



Journal to the center of the earth

En scenisk undersøkelse av meddiktning i en interaktiv teaterforestilling

THEIS HÅVARD F. C. IRGENS

VEILEDERE

Siemke Böhnisch og Jeppe Kristensen

Universitetet i Agder, [2017]

Fakultet for [Kunstfag]

Institutt for [Visuelle og sceniske fag]



Forord

Nå skal denne oppgaven leveres, men det kunstneriske utviklingsarbeidet er ikke ferdig helt ennå.

Jeg vil begynne med å takke mine veiledere Siemke Böhnisch og Jeppe Kristensen for gode råd og samtaler gjennom hele prosessen.

Jeg har siden slutten av oktober hatt kontor plass på Rosegården Teaterhus, sammen med tre andre masterstudenter. Det er jeg meget takknemlig for. Og der, på andre siden av bordet sitter min gode venn og masterkollega Andreas Røst og gjør sin siste korrekturlesning.

Tusen takk til Hilde Finckenhagen, Audun Irgens og Kolbjørn Irgens for korrekturlesing og gode råd.

Tusen takk til Christine Helland, Andreas S. Anderssen og Jorunn M. Seljeseth for at jeg har fått komme på besøk til dere med forestillingen min. Og, til deg/dere som får besøk av oss om et par uker: På forhånd tusen takk.

Og tusen takk til deg Ane A. Seljeseth, for at du har vært med i dette prosjektet.

INNHOLDSFORTEGNELSE

| | |
|--|-----------|
| FORORD | 1 |
| 1.0 INNLEDNING | 4 |
| 1.1 BAKGRUNN FOR VALG AV TEMA | 4 |
| 1.2 INSPIRASJONSKILDER | 5 |
| <i>Autoteatro av Rotozaza</i> | 6 |
| <i>Ipsagon av No fourth wall</i> | 6 |
| <i>Velkommen til Twin Peaks av Fix & Foxy</i> | 7 |
| 1.3 MÅL FOR DET KUNSTNERISKE UTVIKLINGSARBEIDET | 8 |
| 1.4 PROBLEMSTILLING | 9 |
| 1.5 INTERAKTIVITET SOM FELT | 10 |
| 1.6 BEGREPSAVKLARINGER | 10 |
| 2. METODE | 11 |
| 2.1 KUNSTNERISK UTVIKLINGSARBEID | 11 |
| 2.2 ET HERMENEUTISK-FENOMENOLOGISK PERSPEKTIV..... | 13 |
| 2.3 ARBEIDSPROSESSEN | 13 |
| <i>Forutsetninger for arbeidsprosessen</i> | 13 |
| <i>Arbeidsprosessens faser</i> | 15 |
| <i>Modell for arbeidsprosessen</i> | 15 |
| <i>Om Iscenesettelse</i> | 16 |
| <i>Om Utprøving</i> | 16 |
| <i>Om Refleksjon</i> | 17 |
| 3. TEORI | 18 |
| 3.1 INTERAKTIVITET | 18 |
| <i>SceSams arbeidsmodell</i> | 19 |
| 3.2 MEDDIKTNING | 20 |
| <i>Meddikting i et resepsjonestetisk perspektiv</i> | 21 |
| <i>Meddikting i et performativt perspektiv</i> | 22 |
| 4. ANALYSE AV UTPRØVINGENE | 23 |
| FØRSTE UTPRØVING: FORPROSJEKTET <i>GOD JUL</i> | 24 |
| <i>Bakgrunn for God jul, godt nytt år og gratulerer med dagen!</i> | 24 |
| <i>Å skrive julekort</i> | 24 |
| <i>En forestillingsmaskin</i> | 27 |
| UTPRØVING 2: <i>UTEN TITTEL</i> | 28 |
| <i>Forutsetninger for oppdraget i Uten tittel</i> | 28 |
| <i>Utfordringer i Uten tittel</i> | 31 |
| <i>Utprøvingen av Uten tittel</i> | 35 |
| UTPRØVING 3: <i>MEMOAR</i> | 38 |
| <i>Forutsetninger for oppdraget i Memoar</i> | 38 |
| <i>Utfordringer i Memoar</i> | 39 |
| <i>Utprøvingen av Memoar</i> | 40 |
| FJERDE UTPRØVING: <i>JOURNAL</i> | 42 |
| 7.1 <i>Nye forutsetninger og ideer</i> | 43 |

| | |
|---|-----------|
| <i>Utprøvingen av Journal</i> | 47 |
| MEDDIKTNING I UTPRØVINGENE | 51 |
| 5. OPPSUMMERING | 54 |
| <i>Oppsummering</i> | 54 |
| <i>Mot Journal II</i> | 54 |
| LITTERATURLISTE | 56 |
| VEDLEGG 1: TEKST TIL PROGRAMPAKKE, <i>UTEN TITTEL</i> | 58 |
| VEDLEGG 2: PROGRAMTEKST TIL <i>MEMOAR</i> | 59 |

1.0 Innledning

Du sitter i en kjellerstue. Ved siden av deg sitter det noen andre tilskuere. Det er mørkt, men du har et lite LED-lys som gjør at du ser litt. Men ikke så mye at du kan se bort i kroken der det nettopp satt en skikkelse på en romaskin, men som er borte nå. Så kommer det noen inn (kanskje du kjenner meg og husker navnet mitt, kanskje du husker at jeg presenterte meg som Professor Liedenbrock, ute i entreen, før du ble med inn i mørket, på en reise til jordas kjerne). Du får en papplate (et tegnebrett), et hvitt A4-ark, og så instruksjonen om at nå er det på tide å begynne å føre journal over oppdagelsene dine. Du har dårlig tid; når musikken stopper (om 3 minutter og 40 sekunder) må du levere journalen til Professor hva han nå het, eller Theis eller han. Og så kommer musikken på.¹

Kjernen i undersøkelsen i mitt kunstneriske utviklingsarbeid er et dramaturgisk grep; å gi tilskuerne i oppdrag å *skrive* underveis i en teaterforestilling. Handlingen å skrive er i seg selv et komplekst fenomen. I en forstand er det en konkret fysisk handling som kreves av tilskueren, og som produserer en eller annen form for et skriftlig dokument. Samtidig forutsetter selve skrivingen en tankeprosess i tilskueren, som involverer at tilskueren må foreta tolkningsvalg og velge ut noe å skrive framfor noe annet. Gjennom skrivingen blir tilskueren til en viss grad bevisst sin tilnærming til forestillingen; Tilskueren må velge ut noe, framfor noe annet, i det som utspiller seg foran, og inne i, tilskueren. Det å få i oppdrag å skrive underveis i forestillingen er også et grep som setter tilskuerne i en uvant posisjon som både er kontemplativ og performativ samtidig. Hvis vi legger til variasjonen av hva det skrives om og hvem det skrives til kommer potensialet for kompleksitet i dette dramaturgiske grepet virkelig til syne.

1.1 Bakgrunn for valg av tema

Det kunstneriske utviklingsarbeidet mitt begynte med en nysgjerrighet på en populær, men også mye omdiskutert, trend i dagens teaterfelt; interaktive teaterforestillinger. Det brede spennet av dramaturgiske grep som anvendes i det som kan kalles interaktive teaterforestillinger er ikke nødvendigvis nye, men har de siste tiårene blitt stadig mer framtrepende. Det er ikke bare en trend innen teaterfeltet, det er en tendens innen de fleste kunstarter (Fischer-Lichte, 2006, ss. 13-16).

¹ Sitat fra manus til prøveforelesning om masterprosjektet, 6. april 2017.

I løpet av det første semesteret i masterforløpet tenkte jeg mye på hva jeg ville undersøke i mitt masterprosjekt. I min praksis som scenekunstner har jeg hovedsakelig jobbet med figurteater og musikk. Jeg begynte på master i kunsthøgskolen med et mål om å utfordre min egen praksis som scenekunstner. Det var særlig fagområdene dramaturgi og regi i sammenheng med interaktive forestillinger. Det å skape en forestilling som er avhengig av at tilskuerne selv er aktive og bidrar, virket som en spennende utfordring, særlig med tanke på regiarbeid med skuespillere. Det første semesteret formulerte jeg en skisse til et masterprosjekt som handlet om å undersøke en eller flere arbeidsmetoder innenfor skuespillerinstruksjon, med tanke på å være skuespillere som skal kunne møte tilskuerne og interagere med dem.

I løpet av emnet "KF-402 Kunstnerisk utviklingsarbeid" våren 2016, da jeg jobbet med forestillingen *God jul, godt nytt år og gratulerer med dagen*² som skulle vise seg å bli forprosjektet for denne masteroppgaven, dreide fokuset mitt seg vekk fra skuespillerinstruksjon og over mot dramaturgi. Denne dreiningen henger sammen med en annen dreining; fra å forstå interaktivitet hovedsakelig som fysisk interaksjon i forestillingen, til også å kunne bety *meddiktning*. Selv om jeg ikke brukte begrepet meddiktning på det aktuelle tidspunktet, begynte jeg å interessere meg for det da jeg i forbindelse med *God jul* tok for meg en større mengde virkelige julebrev. Jeg ville bruke disse brevene som utgangspunkt for å skape en scenisk fortelling. Jeg ble i dette arbeidet opptatt av hvor mye jeg selv diktet og supplerte i tillegg til det som faktisk sto i brevene. Jeg begynte å oppdage hvilke regler som nesten alle fulgte, og hvordan ulike avsendere hadde løst det å skrive om noe sørgelig eller vanskelig. Etter hvert ble også Anders Nordhaug, som var skuespiller i *God jul*, med i analysearbeidet. Et viktig funn i dette analysearbeidet var hvor forskjellig vi kunne tolke selve de korteste julebrevene. I arbeidet med å skape forestillingen *God jul* bestemte jeg meg for å prøve ut at tilskuerne i forestillingen skulle skrive julekort til hverandre i løpet av forestillingen. I etterkant av *God jul* kom jeg frem til at det var mer ved dette å skrive underveis i en teaterforestilling, og at det skulle bli kjernen i mitt kunstneriske utviklingsarbeid.

1.2 Inspirasjonskilder

I dette avsnittet vil jeg presentere noen inspirasjonskilder som har hatt en påvirkning for mitt arbeid i dette kunstneriske utviklingsarbeidet.

² Denne tittelen blir heretter forkortet til *God jul*.

Autoteatro av Rotozaza

Den første jeg vil si noe om er *Autoteatro*, en teaterform utviklet av Ant Hampton & Silvia Mercuriali under gruppenavnet *Rotozaza*, og senere videreført av dem begge hver for seg, og i samarbeid med andre kunstnere (Rotozaza, 2017, 1.05). Jeg har dessverre ikke hatt anledning til å oppleve *Autoteatro* live, men har lest mye om de ulike forestillingene og sett videodokumentasjoner. Konseptet i *Autoteatro* bygger på at tilskuerne er de eneste menneskene i forestillingen, som gjennom å følge instruksjoner (hovedsakelig via lydspor avspilt gjennom hodetelefoner) både blir utøvere og tilskuere for hverandre på samme tid. For meg var oppdagelsen av *Autoteatro* viktig for hvordan jeg begynte å tenke på teaterforestillingshendelsen som et system som konstruerer et møte mellom mennesker, i tillegg til å være et system som skal formidle en fortelling. Dette var også en viktig inspirasjonskilde for å tenke på at to tilskuere gjennom å følge instruksjoner både var tilskuere og utøvere for hverandre.

Ipsagon av No fourth wall

Den neste inspirasjonskilden er teaterlabyrinten *Ipsagon*, av kollektivet *NO FOURTH WALL*. Forestillingens undertittel: "A Transdisciplinary Theatre Labyrinth, Featuring Excerpts from Henrik Ibsen's Dramatic Works" (NO FOURTH WALL, 2017, 1.05). Jeg så *Ipsagon* på Ballhaus Ost i Berlin, 15. oktober 2015, som en del av programmet for masterstudentenes studietur til Berlin. Forestillingen er en labyrint bestående av åtte sekskantede celler. Tilskuerne blir sluppet inn en og en, med omlag 15 minutters mellomrom. Når det blir min tur får jeg beskjed om at jeg kan bruke så lang tid jeg vil i hver celle, men at jeg må følge merkingen på celleveggene slik at jeg besøker cellene i riktig rekkefølge. I den første cellen spilles det en video i taket. Det er mennesker i videoen, og de iakttar meg. I det neste rommet står det en skuespiller på en vippeplanke. Skuespilleren snakker til meg på en nedlatende og frekk måte. Etter en liten stund prøver jeg forsiktig å sette foten på den motsatte siden av vippeplanken, og trækker ned. Skuespilleren fortsetter å snakke til meg, men sier nå hyggelige ting. Jeg går ned av planken igjen, og tonen snur igjen. Jeg finner den merkede delen av celleveggen og trenger inn i neste celle, fulgt av ufine ord.

