Introduksjon</b> .....	<b>5</b>
Bakgrunn for valg av oppgave .....	5
Inspirasjon .....	6
Problemstilling.....	8
Kunstnerisk utviklingsarbeid som metode .....	9
Kort om forestillingen <i>REM – Rapid eye movement</i> .....	13
Disposisjon .....	16
<b>Teori og begreper</b> .....	<b>17</b>
”A Secret Art of Rehearsal” (Lehmann, 2011) .....	17
Lateral tenkning fører til nye muligheter .....	18
Affirmasjon .....	19
Rammesettelse .....	19
Måloppgivelse .....	20
Kreativitetsmodellen .....	20
”Hvordan procesanalyse?” (Nielsen & Krøgholt, 2008).....	21
De fem spørsmål.....	22
<b>Spilleregler og benspenn (Christoffersen, 2011)</b> .....	<b>23</b>
Benspenn kan skape overførsel .....	23
Ubalanse.....	24
Flow-begrepet.....	24
Benspenn som motstand .....	25
<b>Analyse: Prosessens faser</b> .....	<b>25</b>
<b>Fase 1 – den første konseptidéen</b> .....	<b>26</b>
Tematikken skal ta utgangspunkt i kamera .....	26
<b>Fase 2 – Problemstillingen oppstår</b> .....	<b>28</b>
Fra narrativ til kompositorisk tilgang.....	28
Søken etter en igangsettende ramme .....	29
Utstyr og teknikk – muligheter og begrensninger .....	30
<b>Fase 3 – Spilleregelen om live kamera generer behov og spørsmål</b> .....	<b>32</b>
Behovet for en skuespiller.....	32
Behovet for en tematisk impuls.....	33
Behovet for projeksjonsflater .....	34
Følelse av flow.....	35
<b>Fase 4 – undersøkelsesoverskrifter leder prøvene</b> .....	<b>36</b>
Undersøkelsene .....	36
En anelse om illusjon.....	37
<b>Fase 5 – utarbeidelse av tematikk og forestillingskonsept</b> .....	<b>39</b>
Behovet for kontekst .....	39
Anelse om resultat .....	40
Utstyr som går fra hindring til benspenn.....	41
Den endelige problemstillingen blir formulert.....	42
<b>Fase 6 – Komposisjon av materiale - forestillingen blir til</b> .....	<b>42</b>
Eksempel.....	43
<b>Analyse: Videomediale grep</b> .....	<b>44</b>
<b>Kameragrep</b> .....	<b>45</b>
Nærbilder .....	45
Point of view – POV .....	49
Visuell feedback .....	50
Rotasjon med kamera – endring av tyngdekraften.....	3. 51

<b>Skjerm og projeksjon .....</b>	<b>52</b>
Rommet som premiss .....	52
Projeksjoner på gjenstander.....	53
<b>Live redigeringsteknikker .....</b>	<b>56</b>
Veksle mellom skjermer .....	56
Klipping mellom kamera.....	57
Dobbelteksponeering: .....	58
<b>Interaksjon med videomediale grep skaper nye fiksjonsrom.....</b>	<b>60</b>
Interaksjon mellom rollefigur og skjermbilde.....	61
Projeksjonsbilde som motspiller.....	62
Kamera som forlengelse av skuespiller.....	62
Interaksjon mellom kamera og rollefigur.....	63
<b>Remediering i <i>REM – Rapid eye movement</i> .....</b>	<b>64</b>
<b>Oppsummering og utblikk.....</b>	<b>68</b>
Utblikk .....	71
Til slutt.....	73
<b>Litteratur.....</b>	<b>74</b>
<b>Vedlegg 1 .....</b>	<b>76</b>
<b>Vedlegg 2 .....</b>	<b>80</b>



## Introduksjon

### Bakgrunn for valg av oppgave

Teateret har en egenart som TV og film ikke kan sammenliknes med. Når man ser på en teaterforestilling, har man en historie, en hendelse som utspiller seg rett foran øynene våre – i samme rom. Vi ser svetten til skuespillerne, hører pusten, lukter dem. Vi vet at når de ikke er synlige på scenen, er skuespillerne bak for å gjøre seg klare til neste scene – de skifter, puster, forbereder seg. Vi ser presentasjonen av verden på scenen, og vi som tilskuere tar denne verdenen innover oss og skaper mening. Egenarten til teateret er definert som møtet mellom mennesker, møtet mellom publikum og aktører. Teater er en begivenhet (Martin & Sauter, 1995).

I film og TV-verden har på en annen side en evne til å fange tilskueren, og til å skape en virkelighetsflukt. I film- og TV-universet vet vi at historien er forhåndsinnspilt, og at det som skjer er forutbestemt, såfremt det ikke er live-sending. Vi lar oss likevel blir forført av historiene; om det er i England i 2014, i Italia på 1600-tallet, eller på Mars i 3029 – og det ser virkelig ut som det er på Mars også. Vi kan komme nært på rollefigurene, vi kan se hva de ser og høre hva de tenker. Filmen kan snu vår virkelighetsoppfatning på hodet og få oss til å tro på magi. Montasjene, grafikken, hoppingen i tid, sted, rom, redigeringen, tempoet. En helt annen verden enn teateret. Likevel har film og teater et felles mål; å fortelle en historie. Hvordan kan man forene disse to verdenene?

I løpet av den tiden jeg har vokst opp, har teknologien utviklet seg i en rasende fart. Fra å hoppe paradisi i gatene, endte vi opp med å sitte med hodene dukket ned i hver vår mobiltelefon. I hver vår laptop. I hvert vårt nettbrett. Mens TV-en stod på i bakgrunn. Teateret har tatt avstand fra nettopp dette. Så å si alle teaterforestillinger åpner med å nettopp lukke publikum ut fra digital støy: ”Vennligst skru av alle mobiltelefoner.”

”Teknologiens funksjon har i stor grad vært å skape visuelle effekter som bygger opp under den aktuelle historien, og som samtidig imponerer publikum. [...] [G]enerelt finner man på den ene siden scenekunst hvor teknologien tas for gitt som et av flere elementer i forestillingen, et virkemiddel som bygger opp under en overordnet

historie” (Berg, Høyland, & Leinslie, 2007, s. 70, 72). Det er flere forestillinger jeg har sett som bruker en eller annen form for videoprojeksjon på den måten Berg m.fl. beskriver i sitat ovenfor. For eksempel hadde forestillingen *Thranes metode*, som ble satt opp på Kilden teater- og konserthus i 2013, forhåndsinnspilte videoprojeksjoner skutt opp på veggen (Kilden, 2013). Her ble projeksjonene brukt som en visuell effekt og fanget meg ikke. Projeksjonene ble sjeldent interagert med, og til tider var de bare i bakgrunnen. De fungerte på lik linje med en kulisse, og ble derfor ikke lagt vekt på i min opplevelse. Andre kompanier som Gob Squad, FIX & FOXY, Krash Kompagni og Katie Mitchell, er noen av de som utforsker og leker med teknologien i teaterverdenen. Det er i slike forestillinger jeg virkelig blir fascinert. Spesielt når forestillingene inneholder live kamera. Mest av alt, blir jeg fascinert når videobruken er vevd inn i teaterformen og tematikken. Etter å ha sett forestillingen *Greenboy* av Krash Kompagni, ble jeg nysgjerrig på hvordan jeg selv kunne anvende live kamera i teateret hvor kamera var en del av helheten, og ikke bare et virkemiddel på sidelinjen. For å utforske dette, ville jeg undersøke kamera i praksis.

### Inspirasjon

Etter endt bachelor i Faglærerutdanning i drama<sup>1</sup> ved Universitetet i Agder, studerte jeg et år med Litteratur, film og teater<sup>2</sup>. Under dette studiet, oppstod min interesse for å kombinere teater- og filmmediet. På studietur til København så vi forestillingen *Greenboy* av Krash Kompagni, som virkelig gjorde inntrykk. Forestillingen kombinerer live animasjonsteater, green-screen og dukkespillere til å lage et nytt univers. Publikum kan velge om de vil se filmen på skjermen, eller om de vil se på at filmen blir skapt på scenen. Kompaniet beskriver forestillingen som live animasjonsteater fanget på film, og som projiseres direkte på storskjerm (Krash Kompagni, 2011). Forestillingen fikk meg interessert i hvordan kamera kan integreres inn i teateret. Etter å ha sett forestillingen ble jeg og noen medstudenter inspirert til å lage en egen forestilling med samme grunnidé. Etter den prosessen, ble jeg introdusert for en ny teaterverden: en verden som blander filmens magi med teaterets her-og-nå-opplevelse.

---

<sup>1</sup> Faglærer i drama er et treårig bachelorforløp ved Universitetet i Agder.

<sup>2</sup> Litteratur, film og teater er et årsstudium ved Universitetet i Agder. Studiet fokuserer bl.a. på adaptasjonsteori, tverrfaglig arbeid og ulike uttrykksformer.

I senere tid har jeg lett etter andre forestillinger og inspirasjon på internett, hvor kamera har blitt brukt. Her vil jeg hente fram Katie Mitchell som eksempel. Mitchell er en engelsk teaterregissør som er tilknyttet til National Theatre, og regisserte i 2008 *Waves* og *...some trace of her*. Begge forestillingene inkorporerte multimediale teknikker i sine uttrykk. Hun tar sikte på å fragmentere scenebildet og å kombinere konstruksjonen av film og det å vise selve filmen live (Theatre, 2011). I videoklipet av *...some trace of her*, ser vi både hvordan skuespillerne spiller foran kamera, og vi ser hvordan de går bak kamera og styrer teknikken. Det er et lerret over dem hvor filmen de lager blir projisert live. Skuespillerne hopper inn og ut av rolle, ut i fra hvilken funksjon det er behov for. Jeg ble fascinert av hvordan det med enkle grep kunne se ut som noe helt annet på skjermen: en skuespiller stiller seg foran kamera, og bak henne holder en person opp en papp-plate. Foran henne er det to stykker; en som lyser en lampe mot papp-platen slik at det blir et sterkt gjenskinn, og den andre vifter en plate mot skuespilleren slik at håret blåser bakover. På lerretet ser vi et nærbilde av en dame som har solen i bakgrunn, og vinden blåser henne i håret. Vi er vitne til at det skapes en film foran øynene våre. Jeg ble inspirert av hvordan Mitchell, med enkle grep, fikk filmen på skjermen til å se bearbeidet og redigert ut. Jeg ville finne ut hvordan jeg kunne gjøre noe liknende.

I forbindelse med mitt første år på masterstudiet<sup>3</sup>, satte jeg i 2013 opp forestillingen *Stadium X*, som var mitt pilotprosjekt med live kamera i teateret. Gjennom *Stadium X* utforsket jeg to ulike aspekter – det ene var et tematisk aspekt som handlet om sorg, om mennesker som i ung alder hadde mistet en forelder. Det andre aspektet var form. Jeg ville utforske hvordan jeg kunne integrere live kamera i teateret. Forestillingen illustrerte min tolkning av de fem sorgstadiene, hvor jeg hadde tatt utgangspunkt i intervjuer av mennesker som hadde mistet en forelder. I denne forestillingen hadde jeg med meg en kameramann som filmet skuespillerne mens de var i spill. Noen ganger som fluen på veggen, og andre ganger ble kamera brukt som medspiller. Da kunne skuespillerne konsekvent se inn og henvende seg til kamera, eller henvende seg til skjermprojeksjonene, ettersom kamera var på gjennom hele forestillingen.

---

<sup>3</sup> Master i Kunstfag ved universitet i Agder er en tverrestetisk master innenfor musikk, visuell kunst og scenekunst.

Fra arbeidet med *Stadium X* har jeg tatt med meg erfaringer som har påvirket prosessen i masterprosjektet. Jeg opplevde for eksempel hvor viktig det er å ta med kamera på prøvene. I *Stadium X* fokuserte jeg på tematikken, og knyttet det ikke opp mot kamera. Dette gjorde at jeg ikke anvendte kamera under prøvene før mot slutten, og jeg fikk dermed ikke tid til å utforske kamerabruken tilstrekkelig. Jeg vil utdype hvordan disse erfaringene har påvirket prosessen ytterligere i analysekapittelet.

### **Problemstilling**

For å forklare problemstillingen til min avhandling er det viktig å først beskrive hvilke rammefaktorer som lå til grunn for masterprosjektet. En kan forske med live kamera i teateret på ulike vis, og undersøkelsene mine hadde noen premisser. Blant annet har jeg ikke hatt tilgang eller midler til avansert utstyr eller scene. Jeg har for eksempel ikke kunne benytte meg av andre digitale hjelpemidler som hadde gjort det mulig å redigere live gjennom en PC eller Mac, lage animasjoner eller bruke programmer som kunne anvendt green-screen. Forestillingen *Greenboy* hadde mange kameraer, hele scenen var dekket i green-screen, og det var en live animasjonsprogrammerer tilstede. Katie Mitchell sine forestillinger var også på et teknisk profesjonelt nivå. Jeg har ikke hatt slike midler, utstyr eller ekspertise på området. Rammefaktorene som lå til grunn for denne prosessen har gjort det slik at jeg har tatt i bruk det som har vært tilgjengelig, både når det gjelder rom, utstyr og kunnskap. Jeg har for eksempel ikke hatt tilgang til en teatersal, og har vært nødt til å bruke et lagerrom som prøverom og scene. Jeg har lånt standard håndholdte kameraer og projektorer. Disse rammefaktorene har jeg i første omgang kun forholdt meg til, men senere valgt å gjøre til en del av problemformuleringen, da undersøkelsene har blitt direkte påvirket av dette. Jeg har vært nødt til å finne manuelle løsninger på alt; jeg har ikke hatt muligheten til å digitalt klippe mellom kameraer eller projektorer, og har måttet bruke hender og gjenstander for å dekke til skjermene og skape en black.

Problemstillingen for oppgaven lyder derfor som følger:

*Hvordan utforske og utnytte muligheter og begrensninger ved å anvende live kamera i en lavbudsjettsproduksjon?*

I begynnelsen hadde jeg ikke klart for meg en problemstilling. Jeg visste kun at jeg ville utforske hvordan jeg kunne anvende live kamera i teateret. Den nåværende

problemstillingen har implisitt vært med meg gjennom hele prosessen, men den var først formulert på en annen måte med et annet fokus: Hvordan skape ulike rom ved å anvende live kamera i teateret? Utprøvingene mine har beveget seg fra å undersøke ulike rom, til å undersøke hva jeg faktisk kan gjøre med et kamera og en skjerm i teateret. I løpet av prosessen hvor jeg ble mer og mer kjent med live kamera og dens funksjoner, møtte jeg like mange hindre som muligheter. Jeg formulerte den nåværende problemstillingen da jeg forstod hva jeg egentlig hadde undersøkt i prøvene; nemlig muligheter og begrensninger.

Å anvende live kamera i teateret vil føre med seg noen begrensninger. At problemstillingen vektlegger lavbudsjettsproduksjon, viser til en type ramme og begrensning som har ligget til grunn i prosessen. Jeg måtte først kun forholde meg til disse, men har som sagt valgt å gjøre dette til en eksplisitt del av problemformuleringen. Dette på bakgrunn av at rammefaktorene har påvirket mitt arbeid med kamera i stor grad, og også fordi disse rammene og begrensningene ofte er premisser i andre kontekster, for eksempel i skolen, semiprofesjonelt teater eller i fritheater. Jeg har derfor hentet fram dette aspektet for å belyse relevansen i andre sammenhenger.

Mitt fokus i avhandlingen vil være på hvordan vi har utforsket live kamera i teateret, og hvilke grep vi har brukt for å bevege oss videre i prosessen. De prosessanalytiske verktøyene jeg har anvendt i oppgaven er teorier jeg har lest i etterkant av prosessen.

### **Kunstnerisk utviklingsarbeid som metode**

En førstehåndstilnærming gir ofte enn annen kunnskap enn å lese om det. Derfor ville jeg i masterprosjektet jobbe praktisk med kamera, og jeg valgte en todelt masteroppgave. Den ene delen består av et kunstnerisk utviklingsarbeid som har endt i en forestilling<sup>4</sup>, og den andre delen er denne avhandlingen. Den skriftlige oppgaven er en prosessanalyse som reflekterer over det kunstneriske arbeidet, og har blitt utarbeidet i etterkant av den kunstneriske prosessen. I tillegg er det en analyse av det jeg har kalt for *videomediale grep*, som er utviklet i løpet av prosessen. Dette vil jeg gå nærmere inn på senere. Jeg vil først ta for meg hvordan jeg har arbeidet med den

---

<sup>4</sup> Forestillingen ble foreløpig ferdigstilt februar 2014. Den vil gjenopptas til en avsluttende mastereksamen. Det betyr at det kan forekomme endringer i forestillingen i etterkant av denne avhandlingen.

praktiske delen. For å undersøke live kamera i teateret, har jeg hatt utprøvinger som endte i forestillingen *REM – rapid eye movement*. Fokuset for hele masterprosjektet har i utgangspunktet vært på undersøkelsene, og jeg var i begynnelsen uklar på om prosessen skulle ende i en teaterforestilling. Alternativet var en uformell visning av prosessen. Underveis ble det mer tydelig at jeg formet en forestilling, og produktet har som en følge fått betydning for hvordan undersøkelsene har blitt utnyttet, og hvordan jeg har analysert de *videomediale grepene* i ettertid.

I løpet av bachelorstudiet og masterstudiet har jeg blitt vant til å jobbe *devised* i en teaterprosess. I en *devised* prosess, tar man ikke utgangspunkt i et ferdig manus, men jobber gjerne ut i fra en impuls. En *devised* prosess er en gruppeprosess hvor gruppen sammen utvikler produktet gjennom kollektivt arbeid. ”A *devised* theatre product is work that has emerged from and been generated by a group of people working in collaboration” (Oddey, 1994, s. 1). Måten jeg har arbeidet praktisk på, er derfor preget av denne tenkemåten. Henk Borgdorff har skrevet teksten *The debate on research in the arts*<sup>5</sup> hvor han blant annet introduserer terminologier og undersøkelsesdefinisjoner for forskning innenfor kunst (Borgdorff, 2006, s. 5). Han skiller mellom tre måter å forske på kunst<sup>6</sup>; *research on the arts*, *research for the arts* og *research in the arts* (s.st., s. 6).

*Research on the arts* handler om å undersøke kunstproduktet fra en teoretisk avstand som gjør at det er et skille mellom forsker og undersøkelsesobjektet (s.st.). ”Although that is an idealisation, the regulative idea applying here is that the object of research remains untouched under the inquiring gaze of the researcher” (s.st., s. 6). Jeg vil ikke gå nærmere inn på denne forskningsmåten, da det ikke er relevant for dette arbeidet. Det var verken et mål å distansere meg fra arbeidet, eller å analysere et ferdig produkt.

*Research for the arts* har et mer instrumentelt og materielt undersøkelsesfokus, og er et studie som skal tjene kunstpraksisen den undersøker. Denne tilnæringsmåten

---

<sup>5</sup> Teksten er basert på forelesninger og presentasjoner om *research in the arts* som har blitt holdt i ulike land av Henk Borgdorff fra Amsterdam School of Arts.

<sup>6</sup> Denne trikotomien har han opprinnelig hentet fra Christopher Fraylings artikkel *Research in Art and Design* (1993).

leverer verktøyet og kunnskapen om materiale som trengs i den kreative prosessen eller i produktet (s.st.). Bergdorff kaller denne måten for ”instrumental perspective” (s.st.).

*Research in the arts* skiller ikke mellom forsker og undersøkelsene, og ser heller på den kunstneriske praksisen i seg selv som en essensielt komponent av både prosessen og produktet. ”This approach is based on the understanding that no fundamental separation exists between theory and practice in the arts” (s.st. s. 7).

I mitt kunstneriske utviklingsarbeid ville jeg undersøke live kamera i teateret gjennom en teaterprosess, og tilegne meg kunnskap til hvordan jeg kunne bruke det senere i andre teatersammenhenger, for eksempel som utøvende kunster eller i skolen. I utgangspunktet ville jeg kategorisert mine undersøkelser under *research in the arts* fordi jeg visste at prosessen skulle være essensiell; det var her undersøkelsesfokuset skulle ligge. Samtidig har undersøkelsene mine etter hvert fått et instrumentelt fokus, hvor jeg har sett på kamera og dens funksjoner i teateret. Dette fokuset utviklet seg sterkere i løpet av prosessen, og bringer meg nærmere *research for the arts*. Min metode havner derfor i mellomstadiet av *research in the arts* og *research for the arts*: forskning gjennom og for kunsten.

For å dokumentere prosessen har jeg loggført<sup>7</sup> prøvene, tatt bilder og filmet noen snutter av prøvene med mobilkameraet. Ved å lese gjennom loggen, har jeg blant annet kunne husket valg og tanker som jeg ville glemt uten å skrive det ned. Loggen har vært nyttig både under og etter prosessen; den har tillatt meg å sette ord på hva som har foregått under prøvene, og jeg har i etterkant kunnet sett hvilke umiddelbare refleksjoner jeg gjorde der og da. ”Writing can preserve ideas so they can be reflected upon. [...] It is reproducible, portable, and permanent” (Daichendt, 2012, s. 63)<sup>8</sup>. I etterkant har jeg også lest gjennom loggen og sett på dens helhet, og har dermed kunne delt opp prosessen i ulike *faser*. Dette kommer jeg tilbake til i analysen.

---

<sup>7</sup>Loggen er lagt til som vedlegg 1. Jeg har jeg valgt å kun ta med relevante utdrag fra loggen, da hele loggen er på 62 sider.

<sup>8</sup>Artist Scholar er en serie av essayer som argumenterer for hvordan utøvere kan bli bedre kunstnere gjennom skriving.

Min prosess har på lik linje med andre kreative prosesser, vært en veksling mellom handling og refleksjon; en idé som forårsaker en utprøving, som fører til en erfaring, som fører til refleksjon, og deretter en ny idé. Denne vekslingen gjentas. Erfaringene og refleksjonene har blitt tatt med fra de enkelte prøvene, og etter hvert som en helhet. Mitt arbeid kan derfor knyttes opp til den hermeneutiske sirkel. Hermeneutikk bygger på de to sentrale begrepene *fortolkning* og *mening*, og har tradisjonelt sett blir brukt i fortolkning av tekst og litteratur. I senere tid har hermeneutikken blitt utvidet og anvendt på flere områder (Pahuus, 2003, s. 142, original kursivering). I sentrum av hermeneutikken står *forståelse*, og bevegelsen mellom forståelsen av enkelte elementer, og forståelsen av elementene i sin helhet. ”Man bevæger sig frem og tilbake mellem en forståelse af de enkelte dele (sætninger og afsnit) og en forståelse af teksten i sin helhed” (Pahuus, 2003, s. 145). Denne sirkelbevegelsen kalles den hermeneutiske sirkel. Når jeg har gått inn i denne prosessen, har jeg gått inn med en forforståelse, min forståelseshorisont, som har ligget til grunnlag for hvordan jeg har møtt denne prosessen (s.st., s. 151). Når jeg da har vært i en prøve, tilegner jeg meg ny kunnskap som jeg legger inn i min forståelseshorisont, som da blir utvidet. “[...] det at forstå en tekst er at anvende den på sit eget liv, at tilegne sig den, at gøre den hidtil ukendte og fremmede teksts forståelse af livet og verden til sin egen forståelse, at føje den ind i sin egen forståelseshorisont” (s.st., s. 152).