Også her har det vært viktig for meg å undersøke hvordan forestillingen fungerer som system som konstruerer et møte, denne gangen mellom tilskuer og en konstruert situasjon. Det som i første omgang gjorde inntrykk på meg i *Ipsagon* var det at alle cellene tilbød en slags

utfordring, eller en gåte; hva er det jeg kan gjøre i denne cellen? Til å begynne med, som i rommet med vippeplanken, var det en tydelig invitasjon fra forestillingens side til å prøve ut situasjonen. Skuespillerne i cellene snakket til meg, gjenstander ble framhevet og nærmest tilbudt. I noen av cellene, særlig de to siste, var det mye mindre tilbud til å prøve ut situasjonen. I det siste rommet var det en skuespiller som repeterte en monolog med referanser til karakteren Nora, i Henrik Ibsens stykke *Et dukkehjem*. Skuespilleren anerkjente aldri min tilstedeværelse i rommet. Det jeg i etterkant synes er spesielt interessant med *Ipsagon* er hvordan jeg i hver celle, gjennom å forsøke å finne ut hva jeg kan *gjøre* der inne, forsøker å tilpasse meg. I flere av cellene er det åpent for mange tolkninger av min egen rolle som tilskuer; fysisk aktiv eller stille betraktende, med innlevelse i en fiksjon eller distansert til fiksjonen. Et grep som gjør tilskuerrollen enda mer kompleks, er det at det fantes to billett kategorier til forestillingen; en innenfor (som jeg valgte) og en utenfor. Utenfor betød at en kunne bevege seg fritt rundt på utsiden av labyrinten, og kikke inn gjennom sprinkler i celleveggene. Dermed måtte jeg som "inne-tilskuer" i tillegg forholde meg til at situasjonen jeg interagerer med ble iaktatt av en "ute-tilskuer". I mitt kunstneriske utviklingsarbeid har opplevelsen jeg hadde med *Ipsagon* fått betydning for min forståelse av interaktivitet som en kvalitet ved tankehandlinger like mye som ved fysiske handlinger. Opplevelsen har vært en inspirasjon for hvordan jeg selv arbeider med interaktivitet i min forestilling. Dette kommer jeg tilbake til i teorikapittelet.

Velkommen til Twin Peaks av Fix & Foxy

Den tredje inspirasjonskilden er *Velkommen til Twin Peaks*, av Fix & Foxy (Fix & Foxy, 2017, 1.05). Jeg opplevde forestillingen 4. mars 2016, i Odsherred i Danmark. I forestillingen reiser vi, tilskuerne, rundt i grupper på fire personer. Reisen består av fire kjøreturer med fire historier, og tre besøk hjemme hos, lokale borgere i Odsherred, som også deler sine høyst personlige historier – og sine forhold til tv-serien *Twin Peaks* – med oss. I løpet av en forestilling får en som tilskuer kun oppleve et lite utvalg av de medvirkende. Ettersom jeg bare har opplevd forestillingen én gang vil det være mye som skjer i forestillingen jeg ikke har fått med meg. Det er to aspekter ved denne forestillingen som har inspirert meg i mitt kunstneriske utviklingsarbeid. Det ene aspektet er at det finnes to narrativer i forestillingen, slik jeg ser det. Det ene narrative er fortellingen om livet til virkelige Odsinger. Opplevelsen av å være på besøk i disse menneskenes liv og bosted er i seg selv en sterk opplevelse. Det andre narrative er fortellingen om "Twin Peaks i Odsherred". Dette narrative er mer fragmentert; menneskene har som regel en eller to korte referanser til *Twin Peaks* i

fortellingen sin, om hvilken karakter de identifiserer seg med, og steder og ting vi passerer som har paralleller i serien. I tillegg spilles det i noen tilfeller musikk fra tv-serien i noen av bilene. Fortellingen om "Twin Peaks i Odsherred" opplever jeg som en rekke fragmenterte tilbud, som krever stor grad av meddiktning av meg som tilskuer. Det andre aspektet er de to uvanlige tilskuerposisjonene; passasjer i en bil, og gjest i et privat hjem. Kombinasjonen av ikke-teatrale tilskuerposisjoner og virkelige fortellinger ga meg en opplevelse av både stor avstand og nærhet til fortellingen om "Twin Peaks i Odsherred". *Twin Peaks* må lekes, projiseres og prøves ut på det virkelige Odsherred jeg ser på og hører om. Opplevelsen av denne forestillingen har hatt en innvirkning på hvordan jeg har jobbet med lek som et verktøy i arbeidet med interaktivitet i mitt kunstneriske utviklingsarbeid.

1.3 Mål for det kunstneriske utviklingsarbeidet

Undersøkelsen min i dette masterprosjektet er basert på mitt eget skapende arbeid, og skal resultere i visningen av en teaterforestilling, samt i en skriftlig oppgave. Som jeg kommer tilbake til i metodekapittelet er skriftlig refleksjon et verktøy jeg bruker aktivt i mitt skapende arbeid. Samtidig har jeg i løpet av prosessen tenkt en del på hvordan den skriftlige oppgaven kunne bli mest mulig relevant for masterprosjektet som helhet. Det har lenge stått klart for meg at mitt skapende arbeid med å lage forestillingen skulle fortsette etter at siste utprøving³ var ferdig, og denne skriftlige oppgaven skulle skrives. På bakgrunn av denne erkjennelsen begynte jeg å tenke på om den skriftlige oppgaven i større grad kunne være et skapende verktøy i det kunstneriske utviklingsarbeidet snarere enn *etter*. Jeg kom fram til at det er mulig på den måten at målet med analysen jeg gjør i denne oppgaven er å utarbeide en plan for den siste produksjonsperioden, fra oppgaven leveres 8. mai fram til eksamensvisningen av forestillingen 1. juni.

Jeg har to overordnede mål for denne masteroppgaven. Det første målet er å gjennomføre et kunstnerisk utviklingsarbeid som gir meg anledning til å utvikle meg som utøvende scenekunstner, hovedsakelig på området interaktive dramaturgier. Hovedstrategien min for å nå dette målet er å fordype meg i et "problem" som skal løses gjennom å skape en teaterforestilling. Det andre målet er at resultatet av mitt kunstneriske utviklingsarbeid skal

³ Utprøving er et metodisk grep jeg har anvendt i utviklingsarbeidet, og er kort fortalt en arbeidsvisning for tilskuere. Det forklares nærmere i metodekapittelet.

kunne være et relevant bidrag til feltet interaktivt teater. Forestillingen jeg produserer blir vist offentlig, men vil i praksis ikke bli sett av så mange⁴. Det er derfor hovedsakelig gjennom denne skriftlige oppgaven jeg kan gjøre mine erfaringer tilgjengelig.

1.4 Problemstilling

Problemet i det kunstneriske utviklingsarbeidet fant jeg i arbeidet med forprosjektet *God jul*. Problemet fantes i en bestemt form for tilskuerdeltakelse: Å skrive underveis i en forestilling. Som jeg har vært inne på tidligere i innledningen er det å skrive en meget kompleks handling, som har et interessant potensial sammenheng med interaktive dramaturgier. Min undersøkelse av det å skrive underveis i en forestilling har hatt to hovedperspektiver: Det ene perspektivet er knyttet til en teknisk interesse i arbeidet. Det andre perspektivet er knyttet til en scenisk interesse. Disse to perspektivene har i løpet av det kunstneriske utviklingsarbeidet vært både sammenfallende og i konflikt med hverandre. Noen ganger har jeg vært klar over dette, andre ganger ikke. I store deler av arbeidet med denne masteroppgaven har det tekniske perspektivet vært det dominerende. Ikke desto mindre har det sceniske perspektivet til tider hatt stor betydning for utviklingen av de forutsetningene mitt problem skal løses i: En interaktiv teaterforestilling. På bakgrunn av dette har jeg formulert to problemstillinger for det kunstneriske utviklingsarbeidet. Den tekniske problemstillingen er:

Hvordan kan jeg, gjennom å gi publikum i oppdrag å skrive underveis i forestillingen, skape ulike former for meddikting i en interaktiv teaterforestilling?

Den sceniske problemstillingen er:

Hvordan kan den sceniske fortellingen i min forestilling sammen med det å skrive underveis i forestillingen skape en interessant interaktiv tilskueropplevelse?

⁴ Det foreligger foreløpig ingen planer for visning av forestillingen utover eksamensvisningen.

1.5 Interaktivitet som felt

Min hovedinteresse i dette kunstneriske utviklingsarbeidet er interaktivitet som dramaturgisk virkemiddel. De første interaktivitetsteoriene og interaktive forestillingene jeg ble kjent med i løpet av det første semesteret på masterstudiet var hovedsakelig rettet mot barn. Sandfestivalen 2015, som ble arrangert 6. – 10. oktober, i Kristiansand, hadde interplay (samspill) som tema. På programmet⁵ sto mange forestillinger for barn og ungdom som på ulike måter var interaktive. Jeg var selv aktør i den ene av forestillingene, *Paper Planet* av og med australske Polyglot Theatre (Polyglot theatre, 2017, 8.05). Forestillingen var en stor pappskog med store mengder papir og teip. Et par skoleklasser av gangen fikk en liten introduksjon om at inne i skogen kunne de leke og lage ting av papir som de hadde lyst, og at det var noen vesener der inne. De vesenene var to australske aktører og meg. Vår oppgave i skogen var å bli med på leker og prosjekter som oppsto, og å være igangsettere av leker og prosjekter.

Paper planet vil kunne plasseres helt i den ene enden av SceSams arbeidsmodell, under åpen improvisert interaktiv form (Hovik & Nagel, 2017b). I april 2017 ble boken *Deltakelse og interaktivitet i scenekunst for barn* utgitt, med Lise Hovik og Lisa Marie Nagel som redaktører. Denne boken er et resultat av forskningsprosjektet SceSam, som ble startet opp i 2012 og avsluttet i 2015, også ledet av Hovik og Nagel (Hovik & Nagel, 2017b, s. 31). Selv om forskningsprosjektet, og boken, dreier seg om forestillinger for barn har jeg hatt stor nytte av den kunnskapen prosjektet har presentert. Jeg kommer tilbake til modellen i kapittel 3.

1.6 Begrepsavklaringer

Navn på utprøvingene

Ettersom to av utprøvingene har svært lange titler velger jeg å forkorte dem i hele oppgaven.

God jul, godt nytt år og gratulerer med dagen! forkortes til *God jul*.

Journal to the center of the earth forkortes til *Journal*.

Navn på karakterer og skuespillere

⁵ Programmet kan leses her: https://issuu.com/assitejnorge/docs/program_sandfestival

I forprosjektet, *God jul*, fikk karakteren skuespiller Anders Nordhaug spiller navnet Anders. I alle utprøvingene etter *God jul* har også skuespiller Marte Ø. Knutsen vært med, og hennes karakter har navnet Marte. Dermed, for å skille menneske og karakter i denne oppgaven, skriver jeg Nordhaug når det gjelder mennesket og Anders når det gjelder karakteren, og tilsvarende skriver jeg Knutsen når det gjelder mennesket og Marte når det gjelder karakteren.

Den sceniske fortellingen og narrativ

I denne oppgaven bruker jeg begrepet scenisk fortelling når jeg skriver om hele handlingen. I forbindelse med utprøvingen *Journal* bruker jeg begrepet narrativ om en spesifikk fortelling innenfor den sceniske fortellingen.

Oppdraget

Kjernen i undersøkelsen min oppdraget å skrive underveis i forestillingen. I denne oppgaven bruker jeg begrepet oppdraget. I noen tilfeller bruker jeg begrepet skrivehandlingen, når det er snakk om handlingen, men ikke nødvendigvis gitt som et oppdrag.

2. Metode

I studieplanen for masteroppgaven står det at masteroppgaven skal knytte seg til kunstfaglig praksis, og at den kan baseres på studentens eget kunstneriske utviklingsarbeid. Det står også at masteroppgaven kan leveres enten som en ren skriftlig avhandling, eller den kan leveres som en kombinasjon av en skriftlig refleksjon og visning av et kunstnerisk prosjekt (Universitetet i Agder, 2017, 17.04). I mitt masterprosjekt tar jeg utgangspunkt i min egen kunstfaglige praksis: Mitt arbeid med å skape en teaterforestilling. I dette kapittelet vil jeg gi en oversikt over hvordan jeg har jobbet med metode på tre nivåer. Det første nivået er et overordnet vitenskapsteoretisk nivå. Her tar jeg for meg kunstnerisk utviklingsarbeid. Det andre nivået dreier seg om arbeidsprosessen som helhet. På det tredje nivået tar jeg for meg de helt konkrete metodene jeg har anvendt som er mest relevante for undersøkelsen.

2.1 Kunstnerisk utviklingsarbeid

Jeg vil innlede metodekapittelet med å gjøre rede for min forståelse av kunstnerisk utviklingsarbeid. Hva kunstnerisk utviklingsarbeid, eller det mer internasjonale begrepet *artistic research*, defineres som, er et spørsmål som diskuteres i fagmiljøene (artistic-

research.no, 2017, 29.04), og det finnes mange gode versjoner tilgjengelig. I denne oppgaven har jeg valgt å bruke den definisjonen som Kunsthøgskolen i Oslo presenterer på sine nettsider:

Skapende aktivitet innen kunst og design som bidrar til ny innsikt, erkjennelse, kunnskap eller som påvirker feltet. Aktiviteten er basert på kunstnerisk og designfaglig praksis, metoder og kritisk refleksjon, og skal deles med fagmiljø og allmennhet. (Kunsthøgskolen i Oslo, 2017, 17.04)

Denne definisjonen fungerer godt for meg fordi den tar utgangspunkt i at det er skapende aktivitet som er utgangspunktet for den nye kunnskapen det kunstneriske utviklingsarbeidet skal bidra med. Samtidig defineres aktiviteten som både kunstnerisk praksis, metoder og kritisk refleksjon. På denne måten inkluderer definisjonen den formen min besvarelse av masteroppgaven har; både en teaterforestilling og en skriftlig refleksjon.

Bojana Cvejić⁶ (2014) introduserer i artikkelen "A Few Remarks about Research in Dance and Performance or – The Production of Problems" en måte å forstå kunst som forskning på.

The production of a problem doesn't begin with possibilities. Possibilities are a matter of knowledge that we account for as the limits to be pushed. Stating a problem isn't about uncovering an already existing question or concern, something that was certain to emerge sooner or later. A problem isn't a rhetorical question that can't be answered. On the contrary, to raise a problem implies constructing terms in which it will be stated, and conditions it will be solved in (Cvejić, 2014).

Jeg mener at dette sitatet fra Cvejic handler om hvordan forskning innen skapende kunstnerisk arbeid skjer gjennom både å skape problemet og de forutsetningene som problemet skal løses under. Dette mener jeg er en god formulering av hvordan kunstnerisk utviklingsarbeid skiller seg fra annen mer tradisjonell forskning på et metodologisk nivå. Jeg har i mitt kunstneriske utviklingsarbeid brukt denne tenkemåten for å forstå oppdraget å skrive underveis i en teaterforestilling som problemet som jeg skaper, og teaterforestillingen som rammen for de forutsetningene problemet skal løses under.

⁶ Bojana Cvejić er en scenekunstteoretiker og kunstner, bosatt i Brussel. (<http://www.bojanacvejic.info/cv/>)

2.2 Et hermeneutisk-fenomenologisk perspektiv

Kunstnerisk utviklingsarbeid er en kunstnerisk parallell til forskning (artistic-research.no, 2017, 29.04). Som jeg har gjort rede for over finnes det egne måter å definere kunst *som* forskning på. Likevel mener jeg det er hensiktsmessig for denne oppgaven å trekke noen paralleller til begreper innenfor humanistisk vitenskapsteori. Både fenomenologien og hermeneutikken, som humanvitenskapelige skoler, befatter seg med fenomener som stammer fra mennesket som kulturskapende og kulturskapt (Collin & Kjøppe, 2014). Et grunnleggende trekk ved fenomenologien er at den forsøker å undersøke fenomenet slik det erfares av mennesket som et sansende subjekt (Zahavi, 2014).

Oppdraget har blitt iscenesatt i fire ulike forestillingskonsepter underveis i det kunstneriske utviklingsarbeidet. Utviklingen av grepets form og funksjon følger formen i en fenomenologisk analyse på den måten at grepet observeres, vurderes, endres og prøves ut på flere nivåer; fra detaljer ved praktisk utforming til grepets helhetlige rolle i forestillingen. Analysen, som er en gjennomgang av denne prosessen, har denne fenomenologiske tilnærmingen som epistemologisk overbygning, uten at jeg bruker fenomenologisk analyse som metode. Analysen har også hermeneutiske trekk da de to mest sentrale begrepene innenfor hermeneutikken er fortolkning og mening. (Pahuus, 2014, s. 225).

Kjernen i undersøkelsen, oppdraget å skrive underveis i forestillingen, har en slags dobbel effekt på tilskueropplevelsen. På den ene siden er det en situasjon, en tilskuerposisjon, som forandrer tilskuernes måte å oppleve forestillingen på. På den andre siden tvinges tilskueren til eksplisitt å sette ord på sin fortolkningsprosess. I mitt arbeid med å utvikle en forestilling har det vært viktig å forstå noe om både tilskuernes *erfaring* og *fortolkning*. Gjennom utprøvinger danner jeg også mine egne erfaringer, og gjennom analyser av utprøvingene fortolker jeg erfaringen og gir den mening.

2.3 Arbeidsprosessen

Dette delkapittelet er en refleksjon over arbeidsprosessen i et metodeperspektiv.

Forutsetninger for arbeidsprosessen

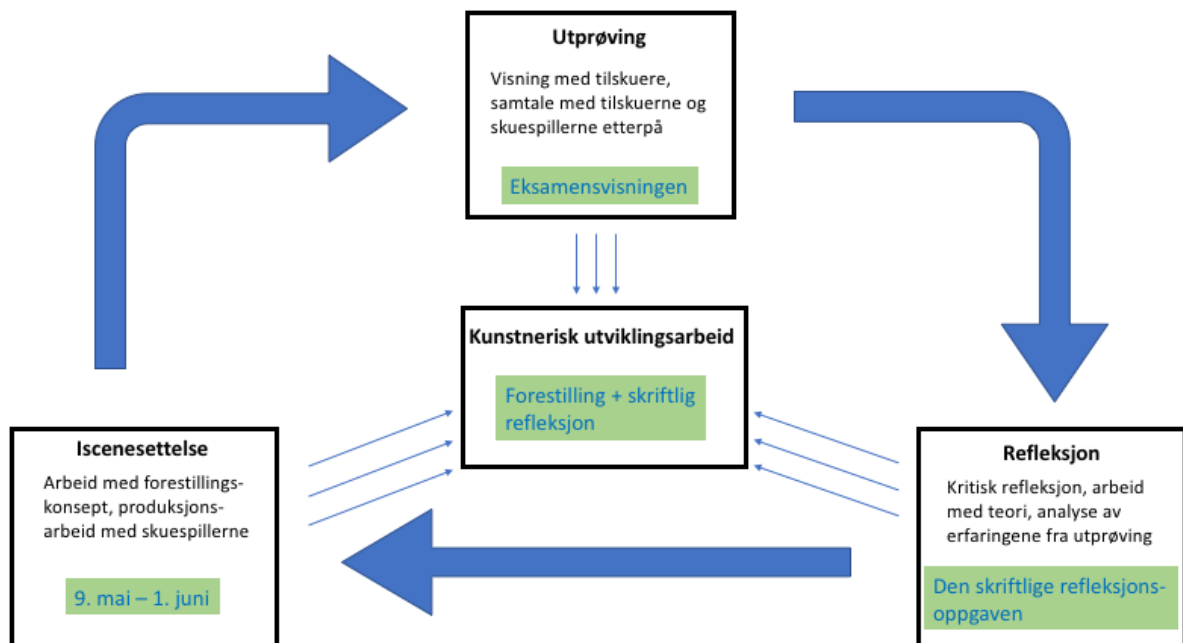
Sentrum i det kunstneriske utviklingsarbeidet er produksjonen av en teaterforestilling. Arbeidet, fra ide-stadiet til ferdig forestilling er på et overordnet nivå ganske lik måten jeg ville ha jobbet på dersom produksjonen av forestillingen ikke var et kunstnerisk utviklingsarbeid. Likevel er det tre forutsetninger i dette prosjektet som skiller denne produksjonen fra andre produksjoner jeg har jobbet med. Det første aspektet er at jeg har hatt et større fokus på refleksjon og dokumentasjon underveis i denne prosessen enn jeg vanligvis har. Som jeg har skrevet om i innledningskapittelet er jeg også i den situasjonen at denne oppgaven skrives før det skapende arbeidet med forestillingen er avsluttet, og at et viktig mål for oppgaven er nettopp å produsere materiale for den siste produksjonsperioden i det kunstneriske utviklingsarbeidet. Det andre aspektet er at jeg knytter min undersøkelse til forestillingshendelsen. Det har dermed vært helt nødvendig å prøve ut det jeg jobber med å skape på virkelige tilskuere i en virkelig forestillingshendelse, flere ganger underveis i prosessen, og i større grad enn jeg er vant til.

Det siste aspektet er økonomi og ressurstilgang. I andre produksjoner jeg har jobbet med har som regel finansiering av produksjonen vært en forutsetning for gjennomføringen av prosjektet. På grunn av at forestillingen jeg lager er en del av et utdanningsforløp er det svært vanskelig å få tilskudd til produksjon fra de støtteordningene som skal dekke kunstfeltet. Det blir heller ikke gitt noen økonomisk støtte fra utdanningsinstitusjonens side. Dette stiller meg i en situasjon hvor jeg selv må dekke alle utgifter til produksjonen av forestillingen selv. Fra og med høsten 2016 har det, i tillegg til meg selv, vært to skuespillere involvert i prosjektet. De har jobbet sammen med meg i forestillingsproduksjonsfasene, og bidratt med sine erfaringer og refleksjoner i forbindelse med utprøvingen. Samarbeidet med Anders Nordhaug og Marte Ø. Knudsen har vært svært berikende, og fullstendig nødvendig for at dette kunstneriske utviklingsarbeidet har kunnet skje. Etersom jeg ikke har kunnet lønne skuespillerne mine, har jeg måttet utarbeide en plan for deres involvering i prosjektet som er innenfor den kapasiteten skuespillerne har hatt mulighet til å sette av på sin fritid. Også når det gjelder andre ressurser, som rom, teknisk utstyr og scenografi/kostymer/rekvisitter, har jeg måttet forholde meg til et meget stramt budsjett. Samtidig har jeg, som heltidsstudent, hatt meget god tilgang til en essensiell ressurs; min egen tid. Jeg har kunnet jobbe mer med denne produksjonen enn det jeg er vanligvis har mulighet til. Både det økte fokuset på refleksjon, erfaringene fra flere utprøvinger underveis i prosessen og ressurstilgangen, har påvirket produksjonen av forestillingen.

Arbeidsprosessens faser

Arbeidsprosessen i mitt kunstneriske utviklingsarbeid kan deles inn i tre faser; iscenesettelsesfasen, utprøvingsfasen og refleksjonsfasen. Min undersøkelse har hatt det dramaturgiske grepet jeg kaller oppdraget som det viktigste undersøkelsesobjektet. Den mest interessante måten å utforske oppdraget på mener jeg er å prøve det ut, i en forestillingssituasjon med virkelige tilskuere. Jeg bestemte meg i begynnelsen av arbeidet for at utprøvinger med tilskuere skulle være en av de viktigste bestanddelene i det kunstneriske utviklingsarbeidet. Ut fra denne avgjørelsen laget jeg en plan som inneholdt tre utprøvinger underveis i prosessen. Deretter planla jeg at jeg umiddelbart i etterkant av hver utprøving skulle ha en refleksjonsperiode hvor jeg analyserte utprøvingen. Deretter skulle jeg begynne på en ny iscenesettelsesperiode fram mot neste utprøving. På et overordnet plan beskriver denne inndelingen arbeidsprosessen på en god måte. I det daglige arbeidet har ikke disse fasene foregått så adskilt som det planen tilsier. Likevel har prosessen til en hver tid hatt en hovedtyngde på én av fasene.

Modell for arbeidsprosessen



Figur 1: Modell for arbeidsprosessen. Egenprodusert. (mars 2017).

Jeg har laget en modell som viser hvordan det kunstneriske utviklingsarbeidet er et resultat av en sirkulær prosess, en gjentakelse av de tre fasene jeg har beskrevet her. Poenget med

modellen er å vise hvordan hver fase genererer materiale, som både blir en byggekloss i det kunstneriske utviklingsarbeidet og noe som undersøkes og reflekteres over i den neste fasen. I tillegg til en kort beskrivelse av hva slags arbeid de forskjellige fasene legger vekt på har jeg skrevet tre eksplisitte ting inn i modellen. Disse tre tingene, på grønn bakgrunn, er denne skriftlige oppgaven, den siste produksjonsperioden og eksamensvisningen med påfølgende foredrag og samtale. Denne skriftlige oppgaven er både en eksplisitt del av min masteroppgave og et refleksjonsarbeid som skal produsere materiale til den siste produksjonsperioden. I den siste produksjonsperioden jobber jeg sammen med skuespillerne med å videreutvikle forestillingen. Forestillingen som vises 1. juni kan dermed også forstås som en refleksjon over, eller respons på, det jeg har skapt i denne oppgaven.

Om Iscenesettelse

Det å lede produksjonen av en forestilling, og rollen som regissør, er begge noe jeg har erfaring med fra flere tidligere produksjoner. I denne fasen har jeg benyttet meg av mange ulike metoder for å produsere scenisk materiale, og det ville blitt for omfattende å beskrive alle her. Jeg bestemte meg tidlig i prosessen for at det var dramaturgien i forestillingen og resultatene av utprøvinger jeg ville fokusere min undersøkelse på, ikke arbeidsprosessen. Derfor har jeg valgt å bare trekke frem noen bestemte metoder som har vært spesielt viktige for undersøkelsen. Den første metoden jeg vil ta for meg er samtale med skuespillerne. Et viktig moment i alle arbeidsøktene vi har hatt sammen har vært å diskutere, kritisere og fabulere rundt ulike elementer i forestillingen. Noen ganger helt spesifikke tekniske elementer, andre ganger så fundamentale ting som hvorfor tilskuerne skal skrive underveis i forestillingen, eller hvem og hva to tilskuere kan være for hverandre gjennom å skrive til hverandre. Den neste metoden jeg vil nevne er arbeidsplan og loggskrivning. I forkant av alle arbeidsøktene som jeg har hatt sammen med skuespillerne, utarbeidet jeg en arbeidsplan for økten. Vi tok utgangspunkt i arbeidsplanen men fulgte den sjelden hele veien igjennom. Etter alle arbeidsøktene jeg har hatt sammen med skuespillerne har jeg ført logg. Der har jeg skrevet om hva vi hadde jobbet med og om oppdagelser vi gjorde, men også, ved hjelp av arbeidsplanen, hva vi ikke hadde gjort. Denne metoden har vært viktig for struktureringen av det praktiske arbeidet.