At problemstillingen min har endret seg underveis, har vært et eksempel på nettopp dette. Gjennom undersøkelsene mine oppdaget jeg at den tidligere problemstillingen om rom ikke fanget opp det jeg faktisk gjorde. Jeg formulerte dermed den nåværende problemstillingen etter at jeg innså hva utprøvingene mine hadde gått ut på. Hvordan problemstillingen har endret seg har vært en del av prosessen og refleksjoner rundt arbeidet som er gjort, og det er derfor relevant å ta med i betraktning hvordan problemformuleringen har blitt til slutt. Det er også med på å forklare hvorfor prosessen av og til har hatt stagnasjoner, omveier og usikkerheter.

I den kunstneriske delen av masterprosjektet valgte jeg å inkludere medstudent Andreas Røst. Han har studert Litteratur, film og teater sammen med meg, og har derfor forkunnskaper innenfor film og kamerabruk. I tillegg har han tatt et årsstudium i drama ved Universitetet i Agder, og har samarbeidet med meg på andre



produksjoner, blant annet i *Stadium X*. Det var viktig for meg å engasjere en som hadde samme forkunnskaper som meg, slik at våre forståelseshorisonter overlappet.

”[...] at man skal forstå en anden, hans aktivitet eller et produkt af hans aktivitet, da må man forstå den andens handling, som jo er et udtryk for, hvordan han forstår sig på sig selv, sit liv og sin verden, du fra de måder, hvorpå man selv forstår sig selv, sit liv og sin verden på. [...] Kun hvis denne min hele forudforståelse eller forståelseshorizont, som Gadamer kalder alt dette, kan jeg forstå hans handlen”.  
(Pahuus, 2003, s. 151, 152)

Jeg ville bruke Andreas som kameramann i dette prosjektet og som en medhjelper i idéutviklingen. Han har vært med meg på alle prøvene, og i tillegg vært en sparringspartner som har hjulpet meg med å utvikle mine idéer og konsepter. Det skal understrekes at det hele tiden har vært mitt masterprosjekt, hvor jeg har tatt de endelige avgjørelsene. Andreas og jeg satte i gang dette prosjektet alene, hvor vi i begynnelsen jobbet med idémyldringer, research og noe arbeid på gulvet. Det ble etter hvert behov for å hente inn en skuespiller og en lydtekniker. Øystein Flemmen og Silje Hansen ble derfor involvert i prosjektet på et senere tidspunkt. Begge to har studert Faglærer i drama i tillegg til at de har bakgrunn innenfor musikk. Øystein fungerte som skuespiller og lystekniker, mens Silje fungerte som lydtekniker.

### **Kort om forestillingen *REM – Rapid eye movement***

Den 25 minutter lange forestillingen handler om en mann, spilt av Øystein Flemmen, som i sine drømmer vil styre sin egen virkelighet. I hans drømmeverden, vil han kontrollere sin egen hverdag slik det passer han, og han gjør dette ved å ta utgangspunkt i at livet er en film. Med sitt eget kamerateam regisserer han livet sitt ut i fra filmsjangere, og publikum er vitne til hvordan en dag i denne drømmeverdenen ville sett ut.

Forløpet i forestillingen følger rollefiguren gjennom en dag i hans drømmeverden, fra han står opp, til han våkner. Hver scene tar utgangspunkt i en TV- eller filmreferanse og et eller flere *videomediale grep*<sup>9</sup>. Forestillingen leker med klisjéer og referanser fra for eksempel *Star Wars*, *Kill Bill*, *500 days of summer* og *Jaws*, om det seg være musikkreferanser, rekvisitter, spillestil eller kamerabruk.

---

<sup>9</sup> Videomediale grep er en fellesbetegnelse jeg selv har utarbeidet. Jeg vil komme tilbake til dette senere.

Scenen er på et lager i en kjeller der rommet kan minne om et bomberom. Veggene er i grå betong. Forløpet utspiller seg på et avgrenset område på enden av rommet, sett fra publikum. Tilskuerne sitter skrått mot det høyre hjørnet, hvor det er plass til ca. 20 publikummere. Det avgrensede sceneområdet er innrammet av enkle lysstativer. Projektoren er synlig for publikum, det samme er lyd- og lysbord på venstre side, med en Mac plassert på toppen. Aktørene er også synlige hele tiden: i tillegg til rollefiguren, er det teknikere og scenearbeidere som styrer kamera, lyd og lys. Teknikerne blir senere introdusert som kamerateamet. Prosjektorbildene blir skutt direkte på veggene.



**Figur 1: Scenerom fra *REM – Rapid eye movement* (bilde tatt fra prøve) – Fotograf Nina H. Jakobia Skogli.**

Vårt første møte med rollefiguren er på skjermen, hvor han henvender seg direkte til kamera. Den eneste lyskilden er en lommelykt som han lyser på sitt eget ansikt. Rollefiguren trer etter hvert frem og blir synlig for publikum. Tilskuerne ser både rollefiguren på skjermen, og fysisk på gulvet. Han begynner med å fortelle hvorfor han foretrekker å drømme fremfor å være våken – i drømme kan han kontrollere

sin egen hverdag. I drømme kan livet være som en film. Lyset kommer på, og han forteller hvordan han her, i drømme, kan få til akkurat det han vil. Han introduserer kamerateamet, og setter i gang sin egen film ved å rope ”Action!”.

Han regisserer kamerateamet sitt åpenlyst ved å gi instruksjoner om hvor de skal gå og hvilke handlinger de skal gjøre, ved å knipse, peke og gi korte kommandoer. Kamerateamet følger lydlig etter. Samtidig som kamerateamet gjør scenen klar ved å flytte kamera, utstyr og rekvisitter, introduserer rollefiguren neste scene. Dette gjør han ved å skildre hvordan en situasjon i dagliglivet ville utspilt seg, for eksempel en morgen. Skildringen er gjennomgående negativt ladd for å understreke hvordan han i drømmeverdenen kan gjøre det mye bedre; en morgen i virkeligheten preges av kaos, trøtthet og at ingenting går som det skal. I hans drømmeverden – i *hans* film - går alt på skinner. I disse skiftene snakker rollefiguren henvendt til publikum, uten kamera og skjerm. Når han har introdusert neste scene, går han inn i sin egen filmfiksjon, og skjermene er på. Han spiller ut sin filmscene, og publikum ser hvordan filmen ser ut på skjermen, samtidig som de ser hvordan filmen blir til fysisk på gulvet. På skjermen ser man at rollefiguren kjører et romskip, men på gulvet, ser publikum at rollefiguren sitter på en krakk med hendene foran seg. Romskipet, som han sitter inne i på skjermen, er i virkeligheten et lite legoromskip på størrelse med en hånd, og er plassert på andre siden av rommet. På den måten, kan publikum velge om de vil se på det som foregår på skjermen, eller det som foregår på gulvet.

Forestillingen viser hvordan rollefiguren regisserer seg gjennom en tilsynelatende perfekt dag. Morgenrutinene går som smurt gjennom en feelgood-scene, selvfølgelig med musikk i bakgrunn. Jobben på kontoret er ikke kjedelig når han gjør det om til en actionscene, fylt med løping og slåssing. Etter jobben møter han drømmedama i en romantisk komedie, før han drar på byen for å feire med kompisene sine i en musikkvideo. Men man har ikke alltid kontroll på sine egne drømmer, og rollefiguren greier til slutt ikke å regissere historien sin dit han vil – kamerateamet begynner å jobbe i mot han, og drar han til slutt med i en psykedelisk scene. En filmsjanger han helst ikke vil være i.

## Disposisjon

Jeg har valgt å strukturere denne oppgaven i fem kapitler: 1. *Introduksjon*, 2. *Teori*, 3. *Analyse: prosessens faser*, 4. *Analyse: Videomediale grep*, og til sist 5.

*Oppsummering og utblikk*. Hovedfokuset i avhandlingen vil være på prosessen, da undersøkelsene av live kamera var mitt utgangspunktet. Jeg vil likevel trekke inn noen refleksjoner rundt den ferdige forestillingen, da dette vil være med på å belyse problemstillingen.

I kapittel 2 presenterer jeg de teoriene og begrepene jeg vil bruke som utgangspunkt for min analyse: De tre grunnprinsipper innenfor kreative strategier, er utarbeidet av Niels Lehmann (2011), og innebærer *affirmativitet*, *rammesettelse* og *måloppgivelse*. Disse grunnprinsippene vil jeg ta i bruk for å belyse min egen kunstneriske prosess, og for å se nærmere på hvordan disse har vært med på å utvikle *videomediale grep*.

De fem spørsmål er utviklet av Thomas Rosendahl Nielsen og Ida Krøgholt (2008), og er en operasjonalisering av grunnprinsippene til Lehmann. De er utviklet for å bli direkte anvendt i kreative prosesser, og er dermed relevant for meg når jeg skal se på min egen prosess.

Spilleregler og benspenn er begreper innført av Erik Exe Christoffersen (2011b), og er en utdyping av *rammesettelse*, som er Lehmanns andre grunnprinsipp. Det er her mitt fokus vil ligge, da *spilleregler* og *benspenn* kan sees på som *begrensninger*. *Begrensningene* jeg har møtt underveis, kan sees på som *benspenn*, og er dermed med på å belyse min problemstilling.

Jeg vil også ta i bruk støtteteori underveis, blant annet om *kompositorisk metode* av Lene Kobbernagel (2011), *remediering*, *hypermediacy* og *immediacy* av Bolter og Grusin (1999), og teorier om fiksjonsrom av Gay McAuley (1999). Disse begrepene vil hjelpe meg med å analysere min prosess, samt belyse forestilling *REM – Rapid eye movement*.

I kapittel 3 vil jeg presentere analysen av min prosess på bakgrunn av teoriene og begrepene jeg har redegjort for i kapittel 2. Prosessanalysen vil være en redegjørelse for hvordan jeg har undersøkt og utviklet *videomediale grep*. Prosessanalysen

viser hvordan jeg har delt prosessen opp i seks faser. Den blir presentert i kronologisk rekkefølge hvor hver fase har et tidsspenn på én til to måneder. Hele prosessen beveger seg fra august 2013 til februar 2014.

I kapittel 4 vil jeg gå nærmere inn på de *videomediale grepene* jeg har undersøkt. Gjennom prosessen jeg gjør rede for i kapittel 3, utviklet jeg noen måter å bruke live kamera på, samt måter å interagere med skjermen på. Jeg har hatt behov for å omtale måtene med en fellesbetegnelse, og jeg har valgt å kalle disse for *videomediale grep*. Fellesbetegnelsen rommer live kamera, skjerm, skuespilleren og interaksjonen mellom disse. I Store Norske Leksikon blir *medial* beskrevet slik: "[...] som hører til eller er i midten, som ligger i retning av midtplanet (motsatt: *lateral*); som gjelder media, medium" (Medial, 2005-2007). Dermed får jeg en betegnelse som omfatter alle enkeltelementene, i tillegg til det som foregår i mellom dem, også mellom teater og film. Jeg vil i kapittel 4 greie ut om hvordan jeg har anvendt dem i forestillingen og under prøver, og se på hvilke funksjoner de kan ha.

I kapittel 5 vil jeg gi en oppsummering av mine analyser, og også presentere hvordan jeg kan arbeide med dette videre.

## **Teori og begreper**

For å kunne analysere min prosess, er jeg avhengig av å kunne ta i bruk noen begreper og verktøy. Jeg har i etterkant av prosessen sett nærmere på ulike teorier av blant annet Niels Lehmann, Erik Exe Christoffersen, Ida Krøgholt og Thomas Rosendahl<sup>10</sup>. I lys av deres teorier, vil jeg analysere og reflektere over min prosess. Teoriene er i stor grad bygd på hverandre, og henger derfor sammen. I teorikapitlet vil jeg legge mest vekt på Lehmanns tekster, da de andre tekstene har tatt utgangspunkt i hans teori. Christoffersen, Krøgholt og Rosendahl støtter seg til Lehmanns teorier, og utdyper disse videre. De henter dermed inn noen tilleggsbegreper som hjelper meg med å analysere min prosess.

### **"A Secret Art of Rehearsal" (Lehmann, 2011)**

I essayet "A Secret Art of Rehearsal?" fra tidsskriftet *Peripeti – Kreative Strategier* (2011), diskuterer Lehmann om det finnes en fellesnevner for alle slags teaterprøver.

---

<sup>10</sup> Alle er tilknyttet Aarhus Universitetet, Afdeling for Dramaturgi.

Han viser til nettsiden [www.rehearsalmatter.org](http://www.rehearsalmatter.org) som er en hjemmeside skapt av Laboratoriet ved Entréscenen. Det inneholder intervjuer med ulike samtidsscenekunstnere, og målet er å få belyst prøvesituasjonen (2011, s. 147). Lehmann påpeker at det er to faktorer som gjør det vanskelig å skape en generell teori om teaterprøver med utgangspunkt i nettsiden. Det ene er kunstnernes taushet rundt deres egne grunnprinsipper, det andre er at feltet er for uforenlig og mangfoldig til å gjøre det mulig å skille grunnprinsippene (s.st.). Det er også i mitt tilfelle vanskelig å fastslå en konkret, gjennomgående metode som er brukt i min prosess. Målet om å finne ut noe med kamera har vært abstrakt, og jeg har ikke på forhånd visst hvordan jeg skulle sette i gang med arbeidet. På samme måte skriver Lehmann at scenekunstnerne har mye å si om tematikk og hva slags teater de vil skape, men når det kommer til konkrete tiltak, metoder og produksjonsprinsipper for å innfri idealene, blir de tause (2011, s. 147).

#### **Lateral tenkning fører til nye muligheter**

Hans løsning på å finne en generell modell for alle teaterprøver, er å generalisere det til en teori om kreativitet (2011, s. 149). Han legger teorien tilbake til det grunnleggende nivå ved å følge samme spor som Eugenio Barba og Nicola Savarase. De overvinnet forskjellen mellom de ulike skuespillertradisjonene ved å generalisere teorien til nivået for det sceniske opphav (s.st.). Han henter teoretisk hjelp fra Edward de Bonos idé om en horisontal eller lateral tenkning (2011, s. 150). Hovedpoenget til Edward de Bono er at kreativitet fordrer en helt annen måte å anvende våre kognitive ressurser på enn det vi er vant til – som er en vertikal tenkning. En lateral tenkning handler om det å kunne få øye på muligheter og alternativer i det tilgjengelige. Her er omveier og mangfoldigheter i høysetet (s.st.). I etterkant av min prosess, ser jeg at det var omveiene som ofte fikk oss videre. Ufrivillige hindringer som tilsynelatende var et skritt tilbake, kunne være en velsignelse i forkledning. Vi ble for eksempel nødt til å skifte lokale fra en black box til en kjeller, og dette skjedde da vi var i en kritisk fase i prosessen, hvor vi ikke kom oss over en kreativ kneik. Jeg trodde at å bytte rom i utgangspunktet skulle stikke kjepper i hjulene på prosessen. Det viste seg at denne kjelleren gjorde at vi måtte konsentrere oss om rommet i stedet for selve kamera, noe som fikk oss inn i en kreativ *flow*. Dette kommer jeg tilbake til senere.

## Affirmasjon

Ved å følge Edward de Bonos teori om den laterale tenkning, finner Lehmann tre grunnleggende prinsipper for den kreative innstilling (Lehmann, 2011, s. 150). De Bono påpeker at den laterale tenkning ikke er ensbetydende med totalt kaos, men at den har innebygde logikker som kan utheves. Det første prinsippet bygger på affirmasjon. Dette prinsippet handler om å si ja til alle impulser. Kritik er bannlyst, og en negativ holdning er ødeleggende og ikke tolerert (s.st.). Det å ikke si nei i begynnelsen av en prosess, har vært sentralt hos meg i alle årene jeg har drevet med teater. Jeg merker også at mine medaktører har hatt samme innstilling.

Vi kan trekke tråder til Keith Johnstones læren i improvisasjon, hvor det står sentralt at en ikke skal blokkere: "Those who say 'Yes' are rewarded by the adventures they have, and those who say 'No' are rewarded by the safety they attain" (Johnstone, 2007, s. 92). Ved å prøve ut alle forslag på gulvet, har vi ofte bygd på hverandres ideer, eller kommet på nye. Det er interessant at den affirmative fasen gjør at en tar omveier, slik den laterale tenkningen tilsier. Hvis vi har bestemt oss for å undersøke nærbilder under en prøve, så kan det hende vi oppdager noe annet som gjør at vi ender opp med å undersøke hvordan vi kan projisere bildet på gjenstander. Affirmasjonen kan forårsake omveier som gjør at vi når mål vi ikke visste vi hadde.

## Rammesettelse

De Bono påpeker at prinsippet om den grunnleggende affirmative holdning medfører et interessant paradoks; "Hvis kreativitet først og fremmest handler om at acceptere og arbeide videre på de konkrete impulser, man får, må man konkludere, at *kreativitet i virkeligheten er reaktivitet.*" (Lehmann, 2011, s.150, original kursivering). Dette paradokset fører Lehmann videre til det andre grunnprinsippet; nemlig rammesettelse. Han skriver at hvis kreativitet først og fremst handler om å reagere på impulser, blir det viktig å sette noen rammer som kan sikre tilstedeværelsen av impulser. Det dreier seg ikke om absolutte regler, men om regler oppfunnet for anledningen for å få noe uventet til å oppstå (s.st.).

For min del betyr ikke det faktum at jeg sier ja til en idé i en affirmativ fase, at ideen er god. Ofte kan jeg være skeptisk til en idé, men når vi er i en affirmativ fase, er det innforstått at vi skal si ja til den. Kreativitet er reaktivitet, men reaksjonen er ikke



alltid positiv. På en side, ser jeg på den affirmative fasen som en rammesettelse i seg selv; det er meningen at en skal si ja til alle ideer. Rammen sier at vi skal si ja, og gjør at vi jobber videre med en idé, selv om min umiddelbare reaksjon var å ikke gjøre det. Derfor er jeg veldig enig i Lehmans syn på at også dette er et paradoks – nemlig at frihet fører til ufrihet, ”eller omvendt at man *for at ”tænke du af boksen” må gå ind i en boks*” (2011, s. 150, original kursivering). Friheten i dette eksemplet ligger i at man skal prøve ut alle ideer. Men det er ikke alle ideer en har lyst til å prøve ut. Det er her ufriheten kommer inn.

### **Måloppgivelse**

Det fører han videre til neste og siste prinsipp som handler om måloppgivelse.

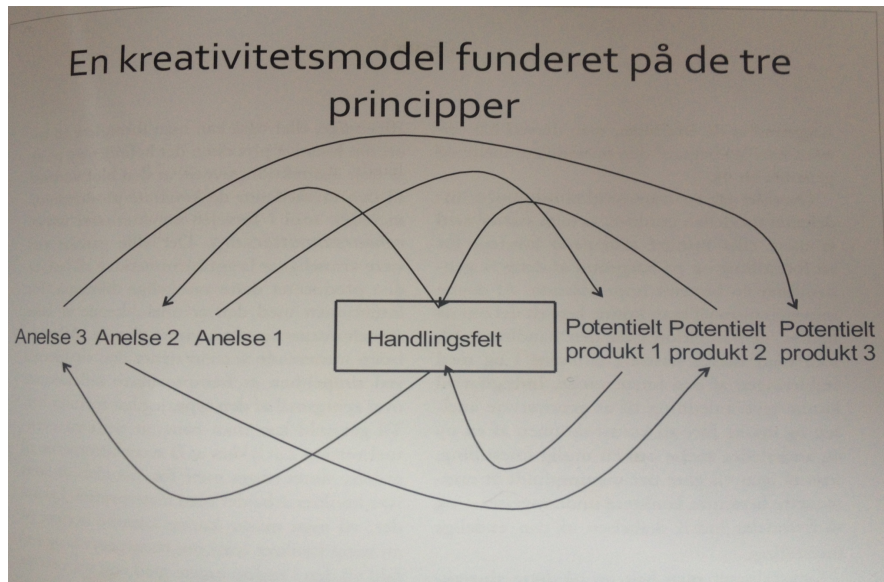
”Pointen er, at den vertikale tenkemådes entydige fokusering på målet står i veien for at tenke kreativt” (s.st. s. 151). Han skriver videre at nytenkning krever at man setter parentes om målet i stedet for å vie seg til praktiske oppgaver som er med på utforme produktet (s.st.). Dette poenget gjennomsyrrer min egen prosess, da jeg til stadighet var opphengt i å ha et mål, enten det var i form av et produkt, eller et mål for selve prøven. Her ligger det en vesentlig forskjell. Poenget til Lehmann handler om å ha delmål, og ikke å fokusere på hovedmålet. Paradokset i dette, er at hvis man vil nå sitt mål, (utformingen av en ny idé, forestilling) må man gi opp målfokuseringen (2011, s. 151). Det betyr at man er nødt til å bli en pragmatiker; man er nødt til å prøve ut ting i praksis, så mye som mulig (s.st.). Min prosess har vært preget av spørsmålet om hvordan vi kan prøve ut så mye som mulig, når vi ikke vet hva vi skal lage. Hvordan skal vi vite hvilke delmål vi skal sette?

### **Kreativitetsmodellen**

I og med at tiden er lineær fremadskridende, kan man ikke komme helt unna lineariteten, men man kan komme et stykke på vei for å nedtone den teleologiske tilgangsvinkelen (Lehmann, 2011, s. 151). Når jeg var midt i prosessen, var det vanskelig å ikke tenke på målet. Det gjorde meg stresset og mindre kreativ enn jeg ellers ville vært. Å sette inn rammer og fokusere på disse, i stedet for det endelige produktet, gjorde at prosessen ble mindre preget av stress og usikkerhet. Å tone ned den teleologiske tilgangsvinkelen kan gjøres ved å ta utgangspunkt i ideen om handlingsfelt og innføre en anelse om et potensielt produkt som en substitutt for den målorienterte prosessen (s.st.). ”En anelse er dels kendetegnet ved at være formuleret eller fornemmet i al foreløbighed, dels er den så løs i koderne, at



den uten videre lader sig udskifte af andre anelser” (s.st.). En slik utskifting vil finne sted når man har gjennomført en spesiell bevegelse gjennom handlingsfeltet, og på bakgrunn av de erfaringene man har oppnådd, kan man gå bak den opprinnelige anelsen og generere en ny.



**Figur 2: Kreativitetsmodellen (Lehmann, 2011, s. 151)**

I en teaterproduksjon, betyr det helt konkret at man starter mer eller mindre med et konsept for en forestilling, og på bakgrunn av dette gjennomfører man for eksempel en improvisasjon (Lehmann, 2011, s. 152). Gjennom improvisasjonen oppdager man noe nytt om karakterene, situasjonen eller handlingen, som man kanskje hadde i tankene allerede under den første anelsen. Innsikten vil kunne gi anledning til å revurdere anelsen og potensielt føre til konstruksjonen av en ny og annerledes anelse om en forestilling. Det vil igjen være meningsfullt å rammesette bestemte eller konkrete undersøkelser (s.st., s. 152). Det kan være å rammesette en bestemt prøve, eller det kan være for en bestemt situasjon under en prøve.

Til slutt understreker Lehmann at dette er en teori som er generalisert på et abstrakt plan, som dermed ikke kan si noe konkret om ulike teaterprosesser. Det er likevel en teori med gyldighet for alle tilgangsvinkler til en teaterprøve (s.st., s. 152). På dette grunnlaget velger jeg å bruke Lehmanns teorier som analyseverktøy.