Om Utprøving

I dette avsnittet vil jeg si noe om hvilke metoder jeg har anvendt i forbindelse med utprøvingene. Nå, i slutfasen av det kunstneriske utviklingsarbeidet, regner jeg med totalt fem utprøvinger. Da teller jeg med forprosjektet *God jul* og den forestillingen som vises som eksamensvisning 1. juni. For å kunne holde oversikt over de ulike utprøvingene i denne oppgaven velger jeg å kalle den siste utprøvingen som er gjennomført for *Journal*, mens eksamensvisningen som ikke ennå er gjennomført kaller jeg *Journal II*.

Den første metoden jeg vil ta for meg er virkelige tilskuere. Gjennom å spille forestillingen for virkelige tilskuere har jeg og de to skuespillerne fått anledning til å gjøre oss både kroppslige og tankemessige erfaringer med det som undersøkes i forestillingen. Den andre metoden jeg vil si noe om er gruppesamtalen⁷. Umiddelbart etter hver av utprøvingene hadde jeg en gruppesamtale med de som hadde vært tilskuere, skuespillerne og meg selv. Gruppesamtale kan være en fordelaktig metode for datainnsamling fordi forskeren kan få mange svar samtidig, som øker dataenes representativitet (Denscombe, 2014).

Om Refleksjon

Å reflektere og analysere har vært en metodisk tilnærming gjennom hele prosessen. I denne delen vil jeg for ordens skyld skille mellom refleksjon som verktøy generelt i prosessen og refleksjon i denne skriftlige oppgaven. Jeg vil begynne med å ta for meg refleksjon som et verktøy i prosessen. For meg gir det, på ett nivå, mening å se på det jeg skaper i hver av de tre fasene (iscenesettelse, utprøving og refleksjon) som en form for refleksjon over det jeg skapte i den forrige fasen og alt det tidligere arbeidet. Forskjellen ligger i hva slags form refleksjonsarbeidet har. I refleksjonsfasen har jeg i all hovedsak jobbet skriftlig. Jeg har analysert og reflektert over erfaringene fra forrige utprøving, og sett disse i sammenheng med tidligere erfaringer. Jeg har søkt i ulike teorier og prøvd dem ut på mitt eget arbeid. I denne fasen har jeg i stor grad jobbet intuitivt, og ikke fulgt noen oppskrift. I tillegg har jeg kunnet analysere de ulike skriftlige produktene som har blitt skapt av tilskuerne. Analysen av dette materialet, sammen med tilskuernes tilbakemeldinger fra samtalene, har vært det aller viktigste verktøyet i mitt refleksjonsarbeid.

Når det gjelder denne oppgaven analysekapittel har jeg tatt utgangspunkt i det datamaterialet som har blitt generert ved hjelp av de metodene jeg har beskrevet over. Utgangspunktet for

⁷ Jeg bruker betegnelsen samtale i analysen.

struktureringen av analysen har vært å formidle hvordan undersøkelsen av oppdraget har foregått, og hvilke oppdagelser jeg har gjort underveis. Avslutningsvis vil jeg trekke fram et poeng jeg mener er viktig i sammenheng med at denne skriftlige oppgaven er *en* del av et kunstnerisk utviklingsarbeid. Mitt refleksjonsarbeid foregår både gjennom skriftlig analyse og drøfting, og gjennom produksjonen av en forestilling. Denne skriftlige oppgaven skal gi leseren en forståelse av hvordan jeg har arbeidet, og presentere én side av undersøkelsens resultater. Den andre siden av undersøkelsens resultater må, slik jeg ser det, erfares gjennom å oppleve forestillingen.

3. Teori

I mitt kunstneriske utviklingsarbeid har interaktivitet vært den grunnleggende teoretiske interessen. Da jeg begynte masterstudiet var jeg nysgjerrig på dette feltet i scenekunsten. Høsten 2015 fikk jeg, som jeg har skrevet om i innledningskapittelet, flere opplevelser med interaktive teaterformer, både gjennom forestillinger jeg opplevde og gjennom å oppsøke teori om interaktivitet. Som nevnt i kapittel 1.3: Mål for det kunstneriske utviklingsarbeidet, befinner jeg meg fortsatt inne i den skapende prosessen i det kunstneriske utviklingsarbeidet. Dermed kan jeg ikke innta noen "etter-posisjon" i denne oppgaven. I dette kapittelet vil jeg derfor presentere de teoretiske verktøyene som har vært, og er, viktigst for undersøkelsen i det kunstneriske utviklingsarbeidet. Jeg vil begynne med å presentere to sentrale tilganger til begrepet interaktivitet. Deretter vil jeg gjøre rede for min bruk av begrepet meddiktning i sammenheng med oppdraget. Deretter vil jeg se på hvordan oppdraget henger sammen med meddiktning på to områder: Meningsproduksjon og performativitet.

3.1 Interaktivitet

Selve begrepet interaktivitet har blitt definert på mange ulike måter, innenfor ulike fagtradisjoner. I boken *Dramaturgi – Forestillinger om teater* knyttes begrepet interaktivitet til digitale medier og kunstformer (Gladsø, Gjervan, Hovik, & Skagen, 2010). "Begrepet henspiller på at betrakteren kan gå inn i en dialog med verket, påvirke det (og bli påvirket av det)." (Gladsø et al., 2010, s. 218). Denne grunnleggende forståelsen av interaktivitetsbegrepet er årsaken til at jeg ble interessert i interaktivitet i utgangspunktet. I boken *Deltakelse og interaktivitet i scenekunst for barn* skriver Lise Hovik og Lisa Nagel

(2017) at "Begrepet *deltakelse* er nok mest brukt i kunstfeltet generelt, og det legger vekt på at kunstverket inviterer publikum til *å ta del* i verket." (Hovik & Nagel, 2017a, s. 16, original kursivering). I mitt kunstneriske utviklingsarbeid var interaktivitet forstått som aktiv fysisk deltagelse mitt utgangspunkt. I løpet av prosessen har min forståelse av begrepet utvidet seg til også å omfatte aktiv deltagelse som *ikke* er fysisk synlig eller hørbar for andre – interaktivitet som tankehandling knyttet til både fortolkning og "her-og-nå-opplevelsen". Jeg vil nå gå nærmere inn på to teoretiske verktøy jeg har forholdt meg til i mitt arbeid.

SceSams arbeidsmodell

Det første verktøyet er SceSams arbeidsmodell. Et av resultatene av forskningsprosjektet SceSam er en modell som har fått navnet SceSams arbeidsmodell, som viser 6 dramaturgiske former, med ulik grad av interaktivitet (Hovik & Nagel, 2017a, s. 44). Gjennom denne modellen foreslår Hovik og Nagel at "... disse formene kan struktureres som et møte mellom barn og utøvere, på en skala med en *lukket, dramatisk verkorientert form* i den ene enden, og en *åpen, improvisert interaktiv form* i den andre" (sst., s. 44, original kursivering). Hovik og Nagel presiserer at "... den åpne formen ikke må forstås som *bedre* enn den lukkede, men at formen man velger i møte med barna, har betydning for kommunikasjonen mellom barna og utøverne." (Hovik & Nagel, 2017b, s. 16). Jeg mener denne modellen også egner seg til å analysere interaktive dramaturgier i en forestilling for et voksent publikum. Denne modellen har vært et viktig verktøy i begynnelsen av det kunstneriske utviklingsarbeidet, som en inngang til å forstå interaktivitet i mine egne ideer og skisser, og andre interaktive forestillinger jeg har blitt kjent med i løpet av masterstudiet.

Det andre verktøyet er Thomas Rosendal Nielsens definisjon av interaktivitetsbegrepet, laget for å brukes i sammenheng med dramaturgi. Thomas Rosendal Nielsen er førsteamanuensis i dramaturgi ved Institut for Kommunikasjon og Kultur ved Aarhus universitet. I Nielsens Ph.d.-avhandling, *Interaktive dramaturgier i et systemteoretisk perspektiv*, har Nielsen (2011) utledet en egen definisjon av interaktivitet som han mener egner seg godt for å kunne sammenlikne interaktive dramaturgier på tross av de ulike dramaturgienes forskjellighet (Nielsen, 2011, ss. 9-10, 63). Nielsens definisjon av selve interaktivitetsbegrepet er følgende: "*Interaktivitet er en gensidig iagttagelse af selektioner, der ændrer tilslutningsmulighederne for yderligere selektioner.*" (Nielsen, 2011, s. 55, original kursivering).

I denne definisjonen er det særlig begrepet *iakttagelse* (min oversettelse) som er interessant i mitt arbeid. Med gjensidig iakttagelse mener Nielsen "... at to eller flere prosesser betinger hinanden uden at have direkte rådighet over hinandens seleksjoner ..." (Nielsen, 2011, s. 55). Prosesser, slik jeg forstår Nielsens definisjon, kan da forstås som en tilskuer og den sceniske handlingen som utspiller seg, eller to tilskuere som skriver til hverandre underveis i forestillingen. Nielsen skriver om en egenskap ved denne måten å definere interaktivitet på som, som jeg synes er interessante for mitt arbeid: "*Iakttagelse* erstatter her forestillingen om udveksling og angiver på den måde opgøret med overførselsmetaforen." (sst., s. 56, original kursivering). Dette er interessant i mitt arbeid fordi det peker på en annen form for interaktivitet knyttet til oppdraget enn at det utveksles skriftlige meldinger mellom to tilskuere, som er tilfelle i flere av mine utprøvinger. Det peker på interaktiviteten i skrivehandlingen, forstått som at tilskueren må selektene noe i sin opplevelse av forestillingen som tilskueren deretter skriver ned. Det ligger dermed også en egen interaktivitet i hva som selekteres av den tilskueren som mottar det den andre tilskueren har skrevet. Interaktiviteten i skrivehandlingen har et nivå til: Muligheten for tilskueren til å iakttå sin egen iakttagelse av noe i forestillingen (eller forestillingshendelsen som helhet). Denne måten å se på oppdraget på mener jeg får godt frem potensialet for interaktiv kompleksitet som en egenskap ved skrivehandlingen.

3.2 Meddiktning

Jeg begynte å bruke begrepet meddiktning først i forbindelse med den siste utprøvingen, *Journal*. I perioden mellom *Memoar* og *Journal* jobbet jeg mye med interaktivitetsteori, og i dette arbeidet begynte jeg å bruke begrepet meddiktning. Jeg har sett begrepet brukt i flere sammenhenger, blant annet i bokkapittelet *Bidrag til fagterminologi for en relasjonell musikkestetikk*, av Tony Valberg. (Valberg, 2012). I kapittelet stiller Valberg spørsmål ved om meddiktning bare kan være en usynlig indre tolkning av kunstobjektet, og påpeker at også kroppens handlinger kan være kontemplative, på lik linje med tankens (Valberg, 2012, s. 188). I mitt arbeid bruker jeg begrepet meddiktning om både kroppens og tankens handlinger. Noe av det mest særegne ved oppdraget er nettopp at det er uløselig knyttet til begge disse formene for meddiktning samtidig. Når tilskueren skriver ned sine oppdagelser er det en aktiv meddiktning både som kroppshandling og som tankehandling. Til slutt i teorikapittelet vil jeg ta for meg to ulike former for meddiktning som kan oppstå gjennom å anvende oppdraget i en forestilling.

Meddiktning i et resepsjonsetetisk perspektiv

I begynnelsen av det kunstneriske utviklingsarbeidet, da jeg arbeidet med forprosjektet *God jul*, begynte jeg å anvende resepsjonsetetiske begreper som teoretisk verktøy i arbeidet med iscenesettelsen. Dette valget har hatt stor betydning for utviklingen i mitt arbeid, derfor velger jeg å presentere de viktigste begrepene jeg har brukt her.

Resepsjonsteori⁸ er en retning innen litteraturvitenskapen, som legger stor vekt på *leserens* "arbeid" med teksten. Denne tendensen kan sies å ha to tyngdepunkter, ett i Tyskland og ett i USA. I den amerikanske retningen er betegnelsen *reader-response-teori* mye brukt, mens det i den tyske retningen hovedsakelig er betegnelsen *resepsjonsetetikk* som brukes (Aspaas, 2005, s. 2). I mitt arbeid er det den tyske retningen, resepsjonsetetikken, jeg har brukt. Det er særlig Wolfgang Iser's teori om interaksjon mellom tekst og leser jeg har brukt som verktøy i arbeidet, og som jeg vil presentere her. Teorien om tomme plasser, som jeg bruker i denne oppgaven, har jeg hentet fra artikkelen "Interaction between Text and Reader" (Iser, 2001).

I et tekstutdrag fra artikkelen *Interaction between text and reader*, gjengitt i boken *Performance Analysis – An introductory coursebook*, presenterer Iser noen sentrale egenskaper ved interaksjonen mellom tekst og leser (Iser, 2001). Iser innleder med å plassere det litterære verket, som i mitt tilfelle tilsvarer teaterforestillingen, i forhold til to poler: En kunstnerisk og en estetisk. Den kunstneriske polen er forfatterens tekst, mens den estetiske polen er leserens realisering av teksten. Verket kan ikke være identisk med den ene av polene, men må ligge et sted imellom (Iser, 2001, ss. 179-180). Ut fra dette synet plasserer jeg mitt kunstverk, teaterforestillingen, et sted mellom forestillingen og tilskuerens opplevelse av forestillingen.

Videre peker Iser på at leseren ikke kan spørre teksten om leserens forståelse er "riktig", slik det er mulig i mellommenneskelig kommunikasjon. Dermed finnes det en ubalanse mellom leseren og teksten. Denne ubalansen består av ubestemtheter, og disse ubestemthetene er det

⁸ Denne innledningen om resepsjonsteori er bygget på artikkelen "Resepsjonsetetikk og Reader-response" av Øystein Aspaas (2005).

som øker muligheten for ulike lesninger (Iser, 2001, s. 181). Et annet viktig begrep Iser bruker er *tomme plasser*⁹. Han bruker en kommentar av Virginia Woolf, om romanene til Jane Austen, til å forklare hvordan Woolf tilsynelatende tilbyr bagateller, men hvor disse tilsynelatende bagatellene samtidig inneholder tomme plasser som stimulerer leseren til å fylle dem ut med sine egne projeksjoner (Iser, 2001, s. 182). I mitt arbeid har jeg brukt tomme plasser i selve arbeidet med iscenesettelse. Gjennom å dele tilskuerne i to grupper, plassert i hvert sitt adskilte rom, skapte jeg eksplisitte tomme plasser gjennom å fordele den sceniske fortellingen mellom rommene: Det er altså hele handlingsforløp som tilskuerne i det ene rommet ikke får oppleve. Disse tomme plassene skaper rom for meddiktning på et individuelt nivå. Meddiktning, forstått som meningsproduksjon gjennom fortolkning av sanseintrykk, er alltid tilstede forholdet mellom forestilling og tilskuer. I mitt arbeid, der jeg i tillegg til disse eksplisitte tomme plassene iscenesetter en skriftlig kommunikasjon mellom to tilskuere som befinner seg i hvert sitt rom, økes kompleksiteten av tilslutningsmuligheter for tilskuerne.

Meddiktning i et performativt perspektiv

Det resepsjonsetetiske perspektivet har vært et viktig verktøy i forbindelse med hvordan jeg har arbeidet med meddiktningen på et individuelt plan i forestillingen. Begrepet tomme plasser har også vært et viktig verktøy i mitt arbeid med å åpne forestillingen for meddiktning i praksis. Men meddiktningen i sammenheng med det å skrive skjer ikke bare på et individuelt plan. I denne delen vil jeg se på meddiktning i et performativt perspektiv.

I sin ph.d.-avhandling *Feedbacksløyfer i teater for svært unge tilskuere* (2010) skisserer Siemke Böhnisch tre tanke sett som beskriver tre måter å se på forholdet mellom publikum og forestilling: Et verksetetisk, et resepsjonsetetisk og et performativt tanke sett. I mitt arbeid med å analysere utprøvingene jeg har gjort, har det vært viktig å kunne undersøke flere aspekter av meddiktning i forestillingen. Tidligere i teorikapittelet har jeg beskrevet et resepsjonsetetisk perspektiv, som passer godt inn i det andre tanke settet hos Böhnisch: "I det andre tanke settet blir mottakerens resepsjon ansett som en kreativ aktivitet og tilskueren som en (med)skaper av forestillingens mening." (Böhnisch, 2010, s. 83). Det performative tanke settet framhever teaterforestillingen som hendelse, og karakteriseres av at publikum regnes med i hendelsen som hørbar og synlig bidragsyter (Böhnisch, 2010, s. 86).

⁹ Oversettelsen "tomme plasser" er fra Aspaas, 2005. I *Interaction between text and Reader*, som er på engelsk, brukes begrepet "blanks". På originalspråket, tysk, brukes begrepet Leerstellen.

Når tilskueren (A), i en av mine utprøvinger, får i oppdrag å skrive om det som har skjedd i den sceniske fortellingen, er det i seg selv en performativ handling. Det er en performativ handling på et individuelt nivå, på den måten at A aktivt produserer et bidrag til forestillingen. Idet A skriver skapes et synlig og *lesbart* bidrag for A selv. Selve den komplekse prosessen skrivehandlingen kan også ses på som performativ i seg selv. Det skriftlige bidraget er kanskje ikke umiddelbart synlig, hørbart eller lesbart for andre enn den som har skrevet det, men kan bli det på flere ulike måter. I tre av de fire utprøvingene jeg har gjennomført er det definert én bestemt mottaker av det skriftlige bidraget: En annen virkelig tilskuer (B), plassert i et annet rom. Idet B får lese det skriftlige bidraget fra A, blir A på ett nivå en aktør for B, selv om de ikke er i samme rom. På samme måte blir tilskuer B en aktør for A idet A får lese det skriftlige bidraget fra B. Som jeg kommer tilbake til i analysen oppstår det her potensial for en form for gjensidig feedbacksløyfe¹⁰ mellom A og B, gjennom utvekslingen av skriftlige bidrag til hverandres, og sin egen, forestillingsopplevelse. De to tilskuerne er på samme tid tilskuere og aktører.

4. Analyse av utprøvingene

Kjernen i min undersøkelse er det dramaturgiske grepet, å gi tilskuerne i oppdrag å skrive underveis i forestillingen. I dette kapittelet tar jeg for meg de fire utprøvingene jeg har gjort så langt. Jeg har strukturert analysen slik at jeg følger prosessen kronologisk. For hver av utprøvingene ser jeg på hvilke forutsetninger jeg ville prøve ut for oppdraget, og hvilke elementer i forestillingskonseptet som fremsto som utfordringer. Deretter tar jeg for meg selve utprøvingen, og ser på hvilke erfaringer jeg har gjort sammen med tilbakemeldinger fra tilskuerne og de skriftlige bidragene som har blitt produsert i utprøvingen. Til slutt i analysekapittelet drøfter jeg meddiktingen i de ulike utprøvingene.

¹⁰ Begrepet feedbacksløyfe har jeg hentet fra doktoravhandlingen til Böhnisch (Böhnisch, 2010). Böhnisch tar her utgangspunkt i begrepet slik det blir brukt i *Ästhetik des Performativen*, av Erika Fischer-Lichte (2004).

Første utprøving: Forprosjektet *God jul*

Våren 2016 arbeidet jeg med å lage en forestilling som fikk tittelen *God jul, godt nytt år og gratulerer med dagen!* Forestillingen ble vist 3 ganger: Eksamensvisning 28. april, og visning for videodokumentasjon og en åpen visning, begge 6. mai.

Bakgrunn for *God jul, godt nytt år og gratulerer med dagen!*

Grunnideen i forestillingen var fenomenet julebrev, en tradisjon jeg selv har et personlig forhold til, på godt og vondt. Jeg ble interessert i selve formatet julebrev, hva som formidles i et julebrev –og hva som ikke formidles. Et viktig redskap i prosessen med å skape *God jul* var en stor mengde virkelige julebrev, som hadde mine foreldre (og i noen tilfeller også meg direkte eller indirekte) som mottaker og avsender. Et annet viktig redskap var mine egne erfaringer med å lese om meg selv i julebrevene som mine som foreldre sendte. Sammen med skuespilleren jobbet jeg med å generere scenisk materiale gjennom ulike tilnærminger til stoffet. Dette arbeidet ble til en monologforestilling om en ung mann som gjennom å lese sin fars svar på sin mors julebrev møter fortellinger om ham selv, og om foreldrene, som ikke stemmer med de bildene han selv har. Vendepunktet i arbeidet kom som et svar på spørsmålet; hvordan kan også forestillingens form gi tilskuerne en opplevelse av temaet? Kan tilskuerne selv skrive julebrev? Og hvordan kan det å skrive bli en *nødvendig* del av forestillingen?

Å skrive julekort

Løsningen jeg valgte å prøve ut, var at tilskuerne skulle skrive julekort til hverandre underveis i forestillingen. Gjennom å dele tilskuerne i to grupper, plassert i hvert sitt fysisk adskilte rom, hadde jeg muligheten til at to tilskuergrupper kunne oppleve ulike ting, og sende hverandre julekort om det som foregikk hos dem selv. Jeg fordelte den sceniske fortellingen mellom rommene slik at de to gruppene bare fikk halvparten hver av handlingen. Tre ganger i løpet av forestillingen ble tilskuerne bedt om å skrive julekort, det første om det de så i rommet, de to neste om det som nettopp hadde skjedd i deres rom. Kortene ble levert til tilskuerne i motsatt rom. Motivene på julekortene gjorde det mulig å sørge for at to bestemte tilskuere, i hvert sitt rom, kommuniserte utelukkende med hverandre.



Figur 2: Julekort fra *God jul*, vist 6. mai 2016. Eget bilde.

I forbindelse med innføringen av julekortskrivning og oppdeling av tilskuerne begynte jeg å se på forestillingen fra et resepsjonestetisk perspektiv. Oppdelingen av tilskuerne, sammen med fordelingen av den sceniske fortellingen mellom rommene skapte en form for eksplisitte *tomme plasser* i forestillingen, en *fragmentering* av den sceniske fortellingen.

Fragmenteringen åpnet forestillingen for en stor grad av meddiktning. I et resepsjonestetisk perspektiv er tilskueren medskaper av forestillingen gjennom sin persepsjon og fortolkning, også uten julekortene. Men julekortskrivningen kan ses på som en *eksplisitt* form for meddiktning. Når man som tilskuer får oppdraget, "skriv et julekort om det som nettopp skjedde i rommet", blir man tvunget til å se tilbake: Hva var det egentlig som nettopp skjedde? Idet tilskueren (A) skriver noe, foretar (A) et utvalg, og det skapes en kontingent gjenfortelling av dette utvalget. Etter at julekortet er skrevet og levert til en tilskuer (B) i det andre rommet får julekortet en ny funksjon; som et nytt fragment i forestillingen for (B).

Undersøkelsen i *God jul*, slik jeg ser det i etterkant, handlet om hvordan oppdraget skapte en interessant form for meddiktning på to måter, både når tilskueren mottar og fortolker julekortet og når tilskueren selv må skrive julekortet.

Muligheten for å organisere julekortkorrespondansen parvis oppdaget jeg ganske sent i prosessen. I motsetning til en tilfeldig organisering, mente jeg at parvis organisering i større grad hadde en nærhet til virkelig julebrevkorrespondanse, der avsender og mottaker har en relasjon til hverandre fra før. I min forestilling har de to tilskuerne i utgangspunktet ingen relasjon til hverandre fra tidligere, men idet forestillingen har begynt er de en del av det

samme lille universet som et felles referansepunkt, og gjennom tre utvekslinger av julekort finnes det et, om enn lite, potensial for utviklingen av en personlig relasjon. Dette potensialet kommer jeg tilbake til i kapittelet om *Uten tittel*.

Etter å ha oppdaget og definert oppdraget, som et kunstnerisk problem for det kunstneriske utviklingsarbeidet, begynte arbeidet med å finne ut hvilke vilkår og forutsetninger problemet skulle løses innenfor. En av de mest interessante egenskapene ved oppdraget er at jeg er helt avhengig av tilskuernes meddiktende handlinger i forestillingen. Jeg bestemte meg derfor tidlig for at undersøkelsen måtte bygges rundt faktiske utprøvinger med tilskuere, og at det måtte være tid til refleksjon over utprøvingen og til bearbeiding av forestillingskonseptet mellom utprøvingene. Dermed var formen på mitt kunstneriske utviklingsarbeid grovt sett klar.

God jul ble spilt tre ganger. Etterhvert fikk jeg tilbakemeldinger om hvordan det var å være tilskuer i forestillingen. Et klart flertall av tilbakemeldingene, handlet om det å skrive og lese julekort underveis i forestillingen. Noen fortalte om at det å selv skrive og lese julekort gjorde at temaet julebrev ble et praktisk problem de måtte ta stilling til i sin opplevelse av forestillingen, slik sitatet under viser.

... det var noe med det Anders sa, om hvordan et julekort er bygd opp, med at man må jo begynne med noe fint, og så kan den dårlige delen komme inni midten, og så må man avslutte med noe fint. Og jeg tok meg selv i å gjøre det samme: at når vi ble oppfordra til å skrive om hva som skjedde i rommet, når han hadde den dansen, og han plutselig stoppa opp, så skrev jeg at ... eller da innleda jeg med at vi fikk fremvist en sjarmerende dans og lysene gikk på, men så skjedde det noe som ikke stemte, og så måtte jeg avslutte med at det går greit, nå har vi fått julebaksten i hus på en måte. Og da skjønte jeg at, det er sånn man er nødt til å meddele ting. Men, man må da ikke det? Men da følte jeg at jeg kunne ikke avslutte med at alt er ikke så veldig greit, prikk prikk prikk, og sende det av gårde.¹¹

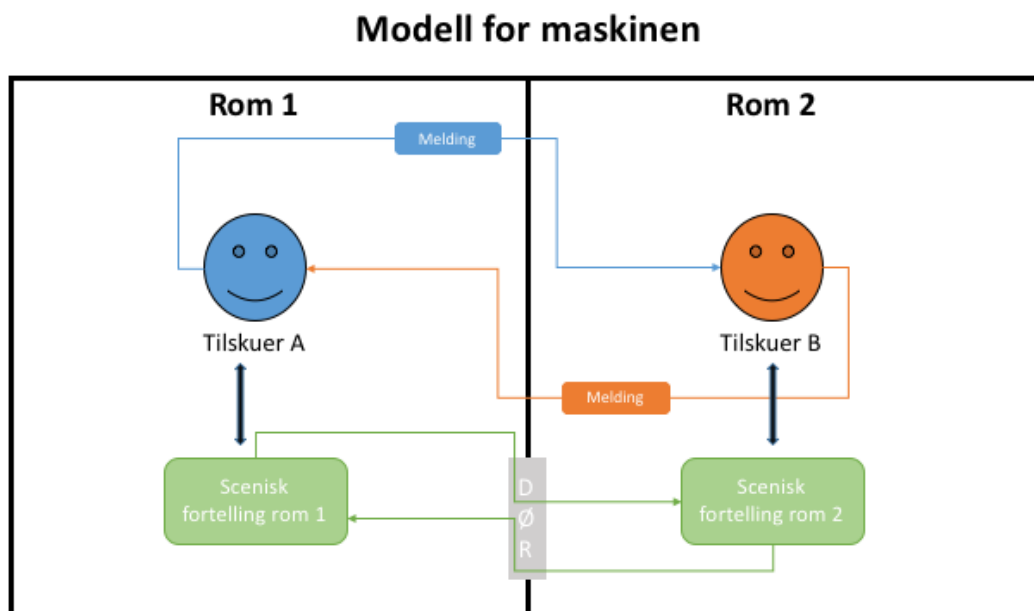
Dette aspektet av opplevelsen var nettopp det jeg ønsket å frambringe, og jeg mener forestillingen på denne måten var vellykket som en undersøkelse knyttet til sammenhengen

¹¹ Sitatet er fra et intervju med en tilskuer gjort av medstudent Andreas Røst i forbindelse med hans videodokumentasjon av forestillingen *God jul*, 5. mai 2016.

mellom oppdraget og temaet julebrev. Andre fortalte om hvordan det oppstod en interessant relasjon mellom dem selv og den tilskueren de korresponderte med. De sistnevnte tilbakemeldingene var spennende for meg fordi de pekte på potensialet for relasjonsbygging mellom to og to tilskuere, muliggjort gjennom parvis organisering. I denne fasen i det kunstneriske utviklingsarbeidet forandret drivkraften i undersøkelsen seg, fra sammenhengen mellom oppdraget og temaet julebrev, til hva som skjer mellom to mennesker som er avhengig av hverandre for å forstå noe.