**”Hvordan procesanalyse?” (Nielsen & Krøgholt, 2008)**

*Hvordan procesanalyse?* er utdrag fra en powerpointpresentasjon laget i forbindelse med et seminar<sup>11</sup> om kreative strategier, som handler om hva som ligger bak strategien til en prosessanalyse (Nielsen & Krøgholt, 2008). Her blir Lehmanns begreper og prinsipper anvendt og utvidet.

### **De fem spørsmål**

Det er særlig fem spørsmål fra teksten som jeg aktivt bruker når jeg undersøker min egen prosess. Som Lehmann, har Nielsen og Krøgholt brukt begrepene affirmasjon, rammer og anelse. Nielsen og Krøgholt har laget noen spørsmål for å operasjonalisere Lehmanns teori om kreativitet. Spørsmålene er utviklet til å bli direkte anvendt i en prosessanalyse, og er dermed nyttig for meg. Disse spørsmålene henter inn andre begrep som blant annet benspenn, spilleregler og usikkerhet. Det betyr at de implisitt bygger på flere teorier, men det har jeg ikke anledning til å gå inn på her. De fem spørsmålene lyder som følger:

1. Hvordan og når skifter prosessen fra en affirmativ tilgang til en kritisk (vurderende, selekterende) tilgang til arbeidet?
2. Hvilke konseptuelle rammer, spilleregler, benspenn utgjør prosessens startpunkt, hvordan utvikler rammene seg, og hvilken betydning får dette for resultatet?
3. Når og hvordan etablerer det seg en anelse om prosessens resultat, når og hvordan forandrer den seg underveis?
4. Hvordan generer prosessen usikkerhet og uenighet, og hvordan håndteres disse risikoene for eksempel via bestemte former for tillit?
5. Hvilke kriterier og perspektiver styrer den kritiske delen av arbeidet med tanke på refleksjoner over arbeidet, utvelgelse og komposisjonen av materiale, forhandling av smak?

(Nielsen & Krøgholt, 2008, s. 7, min oversettelse).

Etttersom jeg har lest denne teorien i ettertid av mitt arbeid, har jeg tolket spørsmålene inn i en sammenheng som passer i min prosess. Jeg vil bruke spørsmålene som verktøy for å analysere min egen prosess, da dette kan hjelpe meg til å belyse hvordan jeg har utforsket muligheter og begrensningene med live kamera. Selv ser jeg på spørsmålene både på mikro- og makronivå. Hvis vi for eksempel ser på spørsmål 1 om den affirmative tilgangen, kan jeg både finne ut hvor i prosessen jeg hadde en affirmativ tilgang over en lenger periode, og hvor i prosessen jeg hadde en affirmativ

---

<sup>11</sup> Seminaret handlet om Kreative Strategier. Jeg har ikke selv deltatt på dette, men har fått tilgang til Powerpointpresentasjonen gjennom Afdeling for Dramaturgi, Aarhus Universitet.

tilgang til en situasjon. Det er noen begrep og spørsmål jeg vil legge mer vekt på enn andre; blant annet vil jeg legge spesielt vekt på spilleregler og benspenn, som Erik Exe Christoffersen går nærmere inn på (2011, s. 135).

### **Spilleregler og benspenn (Christoffersen, 2011)**

Christoffersen beskriver spilleregler og benspenn i sitt essay i Peripeti (Christoffersen, 2011b, s. 135). Her skriver han at kunstens kreative prosesser best utformes i en restriktiv ramme bestående av et sett spilleregler som fungerer som benspend, en slags formtvang i prosessen (s.st). ”Derved forhindres dagligdagens adfærdsnormer og stereotypier gjennom et kreativt flow” (s.st.). Denne formtvangen er en parallell til Lehmanns prinsipp om rammesettelse, og at man må inn i en boks for å tenke ute av boksen (Lehmann, 2011, s. 150). Benspennene jeg har kommet over, har ikke alltid vært like velkomne. Benspennene fremstod ikke for meg som benspenn, men uønskede hindringer som var i veien. Spillereglene har en avbrytende eller forstyrrende karakter, og åpner for det uutsigelige og uventede. (Christoffersen, 2011b, s. 135). Det var ikke før senere i prosessen jeg kunne adressere dem som benspenn, og bruke dem som fruktbare spilleregler. Noe av det jeg så på som hindringer eller begrensninger, kom i form av rombytte eller mangel på utstyr, og har vist seg å være nyttige benspenn. Christoffersen påpeker også at benspenn skaper en autentisitet og en rensende effekt i forhold til kulturelle stereotypier (2011b, s. 135). Å hente inn kamera i teateret vil skape noen forventninger til hvordan det skal bli brukt. Kan benspenn være med på fjerne disse forventningene?

### **Benspenn kan skape overførsel**

Selv om de ofte er tilfeldige, peker han ut noen prinsipper som er karakteristiske for benspend: ”ubalance, modsætningernes sammenstød og overførsel af fremmedelementer fra et felt til et andet” (s.st.). Mitt hovedbenspenn eller hovedspilleregul som jeg selv har brukt fra begynnelsen av, er at jeg skal ha med live kamera i teateret. Å inkludere kamera inn i teateret blir et overordnet benspenn i min prosess. Dette er et benspenn som direkte forårsaker overførsel fra et medium til et annet (s.st., s. 139); jeg bruker film- og TV-grep i teateret. Kan kamera som benspenn være med på å rense de kulturelle stereotypiene vi har i forbindelse med teateret?

## Ubalanse

Christoffersen peker på at ubalanse er en del av et benspenn som er umiddelbart før et fall eller tap av kontroll. Fallet er en teknikk, en nødvendighet og en tilfeldighet i kunsten (Christoffersen, 2011b, s. 135). Når jeg har opplevd ubalanse som følge av et benspenn, har det ikke alltid vært velkomment, for det kan skape en usikkerhet som gjør at jeg ikke alltid tør å la meg bli i den usikre situasjonen som oppstår.

Christoffersen mener at det er en nødvendighet i kunsten. ”Man kan falde til, i betydningen at man indordner sig de omgivende strukturer, eller man kan falde fra, i betydningen at man opgiver eller modsætter sig omgivelserne og bliver frafalden” (2011b, s. 139). Det handler om å omfavne ubalansen og usikkerheten som oppstår.

## Flow-begrepet

Christoffersen påpeker at benspenn kan være med på å skape ”flow” (2011b, s. 139).

Med flow-begrepet, mener han en særlig dynamikk i prosessen hvor, i kraft av spillereglene, det skapes en intensivert tilstand av konsentrasjon, engasjement og involvering (s.st.). For å gå nærmere inn på flow-begrepet, vil jeg gå til Mihaly Csikszentmihalyi, som er forfatteren Christoffersen har lånt begrepet av.

Csikszentmihalyi har skrevet boken *Flow – the psychology of optimal experience* (1990), hvor han blant annet skriver om ”the flow of creativity”. Han beskriver at kreative mennesker sjeldent bryr seg om *hva* de gjør, heller *hvordan* de gjør det. Når han har spurt en ulike gruppe mennesker hva de liker best med sitt arbeid, er det svaret som forekommer oftest at de liker å skape eller oppdage noe nytt (Csikszentmihalyi, 1990, s. 5). I løpet av min egen prosess, har det både vært tunge og lette dager, men de dagene hvor vi virkelig får en glede ut av arbeidet, har vært når vi har oppdaget noe nytt med kamera. De øyeblikkene av oppdagelse eller skapelse, er som å endelig få sykle i nedoverbakke, når du har syklet i motbakke en lang stund.

Csikszentmihalyi går videre inn på å beskrive ”enjoyment”, eller glede (s.st., s. 9). I samtale med mennesker fra ulike yrkesgrupper, fant han ut at det som holdt dem motiverte var kvaliteten av opplevelsen de følte når de holdt på med aktiviteten. Denne følelsen oppstod ikke når de slappet av, drakk alkohol eller mesket seg i privilegier, men når de gjorde vanskelige, smertefulle, risikable aktiviteter som strakk personens kapasitet, og involverte oppdagelser eller tilførte noe nytt (s.st.). ”This optimal experience is what I have called flow, because many of the respondents

described the feeling when things were going well as an almost automatic, effortless, yet highly focused state of consciousness” (s.st., s. 9). Følger vi Csikszentmihalyis tankegang, vil det da si at når man gjør en aktivitet som er utfordrende nok til å motivere en, og som gir glede når en oppdager noe nytt, vil man oppnå en god flow i arbeidet.

### **Benspenn som motstand**

Aktiviteten en holder på med må altså, i følge Csikszentmihalyi, være utfordrende nok til å motivere. I en kreativ prosess kan benspenn være med på å gi utfordringer, eller risiker. Benspenn skaper en form for uorden, hvor misforståelser eller feil, både konstruerte og ikke-konstruerte, spiller inn i prosessen (Christoffersen, 2011b, s. 138). ”Overordnet kan man si, at de skaber en balance mellem det flowfremmende og det flowbremsende” (s.st.). Christoffersen påpeker at benspenn vil være forstyrrende og bryte opp prosessen. Hvilken retning prosessen tar, vil være ukjent. Poenget er at man må la seg ”falle til” og omfavne det kaotiske som oppstår når man møter et benspenn. Det er meningen at det skal være motstand. På den måten, kan man oppnå flow. Spørsmålet er hvordan man kan vite om utfordringene man møter er spilleregler som er flow-fremmende eller flow-bremsende. Når vet man om et hinder er ufruktbart å arbeide med? Hvordan finner man balansen?

### **Analyse: Prosessens faser**

Når jeg ser på min prosess i retrospekt, kan jeg dele den grovt opp i seks faser. De seks fasene blir presentert i kronologisk rekkefølge. I tillegg vil jeg hente inn støtteteori for å sette lys på refleksjonene jeg har hatt underveis. Prosessen strekker seg fra august 2013 til februar 2014, og fasene veksler mellom å vare i en til to måneder.

De ulike fasene viser hvordan jeg, gjennom et kunstnerisk utviklingsarbeid, begynte å forme forestillingen *REM – Rapid eye movement*. Gjennom fasene vil jeg introdusere utfordringer, valg og bortvalg, samt refleksjoner jeg har gjort underveis. Fasene gir et innblikk i hvordan jeg har utforsket mulighetene og begrensningene med live kamera. Det gir også en innsikt i hvordan arbeidet har vekslet mellom å være produktrettet (en narrativ tilgang) og å ha et undersøkelsesfokus (en kompositorisk tilgang).

Prosessanalysen gir et innblikk i hvordan jeg har kommet fram til og utviklet de

ulike mulighetene og begrensningene med kamera, og viser hvordan jeg har utnyttet disse.

## **Fase 1 – den første konseptidéen**

### **Tematikken skal ta utgangspunkt i kamera**

I denne fasen hadde jeg en ting klart: jeg ville anvende live kamera. Jeg visste at jeg ville utforske kameraets muligheter i teateret, men jeg visste ikke hvordan. Før prosessen begynte, tok jeg et valg om at kamera skulle være på under prøvene, og under hele den eventuelle forestillingen. På den måten blir vi tvunget til å bruke kamera under prøvene. Live kamera var dermed prosessens startpunkt – en spilleregul og en ramme vi skulle gå ut i fra.

I begynnelsen av min prosess i august 2013, var jeg usikker på om jeg skulle lage en forestilling som skulle bli vist for et publikum. Jeg vurderte å kun undersøke kamera som verktøy, uten å ha et mål om en forestilling. Det skulle eventuelt bli en visning av undersøkelsene jeg hadde gjort underveis. Det eneste jeg var sikker på, var at jeg ville bruke live kamera. I forestillingen *Stadium X* ville jeg at kamera skulle fungere som både et distanserende, og et nærhetsskapende verktøy i forestillingen med tanke på den sårbare tematikken. Selv om dette var intensjonen; å bruke kamera som et tematisk integrert virkemiddel, var det i utgangspunktet ikke et naturlig samsvar mellom tematikk og form. Derfor var prosessen preget av at disse to aspektene var adskilt, og jeg jobbet separat med tematikk og kamera i begynnelsen. Det jeg tok med meg erfaringsmessig fra dette prosjektet, var at jeg måtte ha med meg kamera helt i begynnelsen av en prosess, og at en tematikk som var forenlig med kamera ville være med på å gjøre det naturlig å bruke kamera under alle prøver. Derfor ville jeg i masterprosjektet, finne et konsept hvor kamera hadde en direkte tilknytning til tematikken. ”Å integrere kamera inn i et konsept som ikke dreier seg rundt kamera, kan være utfordrende, da kamera ikke har en naturlig plass” (Vedlegg 1, 10. September 2013).

Jeg valgte dermed å lete etter en tematikk for å gi meg en inngang i prosjektet. I og med at jeg ville at tematikken skulle kunne ha en direkte tilknytning til kamera, valgte

jeg overvåkning som tema. Jeg likte tanken på å kunne bruke kamera som en observatør i en forestilling, og dermed ha muligheten til å filme og integrere publikum i en eventuell forestilling. Andreas og jeg hadde idémyldringer rundt tematikken, og gjorde research for å få inspirasjon til hvordan vi ville jobbe med kamera.

Selv om jeg i utgangspunktet var usikker på om jeg dette skulle ende i et produkt i form av en forestilling, begynte vi å utvikle noen tanker om hvordan dette kunne bli en forestilling. Ut i fra Lehmanns figur (2011, s. 151), kan en si at vi begynte å få en anelse om produkt 1. Når jeg ser tilbake på denne fasen, syns jeg det er påfallende hvor raskt jeg trakk en konklusjon om at det var nødvendig å umiddelbart velge tematikk og ha et mål om en forestilling, uten å ha vært på gulvet en eneste gang. Nielsen & Krøgholts spørsmål 4, lyder ”Hvordan genererer prosessens usikkerhet og uenighet, og hvordan håndteres disse risikoene via bestemte former for tillit?” (2008, s. 7, min oversettelse). Behovet for å finne en tematikk bunnet i en generell usikkerhet jeg hadde ved inngangen av denne prosessen. Jeg var usikker på hvordan jeg skulle bruke kamera, hva jeg skulle med kamera, og hvor jeg skal begynne med kamera. Min tillit til tidligere erfaringer, gjorde at jeg søkte trygghet i å finne en tematikk. Tilliten min lå erfaringsmessig i det narrative. I tidligere teaterprosesser er jeg vant til å knytte opp arbeidet mot en handling, eller en impuls. Det var noe helt nytt for meg å jobbe ut i fra kamera som selve impulsen, og å stole på den som en ramme. Å finne en tematikk var min måte å finne trygghet på.

En av de få tingene jeg hadde tatt med meg fra forrige produksjon var hvor viktig det er å være på gulvet med kamera for å virkelig kunne integrere det inn i en forestilling. Intensjonen min var å få en inngang til arbeidet på gulvet, og jeg var derfor ute etter en tematikk. På dette tidspunktet var et langsiktig mål om en forestilling det som ga trygghet, ikke undersøkning av kamera. Dette gjorde at jeg tenkte for langt frem mot et endelig mål, noe som var med på å hemme prosessen. ”Pointen er, at den vertikale tænkemådes entydige fokusering på målet står i vejen for at tenke kreativt” (Lehmann, 2011, s. 151). Det skal sies at jeg på dette tidspunktet trodde jeg var kreativ, selv om jeg ikke hadde begynt å arbeide på gulvet.

## Fase 2 – Problemstillingen oppstår

Andreas og jeg brukte mye tid på å gjøre research rundt tematikken; vi brukte tid på å skrive ned tekster, lage tankekart og se filmer. Fra den overordnede tematikken om overvåkning, prøvde vi å snevre det inn til å handle om sosiale medier og vår generasjons besettelse av å overvåke hverandre. Vi søkte etter et konsept som skulle ha en gjennomarbeidet tilknytning til kamera for å gjøre det lettere å jobbe på gulvet. Utfallet var at vi ikke jobbet på gulvet i det hele tatt. Delvis fordi vi ikke hadde utstyr, delvis fordi vi konsentrerte oss om å gå detaljert inn i tematikken. Utstyrsangel er en konsekvens av at vi hadde en lavbudsjettsproduksjon, og her ser vi et eksempel på hvordan det påvirker prosessen. Intensjonen med å finne en tematikk som involverte kamerabruk, tok opp så mye tid at det, ironisk nok, var grunnen til at vi ikke kom i gang med utprøvinger med kamera.

## Fra narrativ til kompositorisk tilgang

Jeg måtte se nærmere på hvordan min ramme, live kamera, ble skjøvet til side fordi jeg hadde fokusert på en *narrativ* tilnærming. Definisjonen av narrativ er stadig under utvikling, men man er enig i at det ” [...] dreier seg om fremstillingen av hendelser eller handlinger” (Pettersen, 2013). I boka *Fiksjon og film* tar Jakob Lothe utgangspunkt i Gérard Genettes teoretiske inndeling av narrativ fiksjon, hvor narrasjon blir beskrevet slik: ”*Narrasjon* peikar på korleis ein tekst blir skriven og kommunisert” (2003, s. 17, original kursivering). Med narrativ tilnærming mener jeg fokuset på et overordnet tema som skal ende i en fortelling. Det var på tide å ta noen valg som gjorde at jeg satte i gang å undersøke kamera i praksis. Jeg måtte stole på at live kamera var en god ramme, og undersøke kameraet i seg selv.

Lene Kobbernagel skriver om *Kompositorisk metode*<sup>12</sup>: ”[...] en evolusjonær iscenesettelsesmetode til å generere komplekse og visuelt dominerende sceniske verker av overveiende abstrakt karakter” (2011, s. 7). Metoden har fokus på *frembringere*, elementer som kropp, flader, rom, objekter, avstander, tempo, lys, lyd, og det å sette disse sammen. Interessen ligger i selve materialet (s.st. s. 8).

Frembringere oversettes direkte til generatorer på norsk, og jeg tolker det som

---

<sup>12</sup> Kompositorisk metode er primært utviklet til arbeid med scenekunst av abstrakt karakter; scenekunst der narrative ikke er øverste verdi. Kobbernagels metode er ikke fullstendig anvendbar som analyseverktøy i min prosessanalyse, da min forestilling ikke har vært abstrakt. Metoden har likevel kvaliteter som min prosess også deler.



materiale en kan bruke som impulser. Kobbernagel setter *frembringere* opp mot det *frembragte*:

”Frembringere er det konkrete fysiske materiale som står frem for øjet. F.eks. en åben dør, et mønstret tapet og en lille rød spand. Tilsammen frembringer dør, tapet og rød spand et billede af et forladt børneværelse. Så frembringerne er dør, tapet og rød spand. Billede av børneværelse er det frembragte.”  
(Kobbernagel, 2011, s. 19)

På dette tidspunktet i prosessen, forstod at jeg måtte bruke kamera som frembringer, og at jeg nå gikk inn i en mer kompositorisk tankegang. Jeg satte det narrative på vent for å undersøke materialet jeg hadde fremfor meg – nemlig kamera. I følge Kobbernagel skal man når en arbeider med frembringere, ha evnen til å arbeide ute av fiksjon, og man skal ha evnen til å stille seg nysgjerrig over materialets utviklede aspekter (s.st., 14). ”Konkret betyder det at arbejde med tingene som de er, og ikke med det de skal forestille. Man arbejder ute av fiktion” (Kobbernagel, 2011, s. 9). Fokuset mitt hadde vært på det tematiske – mitt behov for å jobbe med å sette kameraet inn i en fiksjon. Følger jeg Kobbernagels teorier, kan en si at jeg hadde fokus på det *frembragte*, i stedet for frembringere (s.st., s. 13). ”Ordet frembragt er *det som frembringes*. Det er de billeder frembringere til sammen skaber i hovedet” (s.st., s. 9, original kursivering). I stedet for tvinge på meg et tema, var det nå på tide å bruke kamera som innfallsvinkel i hele prosessen. Tematikken behøvde ikke å være inngangen til utforskingen, det kunne oppstå senere.

### **Søken etter en igangsettende ramme**

Jeg måtte stille meg selv spørsmål rundt hva jeg egentlig ville oppnå med hele prosjektet; hva var det som engasjerte meg med kamera? Hva var det jeg egentlig ville undersøke? I stedet for å lete etter en tematikk, ville jeg nå finne et fokusområde sammen med kamera. I ettertid ser jeg at jeg søkte etter en ramme eller en spilleregul for å anvende kamera, slik at jeg kunne få noen verktøy til å sette i gang prosessen på gulvet. ”Jf. Prinsippet om rammesættelse skal hvert enkelt eksperiment være rammesat, så den konkrete *opgave* så klart som muligt kan virke som en impuls, der kalder på reaktioner” (Lehmann, 2011, s. 151, original kursivering). På dette tidspunktet i fasen var jeg ute etter en ramme eller spilleregul som igangsetter. Lehmann referer til Eugenio Barba som formulerer ideen om ”rules as tools” (2011, s. 150). ”Det drejer seg ikke om absolutte regler, men om regler opfundet til

lejligheden med henblikk på at få noget uventet til at opstå” (s.st.). Det var slike regler jeg var ute etter, for å bruke kamera som overordnet ramme ga meg ikke en impuls til *hvordan* jeg skulle sette i gang. I min søken etter et fokusområde å gå ut i fra, ble det tydelig at jeg var interessert i kameraets muligheter til å skape nye rom, fiksjoner og illusjoner. Spesielt var jeg opphengt i ordet *rom*, og jeg valgte dermed å bruke rom som fokusområde i undersøkelsene mine. Ut i fra dette, utviklet jeg den første problemstillingen ”Hvordan skape ulike rom i teateret ved å anvende live kamera?”

Denne omveltningen gjorde at jeg valgte vekk hele tematikken om overvåkning, og fokuserte på rom som ramme. Jeg tok dermed utgangspunkt i rammen om rom og lagde noen spilleregler. Ut i fra problemstillingen jeg nå hadde skapt ville jeg prøve å lage 20 ulike scener som tok for seg hvordan kamera kan lage 20 ulike rom i teateret. Følger jeg Lehmanns kreativitetsmodell førte tematikken om overvåkning til en anelse om produkt 1 (2011, s. 151), mens overgangen til å fokusere på rom som ramme, førte til en ny anelse om produkt 2. Spilleregelen om 20 ulike rom i 20 ulike scener, hjalp meg til å fokusere på å undersøke. Jeg bestemte meg for at scenene skulle ende i en dokumentarisk forestilling. Produktet skulle ikke være noe annet enn en visning av undersøkelsesresultatene. ”Værket skal ikke designes, men findes. [...] Spørsmål som ”hvad betyder det vi laver?” og ”hvilken fortælling er vi i færd med?” bliver først svaret på senere i utviklingsprocessen” (Kobbernagel, 2011, s. 8, 9). Jeg gikk dermed vekk fra fokuset om å skape en fortellende forestilling, og ville nå legge vekt på undersøkingen.

### **Utstyr og teknikk – muligheter og begrensninger**

Vi var når klar over at vi var nødt til å komme oss på gulvet så fort som mulig for å utforske i praksis. Her oppdaget vi hvor mye tid som går til å finne utstyr. Det er kanskje en selvfølgelighet, men det er også en selvfølgelighet verdt å nevne. Utstyret vi har, eller ikke har, er en rammeforutsetning for det praktiske arbeidet, og blir etter hvert et benspenn. Denne rammeforutsetningen var ikke planlagt fra min side, men en ytre faktor som kommer av at dette prosjektet er i en utdanningskontekst og ikke har noe budsjett.

I *Stadium X* brukte vi hovedsakelig ett kamera og én projektor, noe jeg opplevde som begrensende. Jeg ville ha mulighet til å utforske hvordan jeg kunne leke med

flere kameraer, og da var jeg avhengig av å også ha flere projektorer. Jeg visste ikke hvor mange kameraer jeg skulle anskaffe og heller ikke hvor mange projektorer. Vi visste på forhånd at vi var avhengige av å ha projektor med HDMI-inngang. Uten en HDMI-inngang er det vanskelig å koble opp et kamera for å skyte direkte bilder. Utstyret som var tilgjengelig fra Universitetet, var én projektor med HDMI-inngang samt muligheten for å låne kameraer. Uvissheten rundt hvor mange kameraer og projektorer jeg ville bruke, førte til uvisshet rundt hva slags kabler jeg skulle anskaffe.

Jeg valgte å rådføre meg med andre som jobber med kamera og film, for å høre hva slags utstyr de mente var nyttig å ta i bruk i en teatersammenheng. Jeg fikk råd om å bruke vanlige håndholdte kameraer, i stedet for kameraene universitetet hadde å tilby. Universitetets kameraer er store og tunge, og er i utgangspunktet beregnet på opptak til TV og film. Et viktig poeng her, er at et håndholdt kamera er mye lettere å navigere på scenen, og vil ikke gi store forskjeller fra et profesjonelt kamera. I og med at det i teateret er behov for scenelys, vil skjermen bli svakere enn om det hadde vært en mørklagt sal. Dette betyr at kvaliteten på bildet fra det profesjonelle til det håndholdte kamera, ikke vil utgjøre store forskjellen på scenen. Dermed valgte vi lavbudsjettsvarianten håndholdte kameraer, og fikk lånt to av disse. I en altfor lang periode var jeg nølende etter å kjøpe utstyr før jeg var sikker på hva jeg trengte; utstyret har gradvis blitt kjøpt etter behov. I retrospekt ser jeg at det er en unødvendig faktor som kan sinke arbeidet, og jeg vet nå at det er noe grunnutstyr som kan anskaffes umiddelbart selv om man ikke vet hva man skal skape. Jeg vil tro, at om utstyret hadde vært på plass tidligere, så hadde også utforskningen av dette utstyret i seg selv vært igangsettende for utprøvingen. I og med at vi bare hadde fått tak i én projektor med HDMI-inngang, hadde vi kun mulighet til å undersøke med ett kamera i tiden fremover.

For ordens skyld, vil jeg legge fram hvilket utstyr som jeg endte med å bruke:

To kameraer og to projektorer (med HDMI-inngang).

Fire HDMI-kabler: en kabel (5 m) som skal gå fra kamera og inn i HDMI-switchen, og en kabel (1 m) som skal gå fra HDMI-switchen til projektoren.

To HDMI-overganger (mini) til kamera. HDMI-kablene går ikke direkte inn i de håndholdte kameraene, derav overgangen til en mini-HDMI.

Én HDMI-switch som gjorde det mulig for oss å veksle mellom hvilke kameraer og projektorer vi viste til publikum, og i tillegg gir oss muligheten til å skyte bildet fra ett kamera til to projektorer – altså at samme bildet blir vist to steder.

### **Fase 3 – Spilleregelen om live kamera generer behov og spørsmål**

#### **Behovet for en skuespiller**

I arbeidet med kamera, oppdaget vi behovet for flere aktører i prosessen. Vi var nødt til å hente inn en skuespiller for at Andreas og jeg kunne konsentrere oss om å se den kunstneriske helheten, og for at vi begge skulle kunne styre et kamera hver. I tillegg var vi avhengig av noen som kunne styre lys. Vi merket hvor vanskelig det var å få projeksjonsbildet tydelig når scenelyset traff projeksjonen. Vi kunne ikke skru av lyset, for da ville ikke kamera fange opp objektene vi filmet. Jeg visste at denne formen for prosess var annerledes enn de jeg hadde vært med i før, og det ville kreve at den eventuelle aktøren jeg hentet inn var innforstått med premissene som lå til grunn for denne prosessen. I en devised prosess er det naturlig å ha en anelse om hva slags produkt det skal ende i selv om arbeidsmåten er preget av åpenhet og improvisjon. "Questions arise about where and how to start making a performance, and what kind of product is to be created" (Oddey, 1994, s. 7). Erfaringsmessig, oppstår tematikken ganske raskt når man er i en devised prosess. Prosessene jeg har vært med i tidligere, blir ofte ledet inn på et narrativt spor hvor: "hva skal dette handle om" har vært det drivende elementet. I denne prosessen var det undersøkelsene som skulle være i fokus – en kompositorisk tilnærming. Tematikken skulle ikke være i veien for hvordan vi jobbet. Det kan være uvant for enhver aktør, men det skal også være overkommelig. En kan si at dette handler om at deltakerne burde ha samme anelse om hvor dette bærer hen, og en felles forståelse for måten å jobbe på. I prosessen til masterprosjektet, var det i denne fasen klart at tematikken skulle vike for undersøkelsesfokuset. Det er en motstridende måte å jobbe på for oss som er vant til å jobbe med en tematikk, og jeg visste at det derfor ville kreve tålmodighet og forståelse fra aktøren jeg skulle hente inn. I denne prosessen måtte vi tørre å leke materiale (kamera og skjerm), og ikke være opphengt i å finne et tema. Derfor valgte jeg å hente inn Øystein Flemmen som aktør, da han har samme bakgrunn som meg. Han har kunnskap innenfor det tekniske hva lyd og lys angår, i tillegg til at han kunne fungere som skuespiller. Å hente inn en tredjepart, var veldig nyttig for oss, da jeg

kunne observere de ulike utprøvingene Andreas gjorde med kamera, mens Øystein var motivet.

I tillegg til de praktiske og tekniske utfordringene med å bare være to, handler behovet om en skuespiller også om at jeg hadde tatt et grunnleggende valg om at kamera faktisk skulle filme en person. Dette valget var jeg ikke bevisst, men det var et selvfølge som både Andreas og jeg var innforstått med. Det kan ha noe å gjøre med de kulturelle referansene vi har til felles; både når det kommer til at vi begge har sett samme teateroppsetninger som for eksempel *Greenboy*, og at vi har samme TV- og filmreferanser. I TV og film blir kamera som oftest brukt til å fortelle en historie om en rollefigur.

### **Behovet for en tematisk impuls**

De fleste jeg har jobbet med tidligere, er vant til å jobbe ut i fra en impuls: "Devised theatre can start from an infinite number of possibilities, such as an idea, image, concept, object, poem, piece of music, or painting, and the precise nature of the end product is unknown" (Oddey, 1994, s. 7). Impulsen man tar utgangspunkt i, gir ofte en impuls til å utforme tematikken. I dette tilfellet var det kamera som var impulsen, men den gir ikke tematiske føringer på hvordan vi skal komme i gang. Det kan være vanskelig å omstille seg til å jobbe på en utforskende måte hvor en forestilling ikke nødvendigvis er målet, men hvor undersøkelsene i seg selv er verdifulle. For Øystein, som kom utenifra, var det en stor utfordring for han å tenke på denne måten. Det var en god del diskusjoner rundt hvorfor og hvordan man skulle gå fremover, og vi befant oss i en fase med stor usikkerhet. Spørsmål som "hvorfor og hvordan gjør vi dette?" og "hva betyr dette?" dukket stadig opp.

På bakgrunn av dette, var jeg søkende etter en form for tematikk – selv om jeg hadde bestemt meg for å utføre ideen om 20 ulike rom i 20 ulike scener. Vi lekte oss med kamera, og prøvde å undersøke hvordan vi kunne skape rom, men arbeidet stagnerte. På dette tidspunktet, trodde jeg at det var fordi jeg fortsatt manglet et tema. I bloggen<sup>13</sup> min har jeg skrevet "Jeg trenger en klarere visjon, et klart konsept [...]" (Helland, 2013, 17. november). Jeg ser i ettertid at stagnasjonen forekom på grunn av

---

<sup>13</sup> Bloggen ble laget for å dokumentere prosessen slik at den kunne deles med andre, i tillegg til å fungere som en inspirasjonsside for min egen del.

at vi manglet mål, eller delmål, og jobbet arbitrært med kamera. Igjen forvekslet jeg mangelen av delmål og rammer med mangelen på tema (Jf. Lehmann, 2011). I tillegg var kunnskapene rundt kamerabruken ikke tilstrekkelig, og denne usikkerheten førte til at jeg søkte tillit i å finne en overordnet tematikk (Jf. Nielsen & Krøgholt, 2008). Den overordnede tematikken, sprang ut i fra tanken om 20 ulike rom i 20 ulike scener; jeg hadde en anelse om at dette ville ende i en episodisk dramaturgi, og så for meg noe surrealistisk og abstrakt. Jeg knyttet disse faktorene sammen, og valgte å ta sette dette i en drømmeverdenen. Her hadde jeg mulighet til å hoppe i tid og rom. En kan si at jeg gikk fra frembringere til det frembragte ved at jeg beveget meg fra en konkret tanke om 20 rom i 20 scener, til en tanke om hva det kan bli, nemlig fiksjonen om drøm. (Jf. Kobbernagel, 2011). Video er 25 stillbilder i sekundet (Leirpoll, 2002-2005, s. 5), og i denne forestillingen er det en skjerm på scenen. Dette gjør at tilskuerne er nødt til å kontinuerlig flytte blikket fra skjerm til det som skjer fysisk på gulvet. Med dette i bakgrunn, valgte jeg derfor tittelen *REM – Rapid eye movement*. Det gjenspeiler de hurtige skiftene vi må gjøre med øynene både i drømme, på film og i teateret. Selv om jeg hadde bestemt meg for at produktet skulle settes i en drømmetematikk, valgte vi å ikke forfølge det videre ved dette tidspunkt.

### **Behovet for projeksjonsflater**

Under det praktiske arbeidet hadde vi vanskeligheter for å sette i gang ordentlig, da å arbeide med live kamera generer spørsmål om projeksjonsflater. Hvordan skal scenen se ut? Hvor skal publikum sitte? Hvor skal vi projisere bildene? Jeg kjente et behov for å ha en scenografi for å vite hvilke rammer jeg kunne leke meg med estetisk, men jeg kunne ikke lage en scenografi uten å vite hva dette skulle handle om.

I og med at jeg hadde tatt et valg om å ikke skyte projeksjonsbilde på et lerret, ville projeksjonsflatene ha en stor betydning for produktet. Vi tegnet opp forslag til en scene som hadde hvite vegger på hjul, som kunne brukes som projeksjonsflater og i tillegg skape rom. Siden vi ikke hadde bygd scenografien, brukte vi det vi kunne finne til å projisere på; bokser som var uthulte, mannekengdukker og flater på hjul. Med Øystein med på laget, lekte vi oss med gjenstandene vi hadde hentet opp. Hinderet om at vi ikke hadde bygd scenografi, ble i dette tilfellet meget produktivt. Vi undersøkte hvordan vi kunne projisere på gjenstandene vi hadde, og oppdaget at vi

var nysgjerrige på hva som skjedde når vi projiserte på andre elementer enn et vanlig lerret.

### **Følelse av flow**

Vi utforsket hvordan vi kunne projisere på objektene vi hentet, og hvordan vi kunne skape illusjoner om andre rom enn det som eksisterte i det fysiske rommet fra før av. Vi stilte oss spørsmålet: ”hva kan vi få til med dette?” Vi projiserte bilder på objektene, og lekte ukritisk med mulighetene som lå i dem – vi var i en affirmativ fase. Det gikk tre timer, uten at vi la merke til det. Blant de ni punktene Csikszentmihalyi nevner i boken *Flow – the psychology of optimal experience*, finner vi blant annet punkter som handler om at vi kun er opptatt av hva som skjer her og nå, at vi ikke er bekymret for å feile, at selvbevisstheten forsvinner, og følelsen av tid blir borte (Csikszentmihalyi, 1990, s. 12,13). Vi var inne i en god flow, hvor tiden fløy forbi, og det var første gang jeg ikke var opphengt i hva resultatet skulle bli. Jeg var bare oppslukt i hva vi undersøkte. I min oppslukthet, glemte jeg også å tenke på om det vi gjorde var riktig eller galt, eller om det så teit ut. Det eneste som var viktig, var det vi gjorde der og da.

Når jeg ser tilbake på denne prøven, ser jeg at det kan være to faktorer som førte til det flow-fremmende. Det ene kan være at vi jobbet med Øystein for første gang; vi fikk delt tankene våre med en ny person, og han bidro med ferske øyne og spilte på våre ideer. Vi oppmuntret hverandres ideer og forslag, som for øvrig går under punkt 2 hos Csikszentmihalyi: ”There is immediate feedback to one’s actions” (1990, s. 10). Vi var for første gang tre stykker, slik at en av oss alltid kunne observere utenifra. Den andre faktoren kan være scenografien vi hentet opp. Det var de som drev undersøkelsen. En kan si at vi arbeidet kompositorisk ved at vi brukte scenografien sammen med kroppene våre som frembringere; ”Evnen til at arbejde med frembringere er at arbejde med krop, rum, lys, lyd og tekst som fysiske materialiteter” (Kobbernagel, 2011, 14). Vi valgte å fokusere på gjenstandene vi hadde funnet, bruke dem gjennom hele prøven; ”hva kan vi gjøre med disse boksene?” På en måte kan en si at de ble prøvens spilleregler; ”I kraft af spilleregler (rammen, opgaven) skabes en intensiveret tilstand af koncentration, engagement, og involvering” (Christoffersen, 2011, s. 138). Den affirmative holdningen vi hadde til arbeidet under denne prøven førte til kreativitet og flow fordi vi hadde en ramme: gjenstandene. ”Hvis

kreativitet først og fremmest handler om at kunne reagere på impulser, bliver det vigtigt at opstille rammer, der kan sikre tilstedeværelsen af impulser” (Lehmann, 2011, s. 150).

#### **Fase 4 – undersøkelsesoverskrifter leder prøvene**

##### **Undersøkelsene**

Vi hadde bestemt oss for å ikke å lukke prosessen før 26. Januar, som var to uker før visningsdato. Ved å sette denne fristen, tillot vi oss selv å jobbe og leke fritt, uten å bekymre oss for å ikke komme i mål. Vi begynte å systematisere prøvene våre ved å lage en liste over hva vi ville undersøke med kamera, og ville at hver prøve skulle ha et overordnet undersøkelsesfokus – altså benspenn eller spilleregler. Listen ble utarbeidet ut i fra hva jeg syntes har vært interessant å utforske, og hva vi allerede hadde jobbet med. Det var viktig for meg å prøve å utforske ytterligere det vi allerede hadde vært innom, for å se om vi kunne finne ut noe mer. De ulike undersøkelsesfokusene har i etterkant av prosessen fått betegnelsen *videomediale grep*. De videomediale grepene vi skulle undersøke og utviklet går jeg nærmere inn på senere i avhandlingen.

Fordi vi hadde undersøkelser som ledet prøvene, ble arbeidet mer konsentrert, og vi fikk en mer oversiktlig prosess. Tidligere hadde prosessen stagneret når vi hadde jobbet på gulvet. Vi kunne jobbe med en undersøkelse i timevis, men det kom som oftest til et punkt hvor vi hadde gjort det samme i en lang tid. Stagnasjonen oppstod når vi ikke visste hva vi skulle gjøre med det vi hadde undersøkt, og heller ikke hvordan vi gikk videre. Det var derfor veldig nyttig å ha forhåndsbestemt en liste med undersøkelsesfokus; vi kunne se på lista og gå videre til neste undersøkelsesfokus. Vi opererte her innenfor det Lehmann refererer til som ”[...] *handlingsrum*, der tillader én at gjennomføre forskjellige partikulære handlingeksperimenter” (2011, s. 151). Undersøkelsesoverskriftene fungerte som rammer for prøvene, for handlingsrommet. Handlingene vi gjorde for å undersøke de videomediale grepene, ledet oss enten videre i undersøkelsen av selve grepet, eller fikk oss til å begynne å undersøke et nytt på lista. Hver handling ga oss ny informasjon og kunnskap, og ga oss en ny anelse om hvordan produktet kunne bli. Prosessen var i en undersøkende fase som brøt med den



lineære tid: ”Eftersom tiden pr. definition er lineært fremadskridende og irreversibel, kan man næppe helt komme uden om lineariteten, men et stykke på vejen kan man dog komme ved at nedtone den teleologiske tilgansvinkel” (s.st.). Selv om drøm var en tematikk jeg hadde tenkt på, var det skjøvet til side til fordel for undersøkelsene. Undersøkelsene ble spilleregler som fikk oss til å generere, eller fremavle sceniske versjoner. ”At generere er at fremavle masser af væsensforskellige sceniske versioner. Man genererer enten ud fra spilleregler, ud fra en opgave, ud fra en respons, ud fra et ord eller et tema” (Kobbernagel, 2011, s. 18). Gjennom undersøkelsesfokuset vi nå hadde, beveget vi oss tilbake til en kompositorisk tilgang.

### **En anelse om illusjon**

I arbeidet med de ulike undersøkelsene, oppstod det en interesse for illusjonsskaping. Illusjon har vært en underliggende interesse i hele mitt arbeide, men det var på denne tiden jeg ble bevisst min interesse. Mye av grunnen til denne bevisstgjøringen, var at ordet dukket opp gjentatte ganger i loggen min. Her fra en prøve hvor undersøkelsesfokuset var loddrett/vannrett, eller det jeg i ettertid har kalt for rotasjon med kamera:

”Jeg prøvde å snu kamera som filmet skuespilleren mens han stod på henda. Da skapte vi illusjonen om at skuespilleren svedde i lufta. For å oppnå ønskelig illusjon, [...] må vi ikke bare få skuespilleren til å endre vinkel (stå på henda, ligge på gulvet), men kamera må også endre vinkel. [...] For å forsterke illusjonen, har vi prøvd å bruke rekvisitter som hjelp”  
(Vedlegg 1, 02. januar 2014).

Alle utprøvingene mine hadde et fokus om å skape ulike illusjoner, og jeg så på forsøket som mislykket hvis jeg brøt illusjonen. ”Om kamera blir tiltet, får vi et froskeperspektiv som ødelegger illusjonen. Vi merker også hvor viktig det er at bildekomposisjonen er godt komponert for å oppnå en brukbar illusjon” (Vedlegg 1, 02. februar 2014). For å gå nærmere inn på hvorfor det å skape illusjon fascinerte meg, vil jeg hente inne teorier av Werner Wolf som beskriver estetisk illusjon:

Aesthetic illusion is one of the most powerful transmedial effects that representational media and genres can elicit (...) In essence, it conveys the impression of being imaginatively and emotionally immersed in a represented world, or parts thereof, and of experiencing this world, which may be factual or fictional but in any case not really present at the very moment of

reception, in a way similar to real life, while the recipient is still residually aware that this experience is imaginative and triggered by an artefact and not by reality. (Wolf, 2013, s. V).

I følge Wolf er en estetisk illusjon ikke helt tilstede, men en del av fantasien til mottakeren. Mottakeren er også klar over at opplevelsen av estetisk illusjon oppstår i fantasien. I tillegg er den utløst av en artefakt, og ikke av virkeligheten. Artefakt er i følge Wolf mediet som er representert (2013, s. 9), og i forbindelse med denne avhandlingen, vil artefakten være teateret og kamera.

Da vi arbeidet med gjenstandsprojeksjon, bygde vi en tetriskombinasjon av uthulte bokser som vi projiserte på. Med riktig presisjonsarbeid, kunne vi filme Øystein og projisere han på disse boksene. Ved å bevege seg i ulike nivåer og posisjoner, kunne vi ved hjelp av kamerabevegelse, få det til å se ut som Øystein klatret, krøp og hoppet mellom boksene. Da jeg så hvor lett det var å gjøre feil, enten ved at kamera beveget seg for fort, eller ved at Øystein beveget seg i feil retning, ble jeg skuffet fordi illusjonen brøt. Å bryte en illusjon kan brukes som et virkemiddel, men i dette eksempelet, var målet å skape en illusjon om at rollefiguren beveget seg gjennom boksene. Live kamera blir en artefakt som har mulighet til å skape et illusjonsrom. Ikke bare til å skape et illusjonsrom i fantasien til publikum, men til å faktisk vise illusjonsrommet på skjermen. Når illusjonen brytes ufrivillig, vil konsekvensene være at illusjonen ikke rekker å bli til i utgangspunktet. Som Wolf påpeker i sitatet ovenfor, er det ”immersion”, eller innlevelsen til publikum som gjør at illusjon kan oppstå. Når illusjonen vi skal skape brytes ukontrollert av tekniske utfordringer, vil ikke tilskuerne rekke å leve seg inn, og illusjonen oppstår ikke. Å skape illusjonen i dette eksempelet er avhengig av at de kameratekniske forutsetningene som tilt, bildekomposisjon og ustabilitet, ikke blir påvirket av menneskelige feil. I tillegg hadde ikke skuespilleren kontroll på hva han gjorde, fordi han ikke kunne se hvordan det så ut på projeksjonsbildet. Én løsning på denne utfordringen kunne vært en monitor som skuespilleren kunne se seg selv i. Dette utstyret hadde vi ikke tilgjengelig, og jeg oppdaget hvordan teknisk presisjonsarbeid og budsjettet begrenset arbeidet med live kamera i teateret.

Alle undersøkelsene hadde et illusjonsfokus jeg var fascinert av, og jeg forstod at det var dette jeg var ute etter; jeg ville gi publikum en opplevelse av illusjon. De skulle se at illusjonen ble skapt foran øynene deres, slik som Katie Mitchell gjorde i sin multimediale forestilling, og slik Krash Kompagni gjorde i *Greenboy*. I Katie Mitchells...*some trace of her* ser vi på klippet at scenen er delt i to; på gulvet er det rigget til med ulik scenografi og rekvisitter, og teknisk utstyr i form av kamera, lys og lyd. Det minner om et ferdigrigget filmsett. Skuespillerne blir filmet av hverandre mens de er i spill, og det blir vist på et stort, hvitt lerret, som er over dem. Publikum får dermed se hvordan filmen blir skapt, og hvordan den ser ut når den er ”ferdig redigert” (Theatre, 2011).

## **Fase 5 – utarbeidelse av tematikk og forestillingskonsept**

### **Behovet for kontekst**

Undersøkelsesfokusene hjalp oss et stykke på vei, men det kom til et punkt hvor undersøkelsene stoppet opp. Jeg opplevde at stagnasjonen oppstod av to grunner. Den ene var at vi hadde vanskeligheter for å utvikle de videomediale grepene vi utforsket, fordi ikke hadde en kontekst å utforske de i. Når vi gikk inn i et grep, inn i vårt materiale, undersøkte vi de tekniske mulighetene vi hadde; hvilke perspektiver som fungerte best, hvilket lys, hvordan vi kunne zoome eller rotere kamera. Men det kom til et punkt hvor jeg opplevde undersøkelsen som ”ferdig utforsket”. Under prøvene var jeg overbevist om at det var fordi vi ikke hadde en tematikk å utforske grepene i – jeg trengte en kontekst, en tematisk motivasjon. Dette kan henge sammen med den andre grunnen; nemlig at skuespilleren slet med å forholde seg til undersøkelsene uten å ha motivasjon. Han spurte stadig etter tematisk motivasjon, men jeg insisterte på at vi ikke skulle tenke på tematikken før 26. Januar. Det var på dette tidspunktet vanskelig å leke innenfor grepene vi undersøkte uten å ha en ramme for undersøkelsene, eller et mål.