En forestillingsmaskin

Da jeg fikk ideen om at tilskuerne skulle deles i to grupper, plasseres i hvert sitt rom og så skrive til hverandre om det de opplevde, begynte jeg å tenke på forestillingen som en maskin. I refleksjonsperioden i etterkant av *God jul* brukte jeg maskinmetaforen mye. Jeg utviklet flere ulike modeller for å på et teoretisk plan undersøke hva slags effekter skrivehandlingen og oppdelingen kunne få ut fra gitte forutsetninger. I arbeidet med den siste utprøvingen så langt, *Journal*, har jeg gått bort fra å tenke så eksplisitt på forestillingen som en maskin, men det har vært et viktig grunnarbeid, og et viktig verktøy i den tekniske delen av undersøkelsen. Derfor vil jeg ta med maskinmodellen i denne oppgaven.



Figur 3: Modell for maskinen. Egenprodusert. (November 2016).

Modellen viser de to rommene, med tilskuer A og B i hvert sitt rom. Den sceniske fortellingen fordeles mellom de to rommene. Modellen viser også en forenklet sløyfe av meldinger mellom A og B. Maskinen produserer muligheter for å kommunisere med en annen tilskuer i et annet rom. Fra maskinens perspektiv er tilskuer A sitt mål med kommunikasjonen å fylle hullene i den sceniske fortellingen, gjennom å motta informasjon fra tilskuer B om hva som har skjedd i det andre rommet. Målet er tilsvarende for tilskuer B. Den første gangen A og B sender hverandre en melding er A sin melding til B potensielt upåvirket av B, og omvendt. Etter dette vil alle meldinger A og B sender hverandre være påvirket av tolkningsprosessen til begge tilskuerne, og konkrete valg og utvalg de foretar. Effekten interaksjon mellom rommene omfatter ansvar på to plan: Tilskueren er ansvarlig for å fortolke forestillingen og danne seg sin egen forståelige helhet. Samtidig er tilskueren medansvarlig for en annen tilskuer sin forståelige helhet. Gjennom denne interaksjonen oppstår det et tolkningsrom som er felles for A og B, et tolkningsrom som hele tiden forandrer seg. Maskinen produserer en samhandling mellom to mennesker. Samhandlingen er relatert til en forestilling tilskuerne er en del av, men også til tilskuerne selv. Maskinen krever at tilskueren fortolker forestillingen og skaper en melding til en annen tilskuer basert på sin egen fortolkning av forestillingen, og etterhvert en annen tilskuer sin fortolkning. Begge tilskuernes fortolkning er både deres egen og en annens, gjennom at de begge må forholde seg til det felles tolkningsrommet.

Utprøving 2: *Uten tittel*

Neste steg i det kunstneriske utviklingsarbeidet var å lage en ny forestilling jeg kunne prøve ut oppdraget i. Resultatet ble utprøvingen som fikk navnet *Uten tittel*. Den ble gjennomført lørdag 17. desember, på Rosegården Teaterhus. Jeg vil her først ta for meg de nye forutsetningene jeg ønsket å prøve ut, og deretter hvilke elementer som fremstod som problematiske, eller *utfordringer*, som jeg har valgt å kalle det i denne oppgaven.

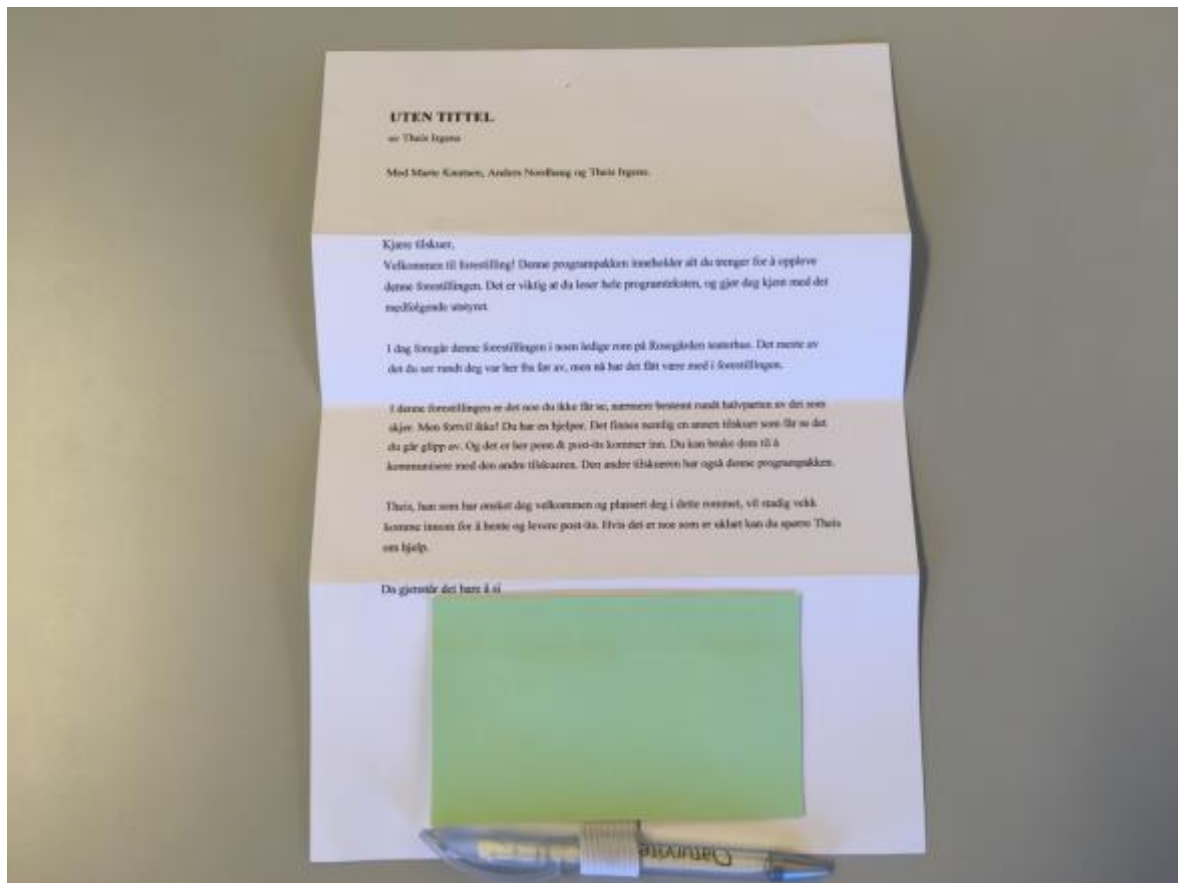
Forutsetninger for oppdraget i *Uten tittel*

Jeg begynte med å definere de nye forutsetningene for selve oppdraget, basert på refleksjonsfasen etter *God jul*, og den nye drivkraften: Hva skjer mellom to mennesker som er avhengig av hverandre for å forstå noe? Overordnet sett skulle jeg i *Uten tittel* skape en scenisk fortelling om to mennesker som er avhengige av hverandre, og gjøre tilskuerne ennå mer avhengig av det de skriver til hverandre. De nye forutsetningene for oppdraget som jeg ville prøve ut var format, programpakke, kontinuerlig skriving, antall tilskuere og logistikk.

Format

Den første forutsetningen var et nytt skriftlig format: Post-it-lapper. Dette formatet mente jeg ville skille seg veldig fra julekort når det gjelder hvordan formatet ville påvirke hva tilskuerne valgte å skrive. Analysen av julekortene viste at nesten alle tilskuerne brukte – og holdt fast ved – julerelaterte formuleringer. Jeg mener at juleelementet er en faktor som inviterte tilskueren mot innlevelse i julekortet som format. Gjennom å bruke Post-it-lapper ville jeg sikte meg mer inn på andreordens iakttagelser. I tillegg ville jeg at terskelen for å skrive skulle bli så lav som mulig fordi jeg ønsket å maksimere mengden skriftlig kommunikasjon tilskuerne kunne sende hverandre, og tenkte at Post-it-lapper tilbyr en lav terskel for skriving, et redskap for å gi seg selv og andre beskjeder og påminnelser.

Programpakke



Figur 4: Programpakke fra *Uten tittel*. Eget bilde. (Desember 2016).

Den andre forutsetningen jeg valgte var å presentere oppdraget for tilskuerne i noe jeg kalte for en programpakke¹²: En slags bruksanvisning til forestillingen med en praktisk beskrivelse

¹² Teksten til programpakken er vedlagt som vedlegg nr. 1

av at tilskueren kan sende og motta Post-it-lapper med en tilskuer i et annet rom, samt penn og en blokk med Post-it-lapper.

I *God jul* valgte vi å avsløre svært lite om oppdraget i begynnelsen av forestillingen, slik at det å oppdage hva oppdraget *er*, ble en viktig del av tilskueropplevelsen. Flere av tilbakemeldingene jeg fikk var at tilskueren først mot slutten av forestillingen oppdaget at det var en virkelig mottaker (tilskuer B) av det tilskueren selv (tilskuer A) skrev, og at kortene som tilskuer A fikk var skrevet av tilskuer B. Et par tilskuere forsto ikke julekortene på denne måten i det hele tatt. Mange av disse tilskuerne, og flere andre tilskuere, fortalte at de skulle ønske at de fikk muligheten til å skrive flere kort. I *Uten tittel* ville jeg være sikker på at tilskuerne forsto at det var med en annen virkelig tilskuer den skriftlige kommunikasjonen foregikk. Med programpakken håpet jeg å flytte tilskuernes oppmerksomhet vekk fra *hva oppdraget er*, over til *hvordan du velger å bruke oppdraget*. Jeg ville at det skulle være klart og tydelig for de to tilskuerne som skrev til hverandre at de var avhengig av hverandre.

Kontinuerlig skriving

Den tredje forutsetningen var at tilskueren ble oppfordret til å skrive og lese når som helst i løpet av forestillingen, i motsetning til slik det ble gjort i *God jul*, da tilskuerne bare kunne skrive når de fikk utdelt julekort, og for det meste var alene (skuespilleren var i et annet rom) mens de skrev. Denne forutsetningen kom også ut av ønsket om at tilskuerne skulle produsere mer skriftlig kommunikasjon.

To tilskuere

Den fjerde forutsetningen var at det kun skulle være to tilskuere i forestillingen; plassert i hvert sitt rom. Denne siste forutsetningen kom på plass kort tid før utprøvingen. Dette var i desember, og det var ikke så mange som på kort varsel hadde mulighet til å være tilskuere. Jeg gjorde en vurdering av hvor mange tilskuere det egentlig ville være ideelt å ha, og kom fram til at svaret enten var mange eller så få som mulig, altså to. Gjennom å kun ha to tilskuere ville den parvise relasjonen bli så tydelig som overhode mulig, ettersom det ikke lenger ville være noen flere tilskuere i rommet som det også er mulig å kommunisere med.

Logistikken

Den femte forutsetningen var at jeg skulle guide tilskuerne og håndtere utvekslingen av Post-it-lapper. I *God jul* var det Anders som, i sin dobbelte rolle som en fiktiv karakter og

tilrettelegger, både ga tilskuerne oppdraget, og håndterte utvekslingen av julekort. I *Uten tittel* ønsket jeg å prøve ut en større distanse mellom den sceniske fortellingen og utføringen av oppdraget, nesten som om det var to forskjellige forestillingshendelser som foregikk samtidig. Dette skillet ble også forsterket av formuleringen i programpakken jeg har skrevet om tidligere.