I ettertid ser jeg at jeg her hadde hatt mulighet til å prøve ut ulike spilleregler og benspenn, uten å tenke på en overordnet tematikk. Under undersøkelsene av nærbilder, kunne vi ha konstruert en spilleregel om at kamera aldri skulle stå i ro, eller at skuespilleren skulle bruke føttene til å snakke. Instinktet om at vi manglet motivasjon var riktig slik jeg ser det – vi hadde behov for å innføre spilleregler

og benspenn til undersøkelsene, slik at vi bevarte leken og tilstedeværelsen av impulser (Jf. Lehmann, 2011, s. 150). Men vi hadde ikke nødvendigvis trengt å hente inn en tematikk.

I og med at jeg ikke var kjent med bruken av spilleregler og benspenn da, valgte vi å gjøre det vi fant trygghet i; nemlig å velge og fokusere på tematikken. Jakob Lothe påpeker at

”Mennesket har eit djuptliggjande behov for å etablere narrative mønster. Det har samanheng med tendensen vi har til å sjå livet som ei forteljing, ei tidsavgrensa utviklingsline frå begynnelse til slutt, frå fødsel til død, der vi helst vil finne kvart stadium meiningsfylt og grunngi dei vala vi tar.”  
(Lothe, 2003, s. 13)

Vi begynte å lukke prosessen ved å diskutere et tematisk konsept, da tidligere enn forventet. Prosessen gikk fra en affirmativ tilgang til en kritisk og vurderende tilgang (Jf. spm. 1, Nielsen & Krøgholt, 2008)

### **Anelse om resultat**

Vi tok tak i drømmetematikken vi hadde diskutert tidligere og prøvde å utarbeide tekst i forbindelse med dette. Vi diskuterte hva ville vi formidle, og hvordan kunne vi formidle det. Samtidig som vi snakket om dette brukte vi, til min overraskelse, kamera. Dette viser at vi gjennom utprøvingene hadde tilegnet oss nye erfaringer og ferdigheter som vi nå kunne anvende. Kamera var aktivt med i idémyldringen, og vi tok det stadig opp for å prøve ut hvordan vi kunne fortelle publikum noe gjennom linsen.

”Vi fikk stadig nye ideer til hvordan vi kunne understreke handlingen med kamera. Så selv om vi jobbet med innhold og teksten, var kamera en stor del av arbeidet. [...] Dette ser jeg på som et godt tegn, da det i tidligere prosesser har vært vanskelig å integrere kamera naturlig. Denne gangen har vi jobbet så mye med kamera at vi ikke kan la være å bruke det.”  
(Vedlegg 1, 08. Januar 2014).

Det dramaturgiske ble påvirket av begrensningene til teknikken, da vi ikke kan gjøre store forflytninger, uten at det blir rotete. Vi forstod at vi var nødt til å dele opp stykket i bolker for å gjøre det så ryddig som mulig. For å få en miljøforandring, bestemte vi oss for å gå ut av vårt prøverom, vekk fra kamera, og forme et utkast til en handling. På tiden vi var borte fra prøverommet, fant vi tematikken, det bærende spørsmålet, og det vi kalte for budskap (Vedlegg 2). Vi tegnet opp dramaturgien på

tavlen og lagde et tilhørende forløp. Fra da av gikk vi fullstendig vekk fra en kompositorisk metode, og undersøkte gjennom en narrativ tilgang. Vi satte i gang med å utforme forløpet vårt, med utgangspunkt i undersøkelsesfokusene. Begynnelsen hadde vi klart for oss, og vi skrev ned hvordan den skulle forløpe seg, hvilke kameragrep vi ville ha med, og hvordan den skulle ende. Å lage skjelettet på denne scenen gjorde vi i en god flow. Nå begynte vi å få en idé om hvordan produktet kom til å se ut til slutt.

### **Utstyr som går fra hindring til benspenn**

Med to projektorer, to kameraer og en HDMI-switch, var det ganske mange kabler som fløt rundt på scenen, fullt synlige. Jeg var usikker på hva vi skulle gjøre med dem, om vi skulle bruke dem i spill, eller prøve å gjemme dem. I produksjoner med kamera jeg har sett eller lest om tidligere, har ledningene enten vært godt skjult, eller vært en del av konseptet: *Pretty Woman A/S* (FIX&FOXY, 2008) og *Viljens Triumf* (FIX&FOXY, 2012) var forestillinger hvor filmsettet var en del av konseptet, og dermed en del av scenografien og estetikken. Det samme gjelder Krash Kompagnis *Greenboy* og Katie Mitchells *...some trace of her*; kameraene, kablene, og de som fungerer som scenearbeidere og teknikere er synlige. Jeg hadde i utgangspunktet ikke lyst til å skape en setting hvor kamerabruken var intensjonelt selvrefleksiv, hvor kamera pekte på seg selv som medium. Jeg ville at kamera skulle kunne brukes som en likeverdig komponent i teateret, uten at det ble en kommentar til vårt medierte samfunn. ”Jeg kjenner jeg blir litt skuffet om jeg må gjøre det om til en naturlig del av settingen, da jeg i hovedsak ønsket å lage teater som teater, men med kamera som en del av formen, ikke som en del av tematikken” (Vedlegg 1, 22. Januar 2014). Jeg var redd for at jeg ikke kunne ta med kamera i teateret om ikke konseptet eller tematikken omhandlet kamera.

Fordi forestillingen var en lavbudsjettsproduksjon, så scenografien vår ut som et dårlig filmstudio, og jeg skjønte at jeg ikke kunne gjemme kablene våre godt nok. Vi måtte velge åpne løsninger for at dette skulle kunne fungere. Jeg valgte å legge handlingen til forestillingen i et TV- og filmunivers, selv om jeg hadde reservert meg mot tanken i utgangspunktet. Jo mer jeg tenkte over hvordan resultatet kunne bli med denne formen, desto mer forstod jeg at dette ville løse mange utfordringer. Jeg tenkte på utprøvinger hvor vi egentlig hadde lekt oss for moro skyld, og jeg hadde kost

meg fordi jeg synes det var gøy. Jeg forstod at jeg faktisk kunne bruke dette om jeg satte forestillingen inn i et filmunivers. Dette valget gjorde at jeg løsnet opp i flere utfordringer rundt scenskift, handling, spillestil og manus. I stedet for å skjule kabler og annen teknikk, ville jeg synliggjøre og bruke dem som en tydelig del av estetikken og tematikken. Utstyret gikk dermed fra å være et hinder, til å bli et benspenn.

### **Den endelige problemstillingen blir formulert**

I løpet av prosessen, har jeg stadig stusset på min egen problemstilling, og jeg har prøvet å omformulere den til å sette ord på hva jeg faktisk utforsker. Å si at jeg utforsket rom var et forsøk på å sette ord på min interesse for live kamera i teateret. På dette punktet i prosessen ble det klart for meg at min nysgjerrighet lå i mulighetene og begrensningene kamera har, og hvordan jeg kunne utnytte disse. Ikke minst hvordan jeg kan bruke det i senere arbeid som kunstner og som lærer. Jeg var ute etter mulighetene og begrensningene som lå der, og hvordan jeg enkelt kunne bruke dem – det er sjeldent man har tilgang til avansert utstyr. Dermed åpnet jeg opp problemstillingen min:

*Hvordan utforske og utnytte muligheter og begrensninger ved å anvende live kamera i en lavbudsjettsproduksjon?*

### **Fase 6 – Komposisjon av materiale - forestillingen blir til**

Drømmekonseptet bestod sammen med forløpet vi hadde laget tidligere. Ut i fra dette forløpet, spesifiserte Andreas og jeg innholdet i hver enkelt scene ved å skrive ned et mer detaljert forløp. Vi delte opp stykket i scener, hvor hver scene skulle ta utgangspunkt i et videomedialt grep. De videomediale grepene hadde gitt oss en assosiasjon om hvor de kunne passe inn i et handlingsforløp. For eksempel assosierte jeg rotasjon med kamera, som jeg kommer tilbake til senere, med mareritt, eller det å miste kontrollen. På den måten gikk vi fra frembringere (rotasjon med kamera) til det frembragte (mareritt), det Kobbernagel kaller for å ”aflæse” (Kobbernagel, 2011). ”Aflæsningen er at sette ord på materialets frembringere og materialets frembragte” (2011, s. 19).

I tillegg skulle scenene ha en filmsjanger som ramme. For eksempel skrev vi ned en scene som skulle ta utgangspunkt i sjangeren romantisk komedie, eller drama, og bruke dobbelteksponeering som videomedialt grep. Dermed skapte vi spilleregler

til utformingen av forestillingen. Ikke alt vi hadde undersøkt innenfor de videomediale grepene ble tatt med. Den skriftlige utformingen av handlingen i stykket, var et forslag som vi måtte prøve ut i praksis. Det var på gulvet den kritiske utvelgelsen foregikk, da jeg så hvordan det fungerte i praksis. Vi var i en fase av arbeidet hvor vi begynte med komposisjon og utvelgelse av materiale (s.st.).

Da vi prøvde å komponere og sette sammen materiale vårt i scener, oppstod det ulike utfordringer som gjorde at vi møtte stagnasjon. Vi hadde litt uenigheter om hvordan det var lurt å gå frem; om vi skulle lage et skjelett på hele stykket, eller om vi skulle fokusere på enkeltscener og plukke på dem. Uenighetene lå i frykten for å ikke ha et helhetlig produkt. Øystein var bekymret for at vi kom til å ha et halvt stykke, mens jeg var bekymret for at vi skulle ha et helt stykke som ikke var gjennomført.

Diskusjonen oppstod fordi vi hadde skapt to scener som fungerte godt, men vi greide ikke å komme oss videre. Dette var ikke lenge før premiere, og jeg vil anta at tidspresset var med på øke usikkerheten rundt at vi ikke hadde et ferdig produkt. Vi ble kritiske til hvordan vi arbeidet fordi vi hadde dårlig tid (Jf. spm. 5, Nielsen & Krøgholt, 2008). Tidspresset skapte uenigheter og usikkerhet blant oss. Hvor skal fokuset ligge? Her understrekte jeg at det var undersøkelsen som var viktig, og ikke at vi skulle ha en helhetlig forestilling. Jeg håndterte usikkerheten ved å vise tillit til undersøkelsene (jf. spm. 4, Nielsen & Krøgholt, 2008). Det var likevel en stagnasjon i arbeidet her. Hvorfor var det så enkelt å lage de første to scenene, og hvorfor kom vi oss ikke videre? Jeg vil nå ta for meg en av de første scenene som ble laget, for å se nærmere på hvorfor vi fikk til å lage denne scenen i en god flow.

### **Eksempel**

Scenen jeg vil trekke fram, kalte vi kjærlighetsscenen. I denne scenen leker vi med kameragrepet distanse og nærhet. Øystein og jeg sitter på en krakk, rygg mot rygg. Et kamera filmer meg, et annet kamera filmer Øystein. Kameraene er koblet til hver sin projektor, og projektorene er plassert slik at skjermene overlapper fullstendig, en dobbelteksposering. Selv om vi sitter tett inntil hverandre på scenen, rygg mot rygg, ser det ut som vi sitter mot hverandre på skjermen. Det vil da si at når vi i virkeligheten strekker ut armene våre, i motsatte retninger, vil det på skjermen se ut som de strekker armene mot hverandre. Når armene møtes på skjermen, vil de gå gjennom hverandre. Vi brukte det faktum at de ikke kunne ta på hverandre som

selve konseptet i denne scenen; to mennesker som møtes, men ikke greier å møtes.

”Vi gjorde dermed det kameratekniske om til selve tematikken i scenen; de kan ikke ta på hverandre, hvordan skal de da greie å møtes. Kameragrepet ble da et hjelpemiddel, en motivasjon og selve handlingen. Jeg forstod at det er slik jeg må tenke ut resten av scenene for å komme meg videre”  
(Vedlegg 1, 07. februar 2014).

Jeg ser hvordan skapelsen fungerer så mye bedre når det er et direkte samsvar mellom hva jeg undersøker og hva som er tematikken – når de er i dialog blir resultatet meningsfullt. Da jeg forstod at dette kunne være med på å gjøre prosessen mer fruktbar, prøvde jeg å finne linkene mellom de videomediale grepene vi hadde valgt og sceneinnholdet.

Gjennom prosessanalysen har jeg nå vist hvordan jeg i fase 1 lette etter et overordnet tema som en igangsetter for å utforske kamera. Jeg valgte å gå vekk i fra dette i fase 2, og heller å fokusere på kamera som selve rammen. Kamera som ramme genererte i fase 3 spørsmål av praktisk natur. Blant annet hvordan vi skulle sette i gang, hva som skulle filmes, hvem som skulle filmes og hvordan vi skulle filme. Det krevde at kamera som ramme fikk noen benspenn. Vi innførte derfor i fase 4 spilleregler om at hver prøve skulle ha et undersøkelsesfokus, og det var her de videomediale grepene ble utviklet. Vi utforsket deretter i fase 5 de videomediale grepene ytterligere ut i fra en tematisk kontekst. Her fikk vi en anelse om hvordan den endelige forestillingen kom til å se ut. I fase 6 ble de videomediale grepene komponert og utarbeidet ut i fra det tematiske konseptet. Etter presisjonsarbeid, gjennomgang og prøver, endte fase 6 i selve teaterforestillingen *REM – Rapid eye movement*.

### **Analyse: Videomediale grep**

Jeg vil nå gå nærmere inn på de ulike undersøkelsene vi har gjort i fase 4, og reflektere rundt hvilke funksjoner de kan ha. De fleste grepene er anvendt i selve forestillingen, mens noen har blitt værende i prosessen. Jeg har først delt grepene i tre kategorier ut i fra hvilken overordnet funksjon de tilhører; kameragrep, skjerm og projeksjon, og live redigeringsteknikker. Med kameragrep mener jeg funksjoner som er gjort i forbindelse med kameratekniske handlinger. Med skjerm og projeksjon tar jeg utgangspunkt i hvordan vi interagerer og velger og iscenesette skjermbildet, for eksempel om de blir skutt på vegg eller andre gjenstander. Live



redigeringsteknikker er hvordan vi har undersøkt hvordan vi kan oppnå illusjonen om redigering uten digitale hjelpemidler, som for eksempel klippeprogram. De videomediale grepene blir først presentert og beskrevet, før jeg reflekterer over og diskuterer hvilke funksjoner de har hatt i min prosess og forestilling. Deretter vil jeg gjøre meg noen tanker rundt hvordan interaksjonen mellom de videomediale grepene og rollefiguren fungerer.

### **Kameragrep**

Jeg velger å kalle denne kategorien for kameragrep, da disse grepene er direkte knyttet til hvilke kameratekniske handlinger vi kan gjøre med kamera som verktøy. Det omhandler ikke den tekniske menyen et kamera kan tilby, da dette ikke har vært fokus i mitt arbeid. I utgangspunktet skulle vi bruke kameraer uten en kamerameny som private kameraer kan tilby, og fokuserte dermed ikke videre på det da vi tok i bruk de håndholdte kameraene. Menyene i kameraene vi hadde, var også vanskelig å komme til, og ville vært klønete å stille inn på scenen. Blant annet vises de ulike funksjonene på skjermprojeksjonen når man leter seg gjennom menyen. Kameragrep er grep jeg har gjort i forbindelse med enkle handlinger som zooming og bevegelse med kamera. Under hvert punkt vil jeg først forklare hvordan vi oppfatter funksjonen, dermed gå inn på hvordan vi har undersøkt det.

### **Nærbilder**

Å undersøke nærbilder er blant det første vi begynte å utforske i prosessen. Det er noe vi har lekt oss med gjennomgående. Hver gang vi har filmet noe, spesielt når kamera skal være i ro, har vi lekt med bildeutsnittet og bevegelse i bildet. Nærbilder og zooming er enkle grep som de fleste kan få til. Effekten av nærbilder kan være spennende illusjoner, gitt at man er bevisst på hvordan man bruker dem.

Når vi har lekt oss med nærbilder av ulike deler av ansiktet til skuespilleren, og andre deler av kroppen, oppstår det en fragmentering av det totale bildet vi er vant til å se av et menneske. Det nærbildet vi velger, utsnittet, bryter med vår hverdagslige oppfatning av andre mennesker. Med nærbilder, har vi muligheten til å krysse en intimgrense vi ellers ikke ville gjort, og utsnittet kan dermed være med på å gi tilskuerne en mulighet til å føle en intimitet med rollefiguren som blir filmet. Under en prøve hvor vi zoomet inn på skuespilleren slik at utsnittet var fra halsen og opp, opplevde jeg dette som at vi krysset en intimgrense, at vi kom nærmere på

rollefiguren enn vi ville gjort om vi stod ved siden av hverandre. Det oppstår en nærhet mellom meg som tilskuer og rollefiguren.

Zoomer vi videre inn slik at vi får et nærbilde av øyet hans, opplever jeg derimot en distansering. Å se et øye så nært er ikke noe vi vanligvis gjør i hverdagen, og det oppstår en materialisering av skuespilleren – han er ikke lenger en person, men et øye. I og med at vi ikke til vanlig ser mennesker så nært, blir jeg bevisst på at dette utsnittet er forårsaket av en zoom fra et kamera. Jeg blir klar over at det er mediet som skaper effekten jeg ser. Kamera som medium ”forstyrrer” opplevelsen min, og jeg blir derfor oppmerksom på mediet. Distanseringen er hypermedial: ”Hypermediacy gjør seeren oppmerksom på mediet og står dermed i modsætning til immediacy, der giver tilskueren/brugeren en slags nærvær opplevelse, uden at mediet forstyrrer denne” (Philipsen, 2007, s. 26). Jeg vil gå nærmere inn på begrepene *hypermediacy* og *immediacy* senere i oppgaven.



**Figur 3: Et ultranært bilde kan skape distansering – foto: Andreas Røst**

Å zoome nært inn på et motiv, kan gå fra intimitet til distansering, og til abstraksjon. Under en prøve, undersøkte vi nærbilder av foten til skuespilleren. Vi satte

kamera på gulvet, zoomet helt inn, og ba Øystein bevege foten sin kontinuerlig. Når kamera var så nært foten, ble bildet ble så abstrakt at vi ikke så at det var en fot. Vi jobbet lenge med kun dette bildet, fordi det var noe fascinerende med å se på noe vi ikke helt så hva var. Bildet ble så abstrakt, og jeg fikk så mange assosiasjoner ved å se på. Å filme nærbilder av ulike kroppsdeler, gjør at jeg føler jeg krysser en intimgrense med skuespilleren, og denne intimgrensen kan være like spennende som ubehagelig. I teaterforestillinger uten live kamera kan aktørene går bort til publikum, for å oppnå reell nærhet, men denne nærheten er annerledes enn den man får med et nærbilde. Aktøren har *valgt* å gå bort til tilskueren, og da er det tilskueren som blir sett, ikke omvendt. Ubegag i denne situasjonen oppstår for det første fordi tilskueren i utgangspunktet blir revet ut av sin rolle som publikummer, og for det andre fordi tilskueren blir synliggjort og sett på. ”I det øyeblikket hvor vi vet at [...] vi blir observert, øker sannsynligheten for at vil blir stresset og anspent [...]” (Böhnisch, 2011, s. 77). Når jeg som tilskuer sitter blant andre publikummere og ser på et nærbilde av en aktør, opplever jeg det derimot som om jeg spionerer på aktøren på trygg avstand. I denne situasjonen oppstår altså ubegaget fordi jeg opplever at det ikke er meningen at jeg skal se han så nært, og jeg får en følelse av jeg overvåker noen. Jeg opplever ubegag fordi det ikke er aktørens valg å gå bort til meg. Det er jeg som tilskuer som tvinger meg på aktøren.



**Figur 4: Nærbilde av fot: fra intimitet til abstraksjon – foto: Nina H. Jakobia Skogli**

I tillegg til å leke med nærbilder av kropp, undersøkte vi nærbilder for å skape en størrelsesforskjell; det å få noe lite til å se stort ut. Vi hadde en tanke om å bruke små figurer og zoome inn på dem, slik at de ble gigantiske i projeksjonsbildet. Legoromskipet som ble nevnt innledningsvis, er et resultat av dette. Romskipet er på størrelse med en hånd rent fysisk, men på skjermen kan vi skape illusjonen om at den er større enn et menneske. Vi zoomet helt inn på romskipet slik at bildeutsnittet dekket skjermen og ble like stort som skjermbildet. Med et annet kamera filmet vi skuespilleren langt unna, slik at han ble liten på skjermbildet. Vi satte disse to skjermbildene sammen, og fikk det dermed til å se ut som Øystein var inne i romskipet. Nærbildet av romskipet i seg selv skaper ikke nødvendigvis en illusjon om at romskipet er større enn det det er, men når vi ser det i forhold til skuespilleren, oppstår det en illusjon. Vi gjorde skuespilleren mindre enn det han er, og gjenstanden større. Illusjonen om størrelsesforskjellen oppstår når vi leker med dimensjonene i forhold til hverandre.

Gjennom nærbilder og zoom, har vi muligheten til å vise tilskuerne et scenebilde som er fragmentarisk, fra helt andre vinkler og perspektiv enn det totale scenebildet vi er

vant til. Kamera fungerer som et ”tredje øye” (Irmer, u.å.).

### **Point of view – POV**

Point of view (POV), er i forbindelse med film og TV når tilskuerne ser det rollefiguren ser – gjennom hans eller hennes øyne. Å undersøke POV oppstod tilfeldigvis under en prøve, og var ikke et planlagt undersøkelsesfokus. Andreas filmet meg i total mens jeg drakk et glass vann. Jeg ba han om å ta et identisk glass, og løftet det opp mot kameralinsen samtidig som jeg tok en slurk. Kamera filmer da meg som tar en slurk, samtidig som et glass blir løftet mot kameralinsen. På skjermen oppstår dermed en illusjon om at en ser hva skuespilleren ser, nemlig innsiden av glasset. Vi kunne gjøre det samme med andre gjenstander. Jeg holdt et bankkort foran meg, og når jeg løftet det opp, løftet Andreas et bankkort mot kameralinsen. Tilsynelatende, får en dermed se på skjermen hva jeg ser – tilskuerne vil se dette i førstepersonsperspektiv. Handlingen er enkel, men likevel effektiv.

Jeg har prøvd å se tilbake på denne hendelsen for å forstå hva det er med dette enkle grepet som fascinerte oss. Rent konkret ser vi på en person som gjør en handling på gulvet og på skjermen: tar en slurk av et glass. Samtidig ser vi hva skuespilleren ser, tilsynelatende gjennom hans øyne, ved at det på skjermen vises innsiden av et glass. Vi bruker litt tid på å faktisk ta inn hva vi egentlig ser på, for når vannglasset blir hevet mot kameralinsen, tar det tid å forstå at det ikke er det samme vannglasset som skuespilleren holder i hånda. Fascinasjonen ligger også i at det er første gang vi opplever at fusjonen mellom live kamera og film, ikke kan gjenskapes med film- eller teatermediet alene. Det unike med denne gjennomføringen av POV, er at tilskuerne både får karakterens subjektivitet, samtidig som de får oppleve sin egen objektivitet.

En POV i filmens verden, med dette vannglasset, ville blitt filmet over skulderen til skuespilleren, og skuespilleren ville ikke vært i bildet. Om bildeutsnittet hadde vært det samme som eksempelet vi gjorde, altså at vi både får se skuespilleren i total og at glasset blir hevet mot kameralinsen, ville vi mest sannsynlig lest filmen som om det var to personer i rommet: en som drikker, og en annen som sitter ovenfor og også drikker. Kameravinkelen vil i filmens verden representere en annen karakter i dette eksempelet. På scenen *ser* vi kamera og kameramannens handling, og vi forstår dermed at handlingen som blir gjort blir en forlengelse av skuespilleren som

subjekt. Fordi vi ser kameramannen, blir det implisert at det ikke er noen andre enn rollefiguren der. Vi oppdaget dermed at vi kunne bruke kamera og skjermen som en forlengelse av skuespilleren. Her ser vi hvordan kamera som benspenn skaper overførsel fra filmmediet til teatermediet (Jf. Christoffersen, 2011b, s. 139).

En POV er ikke vanlig å se i teateret, men med kamera muliggjør vi dette filmgrepet i teateret. At vi i tillegg ser skuespilleren og kameramannen som hever vannglasset *samtidig*, viser hvordan POVen har blitt videreført og utviklet i teatersammenheng. Denne versjonen kunne ikke blitt gjort på film.

### Visuell feedback

Visuell feedback er noe vi tok med oss fra forestillingen *Stadium X*, og noe vi har likt å leke med gjennom hele prosessen. Kamera er koblet opp til en projektor som skyter live og direkte bilder av det vi filmer der og da. Når vi vender kameranlinen mot bildet som projiseres, oppstår det det vi har kalt en feedback. Det vil si at vil filmer projekteringen som da projekterer sitt eget bilde. Det resulterer en flerdobling av objektet som blir filmet uendelig inn i seg selv. En kan sammenlikne det med å plassere to speil vis à vis hverandre. Hvis vi ikke hadde et objekt med i bildet, oppstod det kun uendelig mange firkanter i ulike farger inne i bildet.

Vi kunne variere hvor mange bilder vi ville ha inn ut i fra hvordan vi vinklet kamera – jo mer tiltet kamera er, desto flere bilder inne i bildet. I tillegg til en flerdobling, skjer det også en forsinkelse for hvert bilde. Om vi tar opp en hånd foran kamera, vil hånda komme inn i hvert bilde med noen millisekunders forsinkelse. Her kunne vi leke med hvordan vi kunne få Øystein til å snu seg, og faktisk se på seg selv i et lite sekund, før bildene også snudde seg videre. På en måte forlenges her-og-nå-opplevelsen til teateret i flerdoblingen. I tillegg til forsinkelsene, var det også ulike farger som oppstod i bildene i skjermen. Kamera greide mest sannsynlig ikke å lese lyset og fargene som ble filmet, og det oppstår dermed andre farger i bildet enn det kamera egentlig filmer. Det oppstår ikke bare en avbildning av virkeligheten, men det oppstår en ny atmosfære inne i skjermen, noe mer. Kamera fungerer her som en medskaper og tilfører merverdi.





**Figur 5: Visuell feedback og rotasjon med kamera. Foto: Christine Helland**

### **Rotasjon med kamera – endring av tyngdekraften**

Et grep vi har gjort for å oppnå en illusjon om at vi endret tyngdekraften, er å rotere kamera. Hvis vi holder kamera opp-ned, vil gulvet bli taket og taket bli gulvet. Om rollefiguren står på henda, og vil filme han med kamera opp-ned, vil det se ut som rollefiguren dingler med bena fra taket. Det høres tilsynelatende enkelt ut, og gjennomførbart. Det viste seg at det skulle ligge en del utfordringer på veien innenfor dette grepet. Når vi først fikk det til, kunne det være helt magisk å se på, men det var krevende. Å ha et stillestående bilde hvor vi har endret tyngdekraften, er krevende nok i seg selv. Når vi da skal ha kamera til å bevege seg i tillegg, det er da vi støter på de virkelige utfordringene.

Vi ville skape et bilde av at rollefiguren lå i sengen sin og sov. For å gjøre dette, stilte skuespilleren seg sidelengs inntil veggen, og lente hodet sitt på en pute og trakk et teppe opp etter kroppen sin. Han ”sover” altså stående. Ved å vri kamera 180 grader, kunne vi få Øystein til å bli liggende i skjermbildet. Selv om dette virker enkelt, er det en del pirkearbeid rundt bildeutsnittet som må gjøres: kamera kan ikke være tiltet og det må være i vater. Dette skal stilles inn manuelt, og det skal stilles inn live. En liten tilt, og bildet vil ikke se troverdig ut. Men om kamera er i riktig posisjon, kan det bli en meget fornøylig illusjon.

## Skjerm og projeksjon

### Rommet som premiss

I utgangspunktet var det tenkt at vi skulle bruke teatersalen på UiA som både prøverom og forestillingsrom. Jeg ville ha teatersalen fordi den var en nøytral black box, og jeg ville forme den på den måten jeg ville.

”For min del har jeg siden begynnelsen sett for meg et rent rom, -en black box. Grunnen til dette er fordi jeg ikke har visst hvordan jeg skal forme forestillingen estetisk fra begynnelsen av, og et rent rom er praktisk med tanke på lys, blanding og projeksjoner.”  
(Vedlegg 1, 27. November 2013).

Jeg visste også at utforskingen med kamera ville bli påvirket av rommets kvaliteter: fargene på veggene, lyset som er tilgjengelig, størrelsen – alt ville ha en innvirkning på undersøkelsene. Gay McAuley mener at ”rehearsal space” kan ha en signifikant påvirkningskraft på sluttproduktet (McAuley, 1999, s. 70). ”I [...] have become fascinated by the way spatial features of the rehearsal room, which may not be a part of the set design, are utilized by the actors, even to the extent of becoming a significant part of the spatialization of the action” (s.st., s. 71).

Teatersalen har molton hengende i rommet langs veggene, og vi kunne ikke ha skutt bildene dit da moltonen ville gjort bildene utydelig. Siden rommet krevde at vi måtte hente inn projeksjonsflater, fikk jeg ideen om å bygge scenografi som kunne fungere som lerret. Vi støtte på noen logistiske problemer, som resulterte i at vi måtte bytte rom. At rommet vi skulle bruke var blendet, var utrolig viktig for kvalitetene på projeksjonene da lys vil gjøre bildene svake. Valget falt derfor på lagerrommet i kjelleren i G-bygget<sup>14</sup>, da det var det rommet som ikke hadde vinduer og var tilgjengelig. Dette rommets estetikk var nøytralt, nesten mer enn teatersalen. ”Fordelen med dette rommet, er at både vegger og gulv er av det samme materiale, og gjør det til en nesten renere estetikk enn teatersalen” (Vedlegg 1, 27. November 2013). Her var både vegger og tak i betong, og det gjorde det enklere å skyte opp bildene direkte på veggen. Dermed valgte vi å gå bort i fra de hvite veggene på hjul, og heller ta i bruke rommets muligheter for projisering. ”The rehearsal space is never a neutral container and, however black and empty it may seem to the observer, it is

---

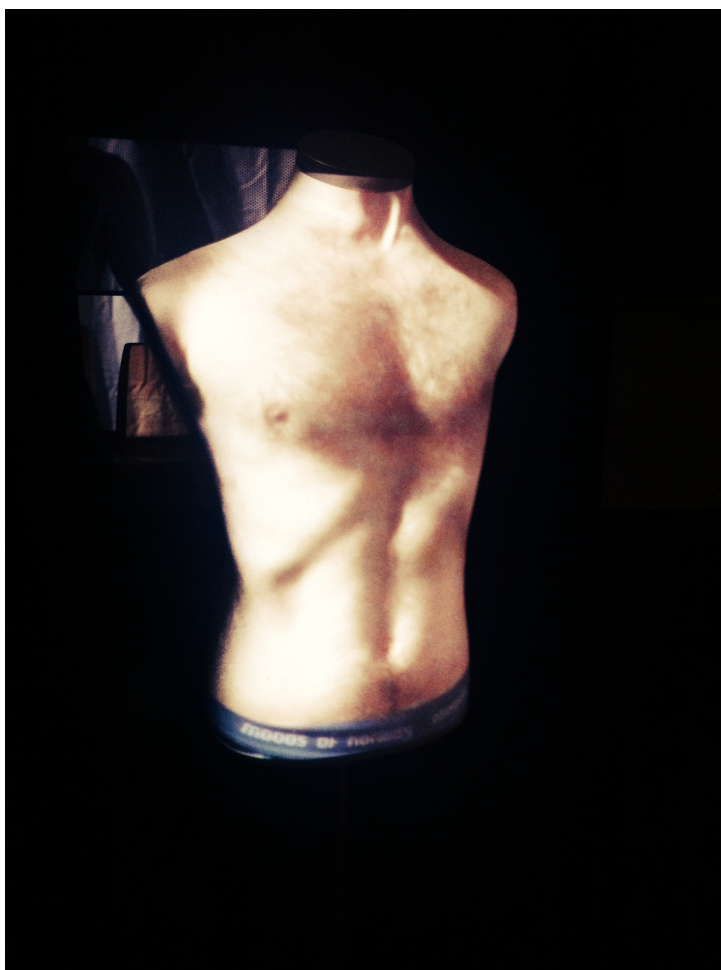
<sup>14</sup> G-bygget er bygget for Fakultetet for Kunstfag ved Universitetet i Agder.



likely to imprint aspects of its own reality on both the fictional world that is being created and even on the physical reality [...]” (1999, s. 70). Det at teatersalens egenskaper fikk meg til å ville lage en scenografi, og at lagerrommet fikk meg til å velge scenografien vekk, viser at ingen rom er nøytrale. Rommets utseende og egenskaper kan påvirke måten vi jobber på og hvilke estetiske valg vi tar.

### Projeksjoner på gjenstander

I fase 2 var tanken å projisere bilder på flater, og på kropp. Vi begynte etter hvert å projisere bildet på andre gjenstander, noe jeg syntes var mer interessant enn å projisere på et lerret. I tillegg til at det er en differanse til hvordan vi vanligvis får presentert film, ble jeg fascinert av at det oppstod nye former i bildet som jeg kunne eksperimentere med. Vi projiserte for eksempel Øysteins kropp på en mannekengdukke. Her prøvde vi ut hvordan det så ut ved å zoome helt inn på han og gjøre han stor på dukken. Da ville en se udefinert hud på det nærmeste, kanskje litt hår. Ved å zoome ut, kunne vi få Øystein i helfigur på dukken. Det jeg synes var mest spennende, var når vi fikk kroppen hans til å synkronisere seg med størrelsen til dukken, slik at det så ut som dukken hadde en ekte kropp; vi skapte illusjon. Hadde vi projisert bildet av kroppen til Øystein på et lerret, ville det vært en gjenskaping av det vi allerede så på scenen. Realiteten blir projisert i 2D. Å gjøre det på mannekengdukken, med formene til en kropp, blir som å skape en 3D-effekt. 3D-effekten er en mer realistisk gjenskaping av virkeligheten. Vi er vant til å se videoprojeksjoner på lerret, om det er TV-skjermen, dataskjermen eller et kinolerret – skjermen eller lerretet bildet blir vist på er irrelevant. Projeksjon på gjenstander er derimot mer uvanlig, og gjør oss oppmerksom på projeksjonsgjenstanden. En kan knytte det opp til at gjenstanden skaper en fremmedgjøringseffekt, eller en *Verfremdungseffekt*, og er derfor med på å skape en slags distansering. ”Gjennom å peke på og kommentere teatrale situasjoner vil publikum oppleve det påfallende, fremmede eller underlige i situasjonen” (Gladsø, Gjervan, Hovik, & Skagen, 2005, s. 130).



**Figur 6: Projeksjon på gjenstand – kropp på mannekengdukke. Foto: Christine Helland**

Å projisere et bilde på noe annet enn et lerret vil umiddelbart skape andre assosiasjoner og symbolikk. Et flatt lerret, eller en vegg, er i større grad nøytralt. Så fort en projiserer på gjenstander, vil en lese betydningen ut i fra hva en projiserer på, fordi en blir oppmerksom på gjenstanden gjennom fremmedgjøringseffekten. Det kommer selvfølgelig an på hva slags bilde man skyter, og hva slags gjenstand man projiserer på. Det å projisere på gjenstander kan skape andre muligheter for historieskaping og assosiasjoner, enn når man skyter et bilde på en flat vegg. For eksempel utforsket vi det å skyte bilder på ballonger. En ballong er en gjenstand med kan få assosiasjoner til; de er skjøre, sprekker fort, de kan sveve og de blir ofte brukt i feiringer. Når et ansikt blir skutt på en ballong, vil man koble sammen assosiasjonene av gjenstanden med bildet som blir projisert. Et assosiasjonseksempel er for eksempel: det er et ansiktet på ballong, og et hode har samme fasong som en ballong. Ballonger kan sprekke fort. Det kan bety at mennesker er skjøre.



**Figur 7: Prosjeksjoner på gjenstand – ansikt på ballong. Foto: Christine Helland.**

På samme måte vil projisering på mennesker også skape assosiasjoner. Å projisere et ansikt på magen til en kvinne vil tolkes som symbolikk, men å projisere et ansikt på veggen kan simpelthen være en avbildning. Assosiasjonene som oppstod da vi projiserte skuespilleren på mannekengdukken, inspirerte meg til å ta dette videre. Vi hadde i begynnelsen en tanke om å bruke kropper som lerret, og jeg ville se hvordan vi kunne eksperimentere med bilder på ulike kroppsdelene. På figuren under ser vi hvordan et nærbilde av øyet til skuespilleren blir projisert på bakhodet til skuespilleren selv. Assosiasjonene jeg fikk da vi undersøkte dette, var helt andre enn når vi skjøt nærbilder av øyet til skuespilleren på veggen. Det oppstår en annen betydning.



**Figur 8: Prosjeksjon på mennesker. Foto: Andreas Røst**

## **Live redigeringsteknikker**

### **Veksle mellom skjermer**

Da vi endelig fikk tak i to projektorer, møtte vi noen muligheter og begrensninger. Først og fremst, hadde vi endelig mulighet til å veksle, eller klippe, mellom skjermene. Siden vi hadde koblet utstyret (to kameraer og to projektorer) til en HDMI-switch, hadde vi to alternativer: vi kunne vise samme bilde på to skjermer, eller vise to forskjellige bilder på to skjermer. I utgangspunktet kan en HDMI-switch gi oss muligheten til å digitalt veksle mellom hvilke bilder som projektorene viser, men det tar opp til 10 sekunder for switchen å hente inn kildene. Denne begrensningen var i utgangspunktet en skuffelse, da vi hadde stolt på at den digitale vekslingen ville gjøre det enkelt for oss å klippe mellom skjermene, og dermed

få til en redigering som var lik filmens redigering. Gjennom denne begrensningen, fant vi andre måter å klippe på. Vi gjorde det enkelt ved å manuelt dekke til projektorlinsene etter behov. Denne måten å klippe på var en verdifull erfaring, da den er lett å gjenskape ved senere anledning. Løsningen krever ikke avansert utstyr eller midler.

For å veksle mellom skjermene, filmet vi skuespilleren med ett kamera. Dette bildet ble skutt opp av begge projektorene. Vi plasserte projektorene slik at de skjød opp bildene på forskjellige vegger. På den måten kunne vi, ved å dekke til en og en projektor, veksle mellom hvilken skjerm vi ville at publikum skulle se. I tillegg til å styre blikket til publikum, har vi også mulighet til å få skjermene til å interagere med hverandre. Ved at skuespilleren endret blikkretning ut i fra hvilken skjerm han ble vist på, kunne vi få det til å se ut som rollefiguren snakket med seg selv, fra skjerm til skjerm. Et annet alternativ er å få to kameraer til å filme hver sin skuespiller, og at disse rollefigurene snakket med hverandre fra skjerm til skjerm. Da har en mulighet til å plassere skuespillerne på helt ulike steder i rommet, men likevel kan de se direkte på hverandre på skjermene. Denne formen for live redigering, sammen med de to andre grepene under, hadde vi ikke funnet fram til om vi hadde hatt tilgang til mer avansert utstyr. Dette er et eksempel på hvordan lavbudsjettsrammen fungerte som et fruktbart bispenn.

### **Klipping mellom kamera**

Intensjonen vår med å anskaffe en HDMI-switch, var å ha muligheten til å klippe mellom skjermer, men også mellom kameraer. I og med at det tok switchen opp til 10 sekunder å søke opp kilden, hadde vi ikke mulighet til å bruke den slik vi hadde tenkt. Klipping, slik vi er vant til å se det i film- og TV-mediet, foregår så raskt at vi ikke legger merke til at det har skjedd. Når vi klipper med så lange pauser, får det en helt annen effekt, og vi hadde i hovedsak brukt like mange sekundene på å bytte mellom kameraene manuelt. Derfor måtte vi finne på andre løsninger for å skifte mellom kameraene, og den enkleste løsningen vi fant var å dekke til kamera med hånden før vi skiftet vinkel eller perspektiv. Denne måten å klippe på, vil gjøre at det ser grovt ut; tilskuerne får et glimt av hånden på vei mot kameranlinsen, og det kan forekomme sprekker i den svarte skjermen fordi man av og til kan se gjennom fingrene. Det er low-fi.



Denne måten å klippe på, gjør at det oppstår øyeblikk hvor det ikke er noe projeksjon på scenen i det hele tatt. Dette resulterte i at vi måtte bryte en av våre første spilleregler: kamera skal være på gjennom hele forestillingen. Denne avgjørelsen tok vi med tungt hjerte, da denne spilleregelen hadde vært med fra starten av. Samtidig hadde vi ikke hatt mulighet til å klippe mellom kameraene, eller klippe mellom vinkler om vi hadde beholdt spilleregelen. Det viste seg at denne avgjørelsen var med på å gjøre det estetiske uttrykket mer ryddig; det var punkter i hvor det det var altfor mye som skjedde av gangen, og når kamera er på når vi beveger oss fra A til B, er det unødvendig mye støy for tilskueren.

Denne formen for klipping består av å dekke foran kameranlinsen på ett kamera. Det vil si at vi ikke klipper mellom kameraer, men dekker linsen for å skifte vinkel eller perspektiv. For å klippe mellom to kameraer, og dermed skape en klipping som likner filmens redigering, hadde vi trengt et liknende redskap som HDMI-switch som kunne skifte mellom kameraer uten ventetid. Vi har muligheten til å klippe mellom kameraer med utstyret vi har tilgjengelig, men det forutsetter at skjermene står i en dobbelteksponeing.

### **Dobbelteksponeing:**

For å kunne klippe mellom kameraer uten å klippe mellom skjermer, måtte vi ty til dobbelteksponeing, eller det vi under prøvene har kalt overlay. Det er når vi har satt projektorene oppå hverandre, og stilt inn bildet slik at de overlapper hverandre. Da har vi muligheten til å klippe mellom to kameraer, slik at man virkelig kan få en følelse av live redigering. Her har vi lekt oss med å klippe mellom to kameraer. Enten ved å dekke til et kamera av gangen, eller ved å ha begge kameraene på slik at to bilder overlapper hverandre. Når vi har gjort sistnevnte, har vi undersøkt hvordan vi kunne få til en greenscreen-effekt, uten å bruke en greenscreen. Vi prøvde for eksempel å filme en iPad med et kamera, hvor iPaden viste en underhavsfilm, samtidig som det andre kameraet filmet skuespilleren som "svømte". Kvaliteten blir selvfølgelig ikke på langt nær så god som ved greenscreen, men det er et naturlig følge av at vi har en lavbudsjettsproduksjon. Når vi undersøkte mulighetene rundt denne typen dobbelteksponeing, var jeg skuffet over hvor low-fi det ble, fordi jeg var redd det så billig ut, eller så ut som det var av dårlig kvalitet. Etter hvert som vi

prøvde ut ulike måter å gjøre det på, ble jeg likevel sjarmert over det ubehandlede uttrykket som low-fi er med på å skape. Dette er nok et eksempel på at en begrensning som kommer av lavbudsjettsvinklingen ble til en mulighet. Ikke nok med at jeg ble sjarmert av low-fi-uttrykket, jeg synes det var ustyrtelig morsomt. Bildet fungerte fordi illusjonen som oppstod på projeksjonsbildet var troverdig, og gav meg derfor muligheten til å leve meg inn i det – jeg ble ”immersed” (Jf. Wolf, 2013). Dette var en av faktorene som var utslagsgivende da jeg til slutt valgte forestillingens konsept.

I undersøkelsene med dobbelteksponeering, var det ulike uttrykk ut i fra om vi bruke objekter eller mennesker. Ved å bruke objekter, kunne den ene projektoren fungere som en live green screen, på samme måte som da vi filmet iPaden. Skuespilleren kunne gå inn i bildet til iPaden, eller han kan gå inn i objekter, vi kan få det til å se ut som han sitter inne i et legoromskip. I disse tilfellene kan vi undersøke hvordan vi kan leke med skuespilleren og objektene på ulike måter. Filmer vi derimot et menneske i stedet for et objekt, må vi tenke på en annen måte. Her kan det bli problematisk at skuespillerne overlapper hverandre, da de blir gjennomsiktige og mennesker generelt ikke pleier å være inne i hverandre. Derfor brukte vi overlapping av skjermer med to skuespillere på en helt annen måte; på skjermen kan to skuespillere være rett ved siden hverandre, mens de i realiteten kan stå i hver sin ende av rommet. Her prøvde vi ut ulike måter å utnytte dette på. I en utprøving satt jeg og Øystein rygg mot rygg på en krakk, mens to kameraer filmet hver av oss. Ved å plassere kamera i en vinkel slik at Øystein og jeg var i utkanten av bildeutsnittet, så det på skjermen ut som vi satt mot hverandre, selv om vi i realiteten satt rygg mot rygg. I denne sammenhengen har vi senere lekt med hvordan vi kan bruke dette til å leke med fysiske avstander og illusjonen om avstand.



**Figur 9: Dobbelteksposering med aktører i fokus. Foto: Andreas Røst**

Jeg synes det er interessant at vi kan klippe og fragmentere det som skjer på scenen, samtidig som vi ser en lineær handling framfor oss. I tillegg kan vi gi publikum muligheten til å se forskjellige ting, eller samme ting, fra ulike sider. Disse live redigeringsteknikkene gir oss muligheten til å leke med filmspråket i teateret. Valget om å leke med filmsjangere i forestillingen åpnet opp for at vi mer direkte kunne låne grep fra filmuniverset, da også når det gjelder redigering og utforming. Bolter og Grusin, som jeg skal gå nærmere inn på senere, kaller dette for remediering. ”Again, we call the representation of one medium in another *remediation*, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media” (1999, s. 45). Det viktigste vi har lånt fra filmuniverset, er selvfølgelig kamera.

### **Interaksjon med videomediale grep skaper nye fiksjonsrom**

Et viktig aspekt jeg mener det er verdt å nevne, er hvordan vi har valgt å interagere med skjermene og kamera. Interaksjonene har mulighet til å skape ulike fiksjonsrom. For å forstå kompleksiteten av interaksjonen, vil jeg først trekke inn Gay McAuleys teorier om dualiteten i fiksjon/virkelighet som finner sted i teateret:

”[...] [T]he constant dual presence of the physical reality of the performance space and the fictional world or worlds created. The space the spectator is watching during the performance [...] is always both stage and somewhere else.”  
(1999, s. 27)



Det McAuley kaller for ”somewhere else” er fiksjonsrom, som både kan være *onstage* eller *offstage*. (s.st., s. 27, 28). Det som skjer *onstage*, på scenen, i fiksjonsrommet er det som fysisk kan representeres eller presenteres gjennom skuespilleren (s.st., s. 30). *Offstage physical space* kan deles i *unlocalized off* og *localized off* (s.st.). Førstnevnte refererer til den geografiske tilhørigheten handlingen er en del av. I *REM – Rapid eye movement* er vi ikke på et geografisk sted, men vi er i drømmeverdenen til rollefiguren. Dette blir stykkets *unlocalized off*. *Localized off* er stedene som er umiddelbart tilgjengelig ut i fra hva som er på scenen, for eksempel en dør eller et vindu. Viktigst for mitt vedkommende, er at det kan være det som er representert gjennom video eller film (s.st., s. 31), noe som er tilfelle i *REM – Rapid eye movement*. I denne forestillingen, er det slik at det som er *localized off*, altså projeksjonsbilde, kan *sees*. Vi skaper et nytt fiksjonsrom.