Utfordringer i *Uten tittel*

Da jeg bestemte meg for at jeg skulle bygge det kunstneriske utviklingsarbeidet på forprosjektet, *God jul*, var den første planen at jeg skulle bygge videre på den samme sceniske fortellingen, og beholde flere av rammene fra den forestillingen. Jeg forsto ganske raskt at dette ikke var noen god strategi fordi jeg opplevde det som litt for "ferdig". Det ble et viktig poeng å utfordre oppdraget med å stille spørsmålet: Kan oppdraget fungere i en helt annen forestilling? Jeg valgte å satse på at svaret på dette spørsmålet var ja, og gikk i gang med å utvikle forestillingskonseptet for det som skulle bli *Uten tittel*. I de neste avsnittene vil jeg ta for meg de tre elementene i forestillingskonseptet som fremsto for meg som de største utfordringene i sammenheng med det som nå var den sceniske interessen: spillerrommet, gjenforeningen og den sceniske fortellingen.

Spillerrommet

Jeg vil begynne med å ta for meg spillerrom. Gjennom hele prosessen har spillerrommet, og dets relasjon til andre elementer i forestillingen, både vært en viktig forutsetning og en utfordring. Det er meget vanskelig å få tilgang til tradisjonelle teaterrom gjennom mitt studieprogram, og jeg hadde helt fra begynnelsen av studiet tenkt på muligheten for å arbeide med ikke-tradisjonelle spillerom. Vinteren 2016 gikk Fakultet for kunstfag inn som leietakere i Kristiansand Teater, og i den forbindelse fikk Master i kunstfag disponere to tilhørende leilighetsbygg som blant annet har fungert som garderobes og oppholdsrom for teateret. De "nye" lokalene dannet grunnlaget for at masterstudentene kunne arbeide utøvende på samme sted, noe som for meg har en stor verdi. Derfor bestemte jeg meg tidlig for at jeg ville lage en forestilling som skulle vises i disse lokalene.

God jul ble spilt i en hel etasje i en nedslitt leilighet. I denne leiligheten var det, for uten stua og biblioteket¹³ der tilskuerne var plassert, et lite kjøkken, en entré og en stor spisestue. Både entreen og spisestuen hadde adkomst til begge stuene der tilskuerne satt. Romløsningen var en styrke i arbeidet, var i seg selv en viktig forutsetning for oppdagelsen og utviklingen av oppdraget. Utfordringen med rommet henger sammen med den sceniske fortellingen i forestillingen. Karakteren Anders forholder seg til rommene som om de var morens leilighet. Samtidig er det veldig tydelig at dette er rom det ikke har bodd noen i på svært lenge. Dette misforholdet fant jeg aldri noen løsning på med tanke på å forene de to universene. Jeg lot i stedet misforholdet være en del av ubestemthetene i forestillingen. Da jeg gikk i gang med *Uten tittel* var spillerrommet fra *God jul* ikke lenger tilgjengelig. På dette tidspunktet hadde jeg, sammen med tre medstudenter, fått leie kontor/arbeidsrom i Rosegården Teaterhus. På Rosegården finnes det både studioer og scene, i tillegg til andre typer rom. I *Uten tittel* valgte jeg å definere et spillerom på Rosegården, utelukkende på bakgrunn av at rominndelingen og oppdraget skulle fungere på en god måte. De tekniske kravene var at det måtte finnes to avgrensede rom, som hadde forbindelse til hverandre gjennom et tredje rom. På denne måten ville vi effektivt kunne formidle Post-it-lappene mellom rommene. Jeg endte med å bruke et lite kjøkken og et trapperom, med et større møterom imellom, som hadde adkomst til de to andre rommene overfor hverandre.

Gjenforeningen og det tredje rommet

Den neste utfordringen har jeg kalt gjenforeningen. I arbeidet med *God jul* dukket det etter hvert opp en utfordring: Tilskuerne deles i to grupper, og skriver til hverandre underveis i forestillingen; hvordan og når skal tilskuerne igjen møtes? I *God jul* valgte jeg å plassere møtet etter at forestillingen var ferdig, som en oppfordring til å bli igjen å snakke med hverandre hvis man hadde lyst. Potensialet i denne gjenforeningen var et element jeg ønsket å utforske i større grad, særlig etter å ha fått tilbakemeldinger om at relasjonen til den en hadde skrevet med hadde en betydning for tilskueropplevelsen. I *Uten tittel* forsøkte jeg å utforske gjenforeningen i større grad. Jeg prøvde ut flere ulike løsninger, men valgte til slutt å la de to tilskuerne møtes to ganger, midt i forestillingen og som avslutning av forestillingen. Disse møtene foregikk i møterommet som ligger mellom kjøkkenet og trapperommet. Jeg valgte også å legge til en forutsetning om at tilskuerne ikke kunne snakke med hverandre i møtet midtveis i forestillingen, men de kunne fortsatt skrive til hverandre. Dette møterommet har, på

¹³ Dette rommet ble for meg hetende biblioteket fordi masterstudentene hadde en boksamling der inne. Hele denne leiligheten ble også brukt som felleslokaler for masterstudentene.

et strukturelt plan, fått navnet det tredje rommet. Navnet stammer fra et problem i *God jul*. I leiligheten forestillingen ble spilt i lå det en stue som var betraktelig større enn stua og biblioteket som tilskuerne var plassert i. Det helt konkrete spørsmålet, *hva skal vi bruke det tredje rommet til?* inneholdt etterhvert hele utfordringen med gjenforeningen. I den videre prosessen i det kunstneriske utviklingsarbeidet har det rommet som ligger mellom – både som et filosofisk problem og i fysisk forstand – tilskuerrommene alltid blitt omtalt som det tredje rommet.

Den sceniske fortellingen

En viktig forskjell mellom utgangspunktet for *God jul* og utgangspunktet for *Uten tittel* var at i den første hadde jeg en scenisk fortelling og lette etter en form, mens jeg i den andre hadde en form, i alle fall delvis, og lette etter en scenisk fortelling.

I *God jul* var den sceniske fortellingen i utgangspunktet en tydelig og kronologisk fortelling, fortellingen om en ung mann som gjennom å lese sin fars svar på sin mors julebrev møter fortellinger om ham selv, og om foreldrene, som ikke stemmer med det bildet han har av seg selv og foreldrene. Gjennom fordelingen av den sceniske fortellingen mellom de to rommene ble tilskuernes tilgang til fortellingen oppstykket og ikke-kronologisk. Jeg var på dette tidspunktet inspirert av en resepsjonsetetisk tankegang, og jeg valgte bevisst å jobbe med å gjøre den sceniske fortellingen åpen nok til at utvekslingen av julekort mellom rommene i stor grad ville kunne øke potensialet for mange ulike fortellinger, innenfor samme forestillingshendelse. Samtidig ønsket jeg at den sceniske fortellingen skulle være tydelig nok til at tilskuerne ville kunne følge en den grunnleggende konflikten – Anders oppdager fortellinger om seg selv og pappa som ikke stemmer med hans egen fortelling.

Den viktigste oppdagelsen i analysen av *God jul* var, som jeg tidligere har nevnt, potensialet i relasjonsbyggingen mellom de to tilskuerne som skriver til hverandre. Det var denne kvaliteten jeg ville bygge den nye forestillingen på. Jeg hadde på dette tidspunktet fått inn en skuespiller til, Knutsen, i tillegg til Nordhaug og meg selv. I den første arbeidsøkten vi var samlet alle tre jobbet vi med å åpne den fortellingen Anders og jeg hadde skapt når vi jobbet med å lage *God jul*. Jeg presenterte resultatene av refleksjonsarbeidet jeg hadde gjort siden *God jul* for skuespillerne. I *God jul* hadde vi utforsket hvem karakteren Anders var for foreldrene sine, og hvem de var for ham, gjennom fenomenet julebrev. Hvem vi er for

hverandre var et grunnleggende tema i den forestillingen. Hvem vi er for hverandre mente vi fortsatt var det mest spennende aspektet av potensialet for relasjonsbyggingen.

Det ble tidlig klart at et element vi alle tre ønsket å utforske videre var karakteren Mamma¹⁴. I *God jul* er Mamma nylig gått bort. Den sceniske fortellingen handlet mest om Anders og hans forhold til Pappa, som er i live men som han ikke har hatt kontakt med siden han var i begynnelsen av tenårene. Anders er i Mammas leilighet, der han finner julebrev, og Pappas svar på julebrev Mamma har sendt. I *Uten tittel* ble Anders og Marte et søskenpar. Mamma har utviklet en alvorlig grad av demens. Hun kan ikke bo hjemme lenger, og gjenkjenner ikke Anders og Marte. Det sceniske materialet vi jobbet med å produsere handlet om hvordan de to søsknene var på en slags søken etter hvem mamma egentlig er, eller var. Når de snakker om henne viser det seg at mamma ikke var den samme for Anders og Marte. Spenningen mellom de to opplevelsene av mamma, og avhengigheten av hverandres opplevelse av henne, var det tematiske utgangspunktet for arbeidet. I den sceniske handlingen møtes Anders og Marte hjemme i barndomshjemmet for å rydde i tingene til Mamma. Ettersom vi tok utgangspunkt i det universet vi hadde skapt i *God jul*, lånte vi en god del elementer derfra, både objekter og handlinger. Dette materialet bearbeidet og videreutviklet vi til en serie ikke-kronologiske episoder, som vi deretter arbeidet med å iscenesette innenfor forestillingsmaskinen. Sammenhengen mellom oppdraget og den sceniske fortellingen lå i avhengigheten som oppstår mellom to mennesker når de har hver sin del av fortellingen. Drivkraften i oppdraget var potensialet for relasjonsbygging mellom de to tilskuerne, gjennom å konstruere en avhengighet mellom dem. Et viktig spørsmål for arbeidet med den sceniske fortellingen var derfor: Hvordan kan den sceniske fortellingen gjøre de to tilskuerne avhengig av hverandre? I tillegg måtte den nye sceniske fortellingen fungere sammen med de nye forutsetningene for oppdraget.

Før jeg går inn på selve utprøvingen vil jeg presentere de viktigste grepene i iscenesettelsen av den sceniske fortellingen i *Uten tittel*. Disse grepene har alle som mål å forsterke fragmenteringen av den sceniske fortellingen og gjøre forestillingen mer åpen for meddikning. Det første er fordelingen mellom rommene. Jeg definerte trapperommet som Marte sitt rom, og kjøkkenet som Anders sitt. De to rommene fikk hver sin spillestil. I Marte sitt rom var det et mer abstrakt univers, helt uten verbal dialog, mens det i Anders sitt rom

¹⁴ Både Mamma og Pappa er karakterer som kommer til live gjennom Anders. De blir ikke spilt av noen skuespiller.

var et mer naturalistisk univers. Med dette grepet ville jeg skape en vesensforskjell mellom rommene, som jeg mente ville gjøre potensialet for relasjonsbyggingen mellom tilskuerne enda større. Det andre grepet er at tilskuerne, etter møtet i det tredje rommet midtveis i forestillingen, skulle bytte rom, og være i det motsatte rommet fram til de igjen møtes i det tredje rommet. På den måten ville det kunne skje en forandring i potensialet for relasjonsbygging. Etter at de hadde skiftet rom ville den andre tilskueren, mottakeren av Post-it-lapper, befinne seg i et rom som avsenderen visste hvordan så ut. De ville også ha en forståelse av hva slags scenisk handling som foregikk i det andre rommet. Det tredje grepet er gjentakelse med små variasjoner. Vi jobbet med å lage versjoner av episodene der noen fakta var byttet ut. Meningen med dette grepet var å sette spørsmålstegn ved den lille "sannheten" som finnes i den sceniske fortellingen.

Utprøvingen av *Uten tittel*

I denne delen vil jeg ta for meg erfaringene fra utprøvingen av *Uten tittel*. Denne utprøvingen var, som jeg tidligere har nevnt, først og fremst en teknisk utprøving av en rekke nye forutsetninger for oppdraget. Samtidig var det en utprøving av et mer fragmentert og åpent forestillingskonsept. Jeg vil begynne med å se på utprøvingen fra et teknisk perspektiv.

Maskinen i *Uten tittel*

Noe av det jeg var mest spent på var hvordan det ville fungere at jeg var til stede i forestillingen, som tilrettelegger. Jeg møtte de to tilskuerne når de ankom Rosegården teaterhus, og viste dem inn i et verkstedlokale og ba dem vente litt. Når vi var klare til å begynne hentet jeg tilskuer A, ba tilskuer B om å vente litt, og tok med tilskuer A til kjøkkenet. Der ga jeg ham programpakken, og ga beskjed om at jeg kom til å komme innom flere ganger underveis i forestillingen, og hvis han hadde spørsmål var det bare å spørre når jeg var der. Deretter hentet jeg tilskuer B, tok ham med til trapperommet, og ga samme beskjed. I samtalen i etterkant fortalte den ene av tilskuerne at når jeg kom inn i rommet, opplevdes det som når lyset går på i teatersalen. Samtidig opplevdes det ikke som at all fiksjon ble opphevet, men mer som at det skiftet mellom fiksjonslag. Denne tilbakemeldingen synes jeg sier at det at jeg ble en egen del av forestillingen fungerte på et vis. Rent logistisk var det også en god løsning. Jeg kunne fokusere på å smette inn og ut for å hente og bringe lapper mellom episodene med Anders og Marte. Jeg synes det er interessant at det fungerte med to fiksjonslag i forestillingen, selv om skillet mellom lagene var så tydelig avgrenset, i

motsetning til i *God jul*, der det i større grad var opp til tilskuerne hva sammenhengen mellom den sceniske fortellingen og julekortene var.