### **Interaksjon mellom rollefigur og skjermbilde**

For å forenkle begrepene *onstage* og *offstage – localized off*, vil jeg oversette dem videre i teksten. *Onstage* vil jeg heretter oversette til *innenfor scenen*, og *offstage – localized off* vil jeg oversette til *utenfor scenen*. Fordi jeg anvender live kamera, og det er et projeksjonsbilde på scenen så å si hele tiden, betyr det at forestillingen spiller med et dobbelt fiksjonsrom: det som er *innenfor scenen* (det som skjer fysisk på gulvet) og det som er *utenfor scenen* (projeksjonsbildet). Det er et tredje fiksjonsrom som kan oppstå, og det avhenger av hvordan interaksjonen mellom rollefigur og projeksjon utspiller seg. Jeg skal nå se nærmere på hvordan interaksjonen mellom rollefigur og projeksjon og kamera kan skape et nytt fiksjonsrom.

Kompleksiteten her ligger i at rollefiguren, som er i fiksjonsrommet på scenen, kan spille mot projeksjonsbildet som er *utenfor scenen*. Denne varianten har jeg kalt projeksjonsbilde/kamera som motspiller. I den andre varianten kan han spille *med*, eller *være en del av* projeksjonsbildet. Det vil da si at rollefiguren er i fiksjonsrommet *innenfor scenen* samtidig som han er *utenfor scenen*. Rollefiguren er da i to fiksjonsrom samtidig. Denne varianten har jeg kalt for kamera som forlengelse av skuespiller. Enkelt sagt, er projeksjonsbilde/kamera som motspiller som regel når rollefiguren ikke er i skjermbildet. I kamera som forlengelse av skuespiller, er som regel rollefiguren en del av skjermbildet. Jeg skriver som regel, fordi det kan finnes unntak. Jeg vil her prøve å belyse forskjellene mellom disse, selv om skilnadene

er nyanserte. Forskjellene kan være med på å strukturere og gjøre meg bevisst på hvilken rolle interaksjonen har å si for projeksjonsbildet og kamera. Det viser også hva slags muligheter vi har for å skape et nytt fiksjonsrom med kamera og projeksjonsbildet. Jeg kan grovt dele opp interaksjonene i to kategorier:

1. projeksjonsbilde som motspiller: den nye fiksjonen oppstår *innenfor scenen*.
2. kamera som forlengelse av skuespiller: den nye fiksjonen oppstår *utenfor scenen*.

### Projeksjonsbilde som motspiller

Vi har lekt med hvordan vi kan ha en interaksjon med projeksjonen *utenfor scenen* og det som skjer *innenfor scenen*; jeg filmer Andreas som går mot kamera *innenfor scenen*, mens han truende stirrer inn i kameranlinsen. Kamera filmer frontalt. Vi ser Andreas' ansikt halvnært *utenfor scenen*. Øystein står foran skjermbildet og reagerer på hva som skjer ved at han løper fra Andreas på skjermen. *Innenfor scenen* står de rett ved siden av hverandre. I teorien kunne vi sett disse handlingene hver for seg, og likevel kunne de gitt mening. Andreas som ser inn i kamera mens han går mot den, kan ses på som en selvstendig handling. Det samme med Øystein som løper. De er ikke avhengige av hverandre for å skape mening, men sammen blir det en ny mening, en ny fiksjon, nemlig at rollefiguren må løpe fra en sint mann. Den nye fiksjonen skjer *innenfor scenen*, men *mellom* projeksjonsbildet og rollefigurene. Det er når det nye fiksjonen oppstår *mellom* projeksjonsbildet og rollefiguren *onstage* jeg kaller det for projeksjonsbilde som motspiller.

### Kamera som forlengelse av skuespiller

Når skjermbildet og skuespilleren skaper en ny mening i projeksjonsbildet, er kamera en forlengelse av skuespilleren. Altså at det som skjer *innenfor scenen* og *utenfor scenen* sammen skaper en ny mening i et nytt fiksjonsrom *utenfor scenen*. Tidligere i oppgaven, har jeg nevnt at POV kan være en forlengelse av skuespilleren. På samme måte, kan vi si det om dobbelteksponering. Eksempelvis kan vi filme et nærbilde av et lekeromskip slik at det dekker hele bildeutsnittet, og også filme rollefiguren som sitter på scenen på en stol med hendene foran seg, som griper i ingenting. Hver for seg, er det to enkeltstående bilder, men i en dobbelteksponering gir det en ny mening og skaper en ny fiksjon. Når de gjøres samtidig, med skjermene over hverandre i en dobbelteksponering, vil det da oppstå et fiksjonsrom *utenfor scenen* hvor

rollefiguren sitter inne i romskipet og holder hendene på rattet. Rollefiguren kan styre rattet og svinge seg rundt, samtidig som romskipet snur seg i samme retning. Vi får et samspill mellom det som skjer *innenfor scenen* og det som skjer *utenfor scenen*, ved at den tredje fiksjonen oppstår på projeksjonsbildet. Kamera og skjermen blir en forlengelse av skuespilleren når den nye fiksjonen skjer *utenfor scenen*.

Mulighetene live kamera og projeksjon gir, er i dette tilfellet synlig. At rollefiguren sitter på en krakk med hendene foran seg hvor han griper i noe, kan være et bilde på at han kjører romskip, selv om vi ikke ser romskipet. Fiksjonen skaper en illusjon om at rollefiguren kjører et romskip. For å hente inn sitatet fra McAuley er illusjonen om at rollefiguren faktisk sitter i et romskip ”somewhere else” (1999, s. 28). Ved å filme et nærbilde av et romskip og legge det i en dobbelteksponeering slik vi har gjort, *viser* vi ”somewhere else” på projeksjonsbildet, altså *utenfor scenen*. Tilskuerne får se at rollefiguren mimer at han kjører et romskip *innenfor scenen*, *samtidig* skapes det et fiksjonsrom hvor de får se illusjonen om at han faktisk gjør det på projeksjonsbildet *utenfor scenen*.

#### Interaksjon mellom kamera og rollefigur

I begge eksemplene over, er det hovedsakelig en form for interaksjon som tar utgangspunkt i skjermbildet eller projeksjonen. Det er også verdt å nevne interaksjonene som foregår mellom rollefigur og kamera. Når rollefiguren interagerer direkte med kamera, er det som oftest ved at han snakker direkte inn i kameralinsen, som da resulterer i at han snakker til tilskuerne. Denne interaksjonen blir en *direkte* henvendthet til publikum, fordi blikket på skjermen vil være rettet mot tilskuerne. ”Direkte tiltale kjennetegnes av den romlige retningen det snakkes i (i retning av enkelte eller flere tilskuere) [...]” (Böhnisch, 2011, s. 79). Det som er interessant her er at den romlige retningen aktøren snakker i, ikke trenger å være rettet mot tilskuerne. Kamera hjelper aktøren med å rette sitt fokus dit han vil, i dette tilfelle mot publikum. Her fungerer kameraet som en forlengelse av skuespilleren. Når det ikke er en interaksjon mellom rollefigur og kamera, vil kamera være en observatør fra ulike vinkler og perspektiv. Kamera fungerer da som det Thomas Irmer kaller for et ”tredje øyet”. ”På scenen fungerer det som et ”tredje øye”, som kan la den helheten vi er vant til betrakte et scenebilde som, vises i utsnitt – slik at det forstørres, forminskes, korrigeres, ødelegges eller bekreftes” (Irmer, u.å.).

### **Remediering i REM – Rapid eye movement**

Bolter og Grusin skriver i sin bok *Remediation – understanding New Media* at ingen medier er nye, fordi de på en eller annen måte har lånt kvaliteter fra tidligere medier. Nye medier er bare en oppgradering eller en overføring av tidligere medier (1999). De kaller dette for *remediering*. ”Again, we call the representation of one medium in another *remediation*, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media” (1999, s. 45). Slik Christoffersen påpeker i sin artikkel *Remediering som kunstpædagogisk strategi* (2011a) kan remediering også forekomme den andre veien, ” hvor et gammelt medium, som teatret, indtænker nye medier” (2011a, s. 54). Bolter og Grusin deler remedieringens prosess opp i to ulike strategier: *immediacy* og *hypermediacy*. *Immediacy*, beskriver forfatterne som en variant av visuelle representasjoner hvor målet er å få tilskueren til å glemme tilstedeværelsen av mediet, og tro at han eller hun er i nærværet av objektets representasjon (1999, s. 272, min oversettelse). Denne strategien har som mål å skape innlevelse, hvor tilskuerne kan reagere emosjonelt som om fiksjonen de ser på er virkelig (Christoffersen, 2011a, s. 54). Eksempelvis kan *immediacy* blant annet knyttes opp til ”den fjerde vegg”, hvor det er meningen at spillet som foregår på scenen skal være så naturalistisk som mulig. Målet var å få tilskuerne til å tro på det som skjedde, og styrke publikums opplevelse (Gladsø et al., 2005, s. 115). *Immediacy* skal på samme måte fungere som en strategi som gjør at tilskueren glemmer at hun er på teater, eller glemmer at hun ser på film. *Hypermediacy* beskrives som en variant av visuelle representasjoner hvor målet er å minne tilskuerne på mediet (Bolter & Grusin, 1999, s. 272, min oversettelse) Her er det meningen at publikum til stadighet skal være bevisst på tilstedeværelse av mediet. Christoffersen overfører *hypermediacy* til Brechts *Verfremdungseffekt* hvor tilskuerne ble tvunget til å reflektere over plotet som ble fremstilt (Christoffersen, 2011a, s. 54).

Det finnes flere eksempler på hvordan *hypermediacy* og *immediacy* oppstår i forestillingen *REM – Rapid eye movement*. Overordnet er forestillingens historie ikke en remediering, men formen jeg har valgt låner åpenbart trekk fra filmens univers, og er på den måten en form for remediering. Det at vi åpenlyst viser hvordan vi skaper filmen som vises i projeksjonene, er en tydelig strategi på *hypermediacy*. At jeg har

valgt å pakke hele fortellingen i en fiksjon, kan være med på å skape immediacy. Oppsummert, er forestillingen likevel i et landskap midt i mellom film og teater, og er derfor en *intermedial* forestilling.

”[...] [I]ntermediality is associated with the blurring of generic boundaries, crossover and hybrid performances, intertextuality, intermediality, hypermediality and a self-conscious reflexivity that displays the devices of performance in performance”.  
(Chapple & Kattenbelt, 2006, s. 11)

Jeg skal ikke gå nærmere inn på det intermediale aspektet, men heller trekke fram eksempler på hvorfor forestillingen *REM – Rapid eye movement* kan ses på som en remediering i lys av strategiene hypermediacy og immediacy.

*REM – Rapid eye movement* formidler en historie gjennom å bruke live kamera. Den veksler mellom to fiksjonsrom. Det ene er rollefiguren som henvender seg direkte til publikum og forklarer at han vil gjøre hverdagen sin om til en film. I det andre fiksjonsrommet får vi se rollefiguren spille ut sin film ved å bruke kamera. I dette fiksjonsrommet er det igjen to fiksjonsrom; nemlig det som skjer på projeksjonsbildet, og det som skjer fysisk på gulvet. Tilskuerne får se hvordan fiksjonen på projeksjonen skapes ved at det utspiller seg live. Forestillingen er ikke en remediering av en film og eller en TV-serie, men en remediering av filmens språk og sjangre. Forestillingen har aspekter som kan knyttes til strategiene hypermediacy og immediacy.

For det første, befinner vi oss i et gammelt medium, teateret. For å formidle historien vår, tar vi i bruk et nytt – kamera. Kamera i seg selv er ikke et medium, men et verktøy forbundet med film- og TV mediet. Å ta i bruk kamera synlig, slik vi har gjort det, er med på å skape en forventning til kameraets originale bruksområde: det er en tydelig referanse til film- og TV. At kamera og annet utstyr er synlig i forestillingen, er en strategi som kan fremkalle hypermediacy. Kamera blir dessuten påpekt hele veien av rollefiguren ved at han instruerer kamerateamet, og vi bruker åpenlyst tid på å rigge om og forflytte oss. ”The logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible” (Bolter & Grusin, 1999, s. 34). Tilskuerne blir bevisst på at det er verktøy inne i forestillingen som skaper fiksjonene vi viser.

Måten vi gjør dette på, kan sies å være *translucent* (s.st., s. 46): hensikten er ikke å få publikum til å glemme mediene de ser historiene gjennom. Tvert i mot vil jeg heller fremheve mediens tilstedeværelse og hvor sterkt de kan stå sammen. *Fusjonen* mellom disse har vært mitt undersøkelsesfokus, ikke handlingen.

I utgangspunktet antok jeg at forestillingen hovedsakelig var preget av strategien hypermediacy fordi kamera er synlig, men slik Andy Lavender skriver i *Mise en scène, hypermediacy and the sensorium*, jobber ofte hypermediacy og immediacy simultant (Lavender, 2006, s. 56). Dette kan vi se i måten vi kan bruke de videomediale grepene. Jeg har tidligere påpekt at et ultranært nærbilde av øye til rollefiguren skaper en hypermediacy, fordi kamera ”forstyrrer” opplevelsen min. Et halvnært nærbilde av ansiktet til rollefiguren kan derimot være med på å skape en nærhet. I åpningsscenen blir rollefiguren filmet halvnært, altså fra halsen og opp. Han snakker direkte inn i kamera. Vi kommer nært på rollefiguren, nære enn hvis kamera ikke hadde vært der. Kameramannen står stille, rollefiguren snakker inn i kamera, og de største bevegelsene skjer på projeksjonsbildet. Her gir vi publikum mulighet til å leve seg inn i hva som skjer på projeksjonen, og å glemme at det er et kamera der. Et øyeblikk av immediacy kan oppstå. “[...] [A] transparent interface [...] erases itself, so that the user is no longer aware of confronting a medium, but instead stands in an immediate relationship to the contents of that medium” (Bolter & Grusin, 1999, s. 24). Nærbilder kan dermed være med på å både skape hypermediacy og immediacy.

Medstudent Nina Helene Jakobia Skogli, som var tilskuer på en av forestillingene, uttrykte at hun ble dratt med i forestillingen. Selv om vi viste publikum hvordan vi lagde de videomediale grepene og ”filmtriksene”, ble hun allikevel revet med i historien. Hvorfor opplever tilskueren en form for immediacy, når vi eksponerer alle virkemidler, skift og scenearbeidere? Burde hun ikke vært bevisst på mediens tilstedeværelse når rollefiguren hoppet inn og ut av fiksjonene, og når kamera og scenearbeiderne til stadighet blir påpekt? Jeg kan bare spekulere, men jeg vil anta at det kan ha noe med at vi forholder oss gjennomgående til fiksjonskontrakten vi oppretter. Vi skaper en form hvor rollefiguren veksler mellom å forholde seg til publikum og forholde seg til kamera. Denne formen brytes ikke. Det er mulig at

tilskuerne ser forbi kamera og kameratriksene når de har blitt innforstått med formen vi presenterer. At det gjør at de da har mulighet til å leve seg inn i historien. Kanskje det at vi overholder fiksjonskontrakten gjør at publikum oppnår en transparens og en immediacy, selv om vår intensjon ikke er å fornekte mediernes tilstedeværelse. Tvert i mot vil jeg heller synliggjøre begge mediene og deres mulighet til å stå sterke sammen i en fusjon. ”The digital medium can be more aggressive in its remediation. It can try to refashion the older medium or media entirely, while still marking the presence of the older media and therefore maintaining a sense of multiplicity og hypermediacy” (Bolter & Grusin, 1999, s. 46).

Ser vi nærmere på hvordan forestillingen er satt sammen, kan vi diskutere hvorvidt vi kan skille det som skjer på projeksjonsbildet og det som skjer fysisk på gulvet. Kan vi si det så enkelt at projeksjonsbildet skaper immediacy, og det som skjer fysisk på gulvet skaper hypermediacy? Om vi skiller disse fra hverandre til to selvstendige fiksjoner, kan vi kanskje si det. Men disse to fiksjonene står ikke alene, og må sees på som en helhet. Tilskuerne ser projeksjonen samtidig som de ser hvordan den blir laget. På samme måte er immediacy og hypermediacy to sider av samme sak, og opererer ofte simultant for å vekke en autentisk opplevelse. Hvis jeg følger tanken om at projeksjonen fremkaller immediacy, og det fysiske på gulvet er hypermediacy, står disse fiksjonsrommene i gnisning gjennomgående i forestillingen, og kan derfor vekke en autentisk opplevelse. Likevel vil jeg ikke skille projeksjon og det som skjer fysisk på gulvet så enkelt, da jeg også mener at vi også kan skape hypermediacy på projeksjonsbildet – for eksempel når vi zoomer inn ultranært på øyet til rollefiguren. Kamera filmer også på et tidspunkt publikum, og trekker dermed oppmerksomheten til seg selv som medium. Projeksjonsbildet vil da være med på å fremkalle hypermediacy.

Hypermediacy og immediacy er to tilsynelatende motstridende strategier, men som også er to sider av samme sak. I forestillingen *REM – Rapid eye movement*, blir disse strategiene brukt om hverandre. Selv om vi til stadighet påminner publikum på at vi bruker kamera og trekker oppmerksomheten til mediet, forårsaker ikke hypermediacy at publikum ikke lever seg inn i historien vi forteller.

Det er vanskelig å si hvordan publikum oppfatter forestillingen, og om alle har blitt dratt inn i handlingen. Jeg kan bare trekke slutninger ut i fra mine egne refleksjoner, og samtalene jeg har hatt med publikum i etterkant. Det kan virke som at forestillingens remediering er delt i to: tilskuerne blir dratt inn i *handlingen* og opplever immediacy i forbindelse med den. Som *form* trekker forestillingen oppmerksomhet rundt medienes fusjon, og vekker i den forbindelse opplevelsen av hypermediacy. Helhetlig veksler forestillingene mellom disse to strategiene.

## Oppsummering og utblikk

Gjennom teori, min prosess og analyse, har jeg undersøkt problemstillingen *hvordan kan en utnytte live kameraets muligheter og begrensninger i en lavbudsjetsproduksjon?* Ut i fra min prosess- og videomediale grepsanalyse, ser jeg at det er flere måter å gjøre det på. Først og fremst, er det viktig å kunne utstyret man velger å bruke, og å bruke tid på å undersøke det. Selv om det i første omgang kan virke begrensende, har et av mine største oppdagelser vært hvor mye verdifullt som finnes i utstyret man har foran seg.

Gjennom prosessanalysen, har jeg sett at når man har blitt kjent med utstyret, vil det være essensielt å utforske hvordan man kan bruke det og finne mulighetene og begrensningene. Hvordan man skal sette i gang en slik prosess, er det som muligens har vært mest utfordrende. Jeg vet som regel ikke *hvordan* før jeg setter i gang, og selv om det er det som er mest frustrerende, er det også det som er mest spennende. Jeg finner Lehmanns tre grunnleggende prinsipper meget anvendbare (2011), både i prosessanalysen og som en verdifull kunnskap å ha i tankene når jeg videre skal i en ny prosess. Hans tre grunnprinsipper *affirmativitet*, *rammesettelse* og *måloppgivelse* har hjulpet meg å belyse hvordan jeg arbeidet. Sammen med Christoffersens (2011b) teorier om *spilleregler* og *benspenn*, og ved hjelp av Nielsen og Krøgholts (2008) *fem spørsmål*, har jeg fått en større innsikt i hvordan min egen prosess har fungert. Som Lehmann påpeker, er hans kreative strategier på et abstrakt nivå, og en generalisering av kreative prosesser, og vil på den måten være gjeldende for de fleste kreative prosesser (2011, s. 152). Jeg vil derfor kort trekke fram hva som har vært verdifullt for akkurat denne prosessen:



Jeg har allerede nevnt hvor viktig det har vært for meg å ta meg tid til å undersøke kamera. Utfordringene rundt dette har handlet om at jeg ikke har visst hvordan jeg skulle undersøke det, noe som har ført til at jeg til stadighet har vekslet mellom en narrativ og en kompositorisk tilgang. Det var ikke før vi begynte å sette undersøkelsesoverskrifter for prøvene, og at vi sluttet å fokusere på målet, at prosessen begynte å få fremgang. Dette viser hvordan det å rammesette prøver og måloppgivelse kan hjelpe oss videre. På samme måte har jeg vist hvordan benspenn og spilleregler har bidratt til prosessen, selv om jeg ikke der og da visste at det var fruktbare benspenn jeg møtte. Jeg ønsket i utgangspunktet ikke at forestillingen skulle være en lavbudsjettsproduksjon, men det var en ramme jeg måtte forholde meg til. Det viste seg at denne rammen har vært et utslagsgivende benspenn – hadde jeg hatt en lavbudsjettsforestilling, ville jeg ikke utviklet de videomediale grepene, og forestillingen min ville mest sannsynlig sett helt annerledes ut.

Kamera er i seg selv en mulighet og en begrensning, og jeg ser derfor at det ikke er så enkelt som å skille muligheter og begrensninger i hver sin kategori. Det foregår en vekselvirkning mellom disse, og det er denne vekselvirkningen som kan bidra til at en prosess går fremover. Prosessanalysen har gjort meg bevisst på at utfordringene jeg møter kan være verdt å undersøke – de kan skjule en mulighet som fører meg videre.

Det er likevel ikke så enkelt som å si at alle begrensninger blir muligheter, for det oppstår begrensninger som ikke er noe mer enn begrensninger. Mange av utfordringene jeg har møtt har vært i forbindelse med at det har vært en lavbudsjettsproduksjon, men det betyr ikke at man ikke møter utfordringer hvis man har en forestilling med flere midler. Å innføre kamera i teateret vil føre med seg begrensninger på ulike måter, uansett hva slags produksjon det er snakk om. I begynnelsen tok jeg ikke høyde for kompleksiteten kamera medfører som verktøy, medium og som virkemiddel. Kamera i seg selv et ladet objekt å hente inn i teateret. Kamera medfører kulturelle stereotypier og forventninger som ikke kan ignoreres. I utgangspunktet var jeg ute etter å finne en måte å lage teater med live kamera uten at det nødvendigvis var selvrefleksivt og pekte på seg selv som medium. Jeg ser i retrospekt at dette var naivt, særlig siden jeg ikke ville skjule kamera for publikum. Å synliggjøre kamera i en teaterforestilling vil legge noen føringer og

forventninger til publikum. Utstyrsmangelen vi har hatt har medført at vi har tenkt på andre alternativer og kommet fram til løsninger jeg ikke hadde forventet, men det er likevel noen undersøkelser jeg har måtte lagt fra meg fordi begrensningene ikke kan løses. At skuespilleren ikke har mulighet til å se seg selv på skjermen, er en begrensning som har gjort at vi har tatt vekk en del ideer, blant annet ideen om å krabbe gjennom uthulte bokser. Det at forestillingen er en lavbudsjettsproduksjon, impliserer nettopp at det er noen begrensninger vi ikke kan gjøre noe med.

I begynnelsen av dette prosjektet ville jeg gjøre en praktisk erfaring for å tilegne meg kunnskap. Den praktiske erfaringen har uten tvil gjort meg mer bevisst, og den har gjort at jeg kan reflektere over teoriene jeg har anvendt *fordi* jeg har vært gjennom denne prosessen. Uten den praktiske erfaringen jeg har tilegnet meg, ville jeg ikke hatt innsikten i de kreative strategiene de ulike teoriene gjør rede for. Et kunstnerisk utviklingsarbeid har verdi i seg selv, både fordi jeg har fått en unik innsikt i feltet jeg har tatt for meg, men også fordi jeg har tilegnet meg uventet kunnskap. Innledningsvis nevner jeg at jeg havner i mellomstadiet av *research through the arts* og *research for the arts*. Mitt ønske var i utgangspunktet utelukkende å forske gjennom kunsten, og å finne muligheter med live kamera i teateret. Det var ikke før i etterkant av prosessen jeg så at jeg hadde skapt noen verktøy som kunne være anvendbare, ikke bare i dette prosjektet, men som også kan overføres til andre fremtidige produksjoner. Det er først etter at de videomediale grepene ble utviklet at jeg har hatt mulighet til å leke med hvordan vi kan integrere live kamera i teateret.

Hvordan interaksjonen mellom projeksjonsbildet og rollefigur utspiller seg har påvirket arbeidet og resultatet. I utgangspunktet antok jeg at skjermbildet skulle stå for seg selv som et ferdig redigert bilde, og at det var interaksjonen med kamera som var det viktigste. I arbeidet har det kommet tydelig frem hvordan kamera bare er begynnelsen på utforskingen, og at mulighetene man har med interaksjonen med projeksjonsbildet er minst like interessant. De videomediale grepene kan sees på som verktøy, men er ikke meningsbærende i seg selv uten å se det i sammenheng med interaksjonen mellom grepene og skuespilleren/skuespillerne. Verdien i grepene ligger i møtet med hverandre, mellom grepene og skuespillerne og til sist møtet mellom dem og publikum. De videomediale grepene jeg har undersøkt har verdi

fordi interaksjonen oppstår live. Det er i interaksjonen jeg virkelig kan utnytte mulighetene og begrensningene, og det er her jeg finner dem. Det er i denne interaksjonen møtet mellom live kamera og teater virkelig kommer til sin rett og viser sin egenverdi. Denne egenverdien oppstår kun i fusjonen med hverandre, hvor kameraets- og projeksjonsbildets plass er uløselig knyttet til det narrative innholdet. Du kan lukte skuespilleren, se kameramannen svette og høre at de puster samtidig som du er vitne til at de skaper illusjonen som oppstår på skjermbildet.

### **Utblick**

I denne masteroppgaven, har jeg hatt et fokus på mine egne undersøkelser ut i fra mine premisser og utgangspunkt. Utstyret, rommet og tiden vi har brukt har vært tilknyttet til midlene jeg har hatt tilgjengelig, og er et resultat av lavbudsjettsvinklingen jeg har valgt. Det betyr at jeg ikke har sett på alle måter en kan bruke live kamera i teateret. Mitt arbeid er sterkt knyttet til mine premiss og min prosess. Dette er bare en begynnelse på hvordan en kan utforske og undersøke bruken av live kamera, både generelt, men også i en lavbudsjettsproduksjon. Kompleksiteten mellom fiksjonsrommene live kameraet kan skape er et eksempel på hvor mye potensiale det finnes i et lite håndholdt kamera og et par projektorer.

En utfordring er at det mangler en del begreper rundt arbeidet med live kamera i teateret, og det kan gjøre det vanskelig å kommunisere i prosessen. En viktig del av teaterprosesser for meg, er å kunne sette ord på hva vi gjør i prøverommet, og det kan bli vanskelig når jeg mangler det rette begrepsapparatet. Det blir fort til at en låner ord fra både teateret, film og begreper fra dagligtalen, men det er ikke alltid begrepene dekker det behovet en har for å beskrive fusjonen av disse. Det har oppstått forvirring under prøvene når jeg skal veksle mellom å henviser til når rollefiguren er på skjerm og når rollefiguren er fysisk i rommet. I mangelen på terminologi, har vi brukt vår sjargong innenfor dagligtalen for å kommunisere under prøvene, noe som også innebærer låneord fra det engelske språk. Det gjenspeiles blant annet i de videomediale grepene POV og visuell feedback. Uttrykk som for eksempel IRL (in real life) og onscreen har vi brukt for å beskrive forskjellen på hva som skjer fysisk på scenen, og hva som skjer på skjermen. Det er likevel ikke dekkende. IRL betyr ”i virkeligheten,” noe som ikke er tilfelle når vi snakker om noe som skjer på

scenen i en fiksjon. I avhandlingen har jeg lånt begreper fra McAuley (1999) for å beskrive det som skjer fysisk på scenen, *onstage*, og det som skjer på projeksjonsbildet *localized off*. Jeg har oversatt disse til *innenfor* og *utenfor* scenen. Selv om de kan fungere, er de ikke fullstendig dekkende fordi utenfor scenen insinuerer at det ikke er på scenen i det hele tatt, mens innenfor scenen vil innebære projeksjonsbildet i tillegg. En utvidelse av begrepsapparatet i dette feltet ville være noe av det som krever videre undersøkelse.

Med min bakgrunn som faglærer i drama, ser jeg også hvordan jeg kan overføre denne kunnskapen til arbeidet mitt som lærer. Da jeg underviste som lærer i den videregående skole, ble jeg oppmerksom på at det i Kunnskapsløftet står at man skal bruke multimedia i alle fag, inkludert teaterfagene (Utdanningsdirektoratet, u.å.). De færreste lærere har kompetanse på dette området. Nå har jeg mulighet til å kunne utnytte erfaringene fra denne prosessen til senere undervisning, både i den videregående skole, i kulturskolen og folkehøgskole. Et alternativ er å eksperimentere med elevene ut i fra enkelte videomediale grep. De får dermed innsikt i hvordan de kan leke med både teater- og filmmediet, samtidig som de får leke seg med klisjeer. På den måten oppstår en ny dramapedagogikk hvor elevene får utfolde seg med sine referanser og erfaringer. Dramapedagogikken går ut på at de kan leke med mediene på en ny måte.

I tillegg til at dette kan gagne læreryrket, vil jeg også tro at dette vil være nyttig i mitt kunstneriske virke. Jeg har nå muligheten til å ta med meg kamera inn i andre produksjoner jeg skaper, uten å være avhengig av et stort budsjett. Gjennom denne prosessen har jeg erfart hvordan jeg kan ta i bruk kamera og utnytte det med enkle grep. Det er en selvfølge at dette må utvikles og undersøkes i større grad enn det er gjort i mitt arbeid, for potensiale som ligger i møtet mellom live kamera, videoprojeksjoner og teater er stort. Å undersøke det ytterligere vil også heve kvaliteten, selv om det er en lavbudsjettsproduksjon. Ine Therese Berg skriver i *Scenekunst nå: teaterscenen som arena for samtidskunsten*, at det er viktig å inngå et kunstnerisk samarbeid med noen som har høy kompetanse innenfor mediene som anvendes (2007, s. 74). I en lavbudsjettsproduksjon er det ikke alltid rom for å hente

inn eksperter på videokunst, og jeg vil derfor understreke viktigheten av å heller heve kompetansen for videokunst blant scenekunstnere.

### **Til slutt**

Hvordan en kan utnytte muligheter og begrensninger ved å anvende live kamera i et lavbudsjettsproduksjon har fått flere svar. Jeg vil hente fram hvordan det til syvende og sist handler om vekselvirkningen mellom muligheter og begrensninger, og ikke nødvendigvis er et skille mellom disse. Å utforske live kamera i teateret innebærer å oppdage det som oppstår, og å ta det videre i både undersøkelsen og i produksjonen. Prosessen krever derfor en utforskende tilgang til arbeidet som en som det er viktig å ta seg tid til. Til slutt vil jeg påpeke at å tilegne seg mer kunnskap om live kamera i teateret ikke betyr at teater uten live kamera er mindre interessant i dag, selv om vi lever i en mediatisert hverdag. "[T]heatre goers today have been raised on television. They have a cinematic vocabulary that one must deal with" (Auslander, 1999, s. 26). Det handler for meg, som scenekunster, om å kunne ta stilling til denne hverdagen.

## Litteratur

- Auslander, P. (1999). *Liveness: Performance in a mediatized culture*. London: Routledge.
- Berg, I. T., Høyland, E., & Leinslie, E. (2007). *Scenekunst nå: Teaterscenen som arena for samtidskunsten*. Oslo: Scandinavian Academic Press/Spartacus.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Borgdorff, H. (2006). *The debate on research in the arts*. Paper presented at the Research in the arts, Ghent, Amsterdam, Berlin, Gothenburg.
- Böhnisch, S. (2011). Feedbacksløyfer og henvendthet. I J. Szatkowski, E. Exe Christoffersen & T. Rosendal Nielsen (Red.), *Peripeti - performative former* (s. 65-90). Århus: Afdeling for Dramaturgi, Institut for Æstetiske Fag.
- Chapple, F., & Kattenbelt, C. (2006). Key issues in intermediality in theatre and performance. I F. Chapple & C. Kattenbelt (Red.), *Intermediality in theatre and performance* (2. utg.). Amsterdam: Rodopi.
- Christoffersen, E. E. (2011a). Remediering som kunstpædagogisk strategi - mellem film og teater. I T. R. Nielsen, I. Krøgholt, F. Heinrich & K. Hustvedt (Red.), *Peripeti - kunstpædagogik* (s. 53-67). Aarhus: Afdeling for Dramaturgi Institut for Æstetisk og Kommunikation.
- Christoffersen, E. E. (2011b). Spilleregler og benspænd. I S. Böhnisch, R. G. Gjørnum, T. R. Nielsen & E. E. Christoffersen (Red.), *Peripeti - kreative strategier* (s. 134-141). Århus Afdeling for Dramaturgi Institut for Æstetisk og Kommunikation.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: HarperPerennial.
- Daichendt, G. J. (2012). *Artist scholar: Reflections on writing and research*. Bristol: Intellect.
- FIX&FOXY. (2008). Pretty woman a/s. Hentet 04. april, 2014, fra <http://www.fixfoxy.com/projekter/pretty-woman-as>
- FIX&FOXY. (2012). Viljens triumf. Hentet 04. april, 2014, fra <http://www.fixfoxy.com/projekter/viljens-triumf>
- Gladsø, S. m., Gjervan, E. K., Hovik, L., & Skagen, A. (2005). *Dramaturgi: Forestillinger om teater*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Helland, C. (2013, 17. november). Enter night - exit light. Hentet fra <http://eksamensforestilling.blogspot.no/2013/11/exit-light-enter-night.html>
- Irmer, T. (u.å.). Det nye blikkets teater (overs. Therese bjørneboe). Hentet 07. mai, 2014, fra <http://www.shakespearetidsskrift.no/arkiv/22003/thomas-irmer-det-nye-blikkets-teater-om-live-video-kamera.html>
- Johnstone, K. (2007). *Impro: Improvisation and the theatre* (ny utg.). London: Methuen.
- Kilden. (2013). Thranes metode. fra <http://www.kilden.com/arrangement/thranes-metode>

- Kobbernagel, L. (2011). *Kompositorisk metode: I charlotte munksøs, ralfrichardt strøbechs og barbara wilsons optik*: Statens Teaterskole.
- Krash Kompagni. (2011). Greenboy - confessions of a superhero. Hentet 21. mars, 2014, fra <http://www.krashkompagni.com/greenboy.html>
- Lavender, A. (2006). Mise en scène, hypermediacy and the sensorium. I F. Chapple & C. Kattenbelt (Red.), *Intermediality in theatre and performance* (2 utg., s. 55-66). Amsterdam: Rodopi.
- Lehmann, N. (2011). A secret art of rehearsal? *Peripeti - Kreative Strategier*(16), 146-153.
- Leirpoll, J. (2002-2005). *Video i praksis: Om å samle inn og sette sammen videobilder på en noenlunde fornuftig måte : En bok for deg som vil bli flinkere til å fortelle med levende bilder* (3. utg.). Elverum: J. Leirpoll.
- Lothe, J. (2003). *Fiksjon og film* (2 utg.). Oslo: Universitetsforlaget.
- Martin, J., & Sauter, W. (1995). *Understanding theatre: Performance analysis in theory and practice*. Stockholm: Almqvist & Wiksell International.
- McAuley, G. (1999). *Space in performance: Making meaning in the theatre*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Medial. (2005-2007). Store norske leksikon Hentet fra <http://snl.no/medial>
- Nielsen, T. R., & Krøgholt, I. (2008). *Hvordan procesanalyse*. Paper presented at the Kreative Strategier, Aarhus Universitet, Århus.
- Oddey, A. (1994). *Devising theatre: A practical and theoretical handbook*. London: Routledge.
- Pahuus, M. (2003). Hermeneutik. I F. Collin & S. Køppe (Red.), *Humanistisk videnskabsteori* (2 utg., s. 139-170). København: DR Multimedie.
- Pettersen, N. T. (2013). Forskergruppe i litteratur og narrativitet. Hentet 20. april, 2014, fra <http://www.hiof.no/nor/avdeling-for-okonomi-sprak-og-samfunnsfag/forskning-og-utvikling/forskergruppe-i-litteratur-og-narrativitet&PHPSESSID=vbkkrvd1ti0cinjhd5lmamt1t0>
- Philipsen, H. (2007). Autenticitetsstrategier i triers trilogier - om at skabe affekt via effekt. *23(42/43)*, 25-34. Hentet fra <http://ojs.statsbiblioteket.dk/index.php/mediekultur/article/view/318>
- Theatre, N. (2011). Katie mitchell on directing multimedia productions Hentet 02.04., 2014, fra <http://www.youtube.com/watch?v=rAij9r9RvF0>
- Utdanningsdirektoratet. (u.å.). Grunnleggende ferdigheter, læreplan i teaterproduksjon - programfag i utdanningsprogram for musikk, dans og drama, programområde for drama. Hentet 05. april, 2014, fra [http://www.udir.no/kl06/DRA2-01/Hele/Grunnleggende\\_ferdigheter/?id=&epslanguage=no](http://www.udir.no/kl06/DRA2-01/Hele/Grunnleggende_ferdigheter/?id=&epslanguage=no)
- Wolf, W. (2013). 'Aesthetic illusion' as a trigger of many questions. I A. Mahler, W. Wolf & W. Bernhart (Red.), *Immersion and distance: Aesthetic illusion in literature and other media*. Amsterdam: Rodopi.

## Vedlegg 1

### Utdrag fra logg:

#### **Tirsdag 10. September 2013**

Første møte med Andreas. Tema: bli enige om konsept med kamera.

Ut i fra erfaringen fra min tidligere produksjon, ville jeg lage en forestilling hvor kamera var naturlig integrert i tematikken. Å integrere kamera inn i et konsept som ikke dreier seg rundt kamera, kan være utfordrende, da kamera ikke har en naturlig plass. Dermed ville jeg utarbeide et konsept hvor kamera var utgangspunktet. I vinden av nyheter rundt Snowden, SOPA og PIPa og overvåkning, ble jeg inspirert til å lage en forestilling med overvåkning som tema.

#### **Onsdag 27. November**

I en utprøving som i hovedsak handler om å skape nye rom, er det essensielt at rommet vi jobber er gjennomtenkt. For min del har jeg siden begynnelsen sett for meg et rent rom, -en black box. Grunnen til dette er fordi jeg ikke har visst hvordan jeg skal forme forestillingen estetisk fra begynnelsen av, og et rent rom er praktisk med tanke på lys, blending og projeksjoner. Et svart rom, som teatersalen, var umiddelbart et godt alternativ.

Den første og beste løsningen, var lageret i kjelleren til Kunstfagfakultetet. Vi tok med oss utstyret ned, for å se hva vi kunne gjøre i rommet. Som et lager var det selvfølgelig stappfullt med ting vi var nødt til å fjerne, og vi brukte en god del timer på å klarere den delen av rommet vi ser på som aktuelt å bruke. Fordelen med dette rommet, er at både vegger og gulv er av samme materiale, og gjør det til en nesten renere estetikk enn teatersalen. Det er murvegger og murgulv, og alt er i grått. Det



gjør at projeksjonene blir tydeligere hvis vi vil projisere på store flater, og vi er ikke lenger avhengig av å hente inn substitutter for flate lerret. Jeg har dermed utelukket tanken om å bygge lerret på hjul.

### **Søndag 02. januar 2014**

Jeg prøvde ut å snu kamera som filmet skuespilleren mens han stod å henda. Da skapte vi illusjonen om at skuespilleren svedde i lufta. For å oppnå ønskelig illusjon, for eksempel å få det til å se ut som noen henger i løse lufta, må vi ikke bare få skuespilleren til å endre vinkel (stå på henda, ligge på gulvet), men kamera må også endre vinkel. Ved å snu kamera opp ned, lurer vi publikum til å tro at det som er opp er ned og omvendt. Kamera er nødt til å være med på bevegelsene til skuespilleren. Et stillestående kamera ville kun skapt en dobling av virkeligheten slik publikum allerede ser den. Ved å endre kameravinkel, vil virkeligheten på projeksjonen bli annerledes enn slik vi ser den.

For å forsterke illusjonen, har vi prøvd å bruke rekvisitter som hjelp. F. Eks. Når skuespilleren står på henda, og kamera filmer dette, vil det se ut som skuespilleren henger fra taket med bena dinglede mot bakken. Ved å hente inn en ballong som henger i en snor, og plassere den ved siden av skuespilleren, vil det se ut om det er en heliumballong som svever ved siden av skuespilleren. Illusjonen forsterkes.

### **Onsdag 08. Januar 2014**

Vi snakket om hva vi ville formidle, og hvordan vi kunne formidle dette. Når vi jobbet med ideutviklingen til teksten, jobbet vi samtidig med kamera. Vi fikk stadig nye ideer til hvordan vi kunne understreke handlingen med kamera. Så selv om vi jobbet med innhold og teksten, var kamera en stor del av arbeidet. Nå er kamera som inkorporert i prosessen at vi bruker det selv om vi ikke trenger det. Dette ser jeg på som et godt tegn, da det i tidligere prosesser har vært vanskelig å integrere kamera naturlig. Denne gangen har vi jobbet så mye med kamera at vi ikke kan la være å bruke det.

### **Onsdag 22. Januar**

Vi har også diskutert hva vi skal gjøre med alle ledningene som flyter rundt på gulvet. Skal vi bruke dem i spill? Skal vi gjemme dem? Jeg snakket med Jeppe om dette for å høre hva han har gjort, men det er dessverre ikke sammenliknbart. Han har laget stykker med kamera hvor hele settingen er på et filmsett, eller i et tv-studio. Kabler blir dermed en naturlig del av scenografien og estetikken. Jeg har ikke laget et konsept hvor kamera er en naturlig del av settingen, og tror dermed jeg har gjort det vanskelig for meg selv. Særlig når det er så mange kabler som er umulig å skjule. Vi diskuterte dette i gruppa, og kastet ut ideer om å faktisk inkorporere de helt tydelig i forestillingen. Hva om Øystein sin verden er en film? Hva om drømmen hans er i et TV-studio? Vi fant ikke en løsning på det, men vi har satt i gang tanker rundt utfordringen. Jeg kjenner jeg blir litt skuffet om jeg må gjøre det om til en naturlig del av settingen, da jeg i hovedsak ønsket å lage teater som teater, men med kamera som en del av formen, ikke som en del av tematikken. Dette er kanskje ikke mulig å unngå, men hvis det er dette som er løsningen, føler jeg at jeg lander på en konklusjon på at teater ikke kan ta med live kamera om ikke konseptet og tematikken handler spesifikt om kamera. Kamera kan ikke være selvstendig. Hvis man vil lage bra teater med kamera, vel å merke.

### **Søndag 02. Februar 2014**

Her igjen må jeg nevne presisjonsarbeidet vårt. Ikke bare med tanke på at kamera skal være riktig høyde og plassering, men det må også være vinklet riktig. I åpningen har vi et bilde av at Øystein ligger i sengen sin. Dette gjør han i realiteten ved å lene seg inntil veggen med dyne og pute. Ved å snu kamera 180 grader, ser det ut som han ligger i en vanlig seng. Men kun hvis vi holder kamera i rett. Om kamera blir tiltet, får vi et froskeperspektiv som ødelegger illusjonen. Vi merker også hvor viktig det er at bildekomposisjonen er godt komponert for å oppnå en brukbar illusjon. Alt må være ekstremt presist. Det er såpass tidkrevende at vi brukte 3 timer på en scene som varer i 1 minutt, og vi er enda ikke i mål med scenen. Jeg håper at vi får til å komme i mål, hvor alt sitter som det skal. Men jeg merker at jeg gjerne skulle hatt en ekstra prøveuke etter at forestillingen var laget, til å kun jobbe med dynamikk og presisjon.

### **Fredag 07. februar**

Jeg lurte på hvorfor i all verden det var så vanskelig å lage noe mer, da de to første

scenene våre hadde gått så innmari greit å lage. Vi brukte lang tid på dem, men det var tydeligere, og lettere. Jeg innså at kjærlighetsscenen hadde noe jeg er nødt til å hente inn igjen; Det kameratekniske oppsettet vi har, gjør at Øystein og jeg sitter mot hverandre på skjermen, selv om vi ikke gjør det i virkeligheten. Det vil da si at vi ikke kan ta på hverandre på skjermen, vi går bare gjennom hverandre. Vi gjorde dermed det kameratekniske om til selve tematikken i scenen; de kan ikke ta på hverandre, hvordan skal de greie å møtes. Kameragrepet ble da et hjelpemiddel, en motivasjon og selve handlingen. Jeg forstod at det er slik jeg må tenke ut resten av scenene for å komme meg videre.

## Vedlegg 2

### Onsdag 15. januar

Denne dagen ble vi enige om at vi skulle fokusere på tematikken. Siden vi stagnerte ved forrige øving, var alle enige om at det var på tide å utarbeide mer kjøtt på bena til historien. Vi satt oss i et grupperom i stedet for øvingsrommet. Øvingsrommet er tett, langt i fra HMS-godkjent, og helt mørkt. Så gikk vi i gang. Vi ville finne tre ting:

1. hva er tematikken?
2. Hva er det bærende spørsmålet?
3. Hva er budskapet?

Selv om vi allerede har hatt en idé om hva vi lager forestilling om, var det ekstremt vanskelig å formulere dette ned. Vi følte alle at det var litt klønete, men vi måtte prøve å formulere noe ned på papir. Resultatet ble

1. Stress, plikter og krav i livet kan være overveldende og får en til å føle at man mister kontrollen, derfor søker man virkelighetsflukt i sine drømmer.
2. Er drømmeverden et sted man kan kontrollere alt og vil dette tilfredsstillende kontrollbehovet i det virkelige liv?
3. En kan ikke kontrollere alt i livet sitt, men det er det som gjør livet spennende.

Siden vi allerede hadde begynt med det å våkne, ville vi bruke dramaturgien til en dag som utgangspunkt. Vi syntes også det var fint at når en sovner og skal drømme, så begynner dagen, og når drømmekarakteren skal legge seg, så våkner han egentlig. Vi tegnet opp hvordan vi ville at forløpet skulle gå i form av spenningstopper. To spenningstopper og et klimaks som til sammen utgjør tre topper. Spenningstoppene skal være når kameramennene bryter rutinen til karakteren som vil regissere sin egen drøm.