Spenningen i det som er skjult

Gjennom å introdusere oppdraget blir tilskueren nødt til å innta en uvanlig tilskuerposisjon, som krever at tilskueren eksplisitt setter ord på sin egen fortolkning av forestillingen. I *God jul* var min erfaring at det var utfordrende å selv skulle skrive julekort underveis i forestillingen. Samtidig var nettopp utfordringen og kompleksiteten i oppdraget en effekt jeg ønsket å frambringe. I *Uten tittel*, gjennom økt fragmentering og abstrahering av den sceniske fortellingen sammen med mer åpne rammer for skrivingen, ville jeg forsøke å flytte tilskuernes oppmerksomhet vekk fra *hva oppdraget er*, over til *hvordan du velger å bruke oppdraget*, som jeg skrev i kapittel 4.2. Begge tilskuerne fortalte at de opplevde at det var veldig viktig å få skrevet mest mulig om sine egne opplevelser til den andre. Den ene av tilskuerne fortalte at det å få lapper fra det andre rommet hadde en stor betydning for opplevelsen, fordi han opplevde det som at den andre tilskueren var i et helt annet univers enn ham selv. Han fortalte videre at denne opplevelsen henger sammen med at han gjennom lyder i det fjerne og lappene fra den andre tilskueren gjorde at det bygget seg opp en stor spenning rundt det som var skjult, det den andre opplevde. Denne opplevelsen er tett knyttet til oppdraget, men også oppdelingen, det at tilskuerne er i hvert sitt adskilte rom og opplever ulike ting. I *Uten tittel*, som ble spilt på Rosegården, var det stor fysisk avstand mellom de to tilskuerne. Denne avstanden har også vært med å styrke spenningen rundt det som er skjult i forestillingen.

I denne utprøvingen fikk begge tilskuerne oppleve å være i begge rommene, ettersom de midtveis i forestillingen møttes i det tredje rommet, og ble tatt med til det motsatte rommet etterpå. Tilskuer B fortalte at når han hadde vært i trapperommet og etterpå kom til kjøkkenet ble det noen ting han hadde en anelse om bekreftet. Tilskuer A fortalte at når han kom til trapperommet hadde han noen forventninger til hvordan det ville være som ble innfridd. Analysen av Post-it-lappene viser at det ikke er noen vesentlig forskjell i hva de to tilskuerne skriver til hverandre etter at de har byttet rom. Begge to fortsatte å skrive om det som skjedde i det rommet de var i.

Hvordan fungerte oppdraget?

Tilskuerne skrev til sammen 39 Post-it-lapper. 13 kom fra den ene og 26 fra den andre. Forutsetningene om at det var mulig å skrive når som helst og så mange lapper en ville, førte til at de to tilskuerne fikk skrevet mye mer til hverandre enn i *God jul*, men også til den store ubalansen i antall Post-it-lapper. Analysen av Post-it-lappene viser at begge tilskuerne, med noen unntak, har beskrevet handlinger og objekter i rommene, og beskrivelsene er veldig konkrete. Den ene tilskueren fortalte at det var umulig å skrive om alt han opplevde, og de tankeprosessene som foregikk. Det var de tingene han så rundt seg, og de konkrete handlingene Anders og Marte gjorde som var enklest å få skrevet om. Det at de kunne skrive når som helst gjorde også at de måtte foreta aktive valg når det ble spilt episoder i rommet: Skal jeg prioritere å bare følge med, eller skal jeg prøve å skrive samtidig? Den ene tilskueren fortalte at det var et interessant element i seg selv, det at han måtte velge mellom å skrive eller følge med. Og at dette var en viktig del av forestillingsopplevelsen. Denne tilbakemeldingen påpeker en viktig egenskap ved det å skrive i en forestilling: Det krever mye av tilskueren. Når jeg i denne utprøvingen fikk testet ut at både skrivingen og den sceniske fortellingen var mer åpen enn i *God jul*, ble det også tydeligere for meg hvor krevende oppdraget faktisk er.

I analysen av Post-it-lappene fra utprøvingen av *uten tittel* fant jeg ut at formatet ikke fungerte så godt i sammenheng med relasjonsbygging. Det følgende er et eksempel på at lappene ble for fragmentert som helhet: Tilskuer B skrev forkortelsen "UK" på en lapp. Tilskuer A skrev en lapp med spørsmålet "hva mener du med UK?" Tilskuer B har ikke skrevet noen lapp som eksplisitt forklarer forkortelsen til tilskuer A, men har skrevet "= Ung kvinne" på lappen han har mottatt fra tilskuer A. Erfaringen fra *Uten tittel* var at avhengigheten fungerte, men relasjonen mellom de to tilskuerne forble ganske åpen og fragmentert.

I etterkant av utprøvingen hadde jeg en følelse av at jeg ikke hadde fått til helt det jeg ønsket med tanke på hvordan oppdraget og den sceniske fortellingen hang sammen. Begge tilskuerne fortalte at de opplevde at det var en konflikt i den sceniske fortellingen, men opplevde at det å skrive og lese lappene, og det at det foregikk noe som var skjult for dem, var viktigere for opplevelsen enn den sceniske fortellingen. Den ene tilskueren fortalte at han følte forestillingen handlet om ham selv, og at handlingen var der mest som en ramme. Denne tilbakemeldingen peker på et viktig paradoks i undersøkelsen min. På den ene siden forsøkte jeg å utvikle et forestillingskonsept, som gjennom de selvrefleksive egenskapene i det å skrive om opplevelsen sin underveis i forestillingen, på mange måter *handler om* tilskuerne selv. På

den andre siden finnes det en scenisk fortelling som forestillingen også handler om. I den neste utprøvingen forsøkte jeg å løse dette problemet gjennom å prøve ut noen nye forutsetninger for oppdraget og nyanseringer den sceniske fortellingen.

Utprøving 3: *Memoar*

Den neste utprøvingen fikk tittelen *Memoar*, og ble spilt søndag 29. januar, i en leilighet i Kristiansand. I dette delkapittelet tar jeg for meg hvordan jeg forsøkte å løse et paradoks i sammenhengen mellom oppdraget og den sceniske fortellingen i forestillingskonseptet. I *Uten tittel* hadde jeg fått prøvd ut oppdraget sammen med en mer fragmentert scenisk fortelling. Jeg ville at det skulle være et stort meddiktningssrom i den sceniske fortellingen for den enkelte tilskueren. Samtidig ville jeg at skriveprosessen og relasjonen mellom de to som skrev til hverandre skulle være et viktig element i tilskueropplevelsen, gjennom at det ble en slags parvis meddiktning. På bakgrunn av erfaringene fra utprøvingen av *Uten tittel* bestemte jeg meg for å lage noen nye forutsetninger for oppdraget.

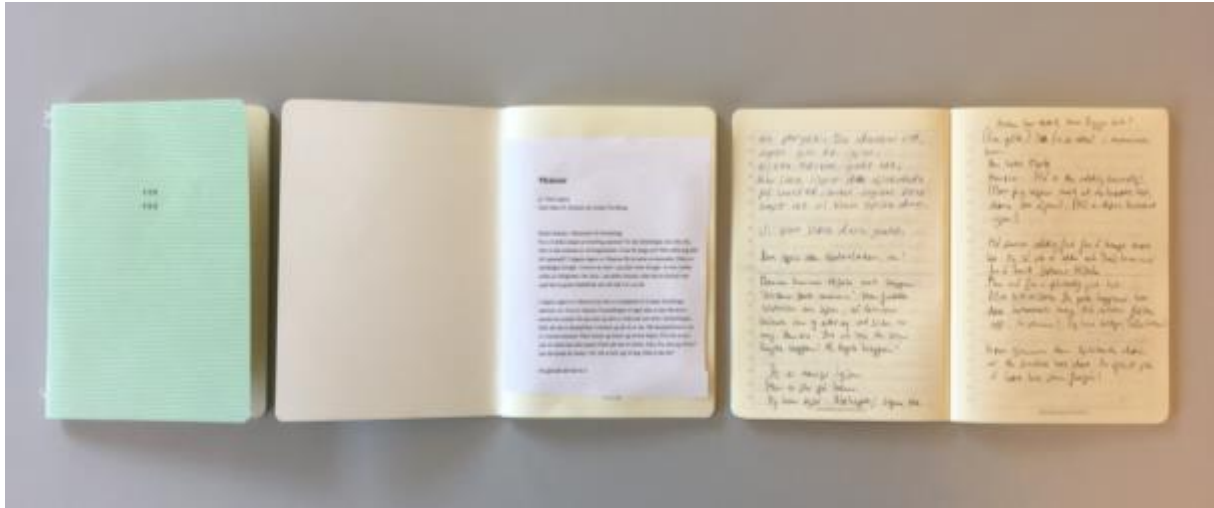
Forutsetninger for oppdraget i *Memoar*

I samtalen etter *Uten tittel* ga den ene av tilskuerne meg et konkret forslag: Hva med at tilskuerne skriver til hverandre i en bok? Vi hadde snakket om Post-it-lappene, og de lå i to hauger på bordet vi satt rundt. Denne ideen likte jeg, og valgte ganske tidlig at jeg ville prøve ut dette i den neste utprøvingen. I *Memoar* ville jeg forsøke å spisse relasjonsbyggingen, og hovedstrategien min ble det nye formatet: En slags memoarbok. Valget falt på en notatbok i størrelse A5. Til å begynne med tenkte jeg på å ha én bok for hvert tilskuerpar, men jeg kom fram til at det måtte være to memoarbøker for hvert par, slik at de alltid hadde en bok å skrive i. Ideen var at det å skrive annethvert avsnitt i en bok ville kunne skape en kommunikasjon mellom de to tilskuerne som ville være lettere å følge underveis i forestillingen, og et bedre utgangspunkt for å bygge en relasjon til hverandre.

Jeg valgte å videreføre de fleste av forutsetningene for oppdraget jeg hadde brukt i *Uten tittel*, med noen små justeringer. Jeg videreførte programpakken fra *Uten tittel* på den måten at det på første side inne i memoarboken var limt inn en slags programtekst¹⁵ (se bilde under). Programteksten i *Memoar* har samme mål som programpakken – å gjøre de tekniske

¹⁵ Programteksten er vedlagt som vedlegg nr. 2

aspektene ved oppdraget klare og tydelige. I tillegg har jeg i denne programteksten lagt inn en liten føring for oppdraget som i større grad handler om den sceniske interessen på dette tidspunktet: Hva vil det si å skape en fortelling sammen?



Figur 5: Notatbøker brukt i *Memoar*. Eget bilde. (Februar 2017).

Utfordringer i *Memoar*

Spillerom

Etter å ha prøvd ut *Uten tittel* på Rosegården, av rent praktiske årsaker, var det viktig for meg at jeg i den neste utprøvingen fikk tatt utfordringen med spillerom på alvor. Jeg så to mulige retninger. Den ene var å finne et mer nøytralt rom, og arbeide med å skape en mer minimalistisk scenografisk verden. Det framsto for meg som vanskelig å få tilgang til et spillerom som kunne møte kravet om tre separate rom der det ene har adkomst til de to andre. Det kunne løses ved å bygge denne romløsningen innenfor et stort nok rom, men det ville blitt for kostbart og tidkrevende i forhold til de ressursene jeg hadde til rådighet. Den andre retningen var å spille forestillingen i et virkelig hjem. I *God jul* spilte vi i en gammel og nedslitt leilighet som ikke hadde vært bebodd på flere år. Erfaringene fra *God jul* tilsa at hvis vi først skulle spille i et virkelig hjem ville det være bedre om det var bebodd. Jeg valgte å gå for denne løsningen. Planen var at forestillingen skulle spilles i rommene slik de var, men at vi hadde med rekvisitter som allerede var en del av forestillingen. I *Memoar* ble en stue rommet til Marte, et kontor ble rommet til Anders, og kjøkkenet ble det tredje rommet.

Den sceniske fortellingen

I *Memoar* ville jeg bruke det samme sceniske materialet som vi hadde laget til *Uten tittel* som utgangspunkt, og bygge videre på dette. Vi laget flere nye episoder. Jeg ville fortsette med det at Anders og Marte hadde hvert sitt hovedrom, og at spillestilen i disse to rommene var svært forskjellige. Jeg ville fortsatt forsøke å skape en forestilling der den sceniske fortellingen var så åpen at tilskuerne, gjennom å skrive i memoarboka sammen, skulle kunne lage sine helt egne fortellinger sammen.

Gjenforeningen og det tredje rommet

I *Uten tittel* hadde de to tilskuerne byttet rom midtveis i forestillingen. Dette grepet hadde ikke fått den effekten jeg hadde tenkt, så jeg bestemte meg for at tilskuerne skulle bli i det rommet de begynte i fram til slutten av forestillingen. Den nest siste scenen var at alle tilskuerne møttes i det tredje rommet, på kjøkkenet. Der foregikk det en slags lek, der Anders og Marte ga fokus til ulike gjenstander som fantes på kjøkkenet fra før av. Meningen med denne scenen var at den skulle leke med tilskuernes leting etter en slags "nøkkel" som kunne gi den fragmenterte og abstrakte sceniske fortellingen mer mening. Den siste scenen var at tilskuerne ble tatt med til det rommet de ikke hadde vært i tidligere, der de rakk å være en kort stund før jeg annonserte at forestillingen var ferdig.

Utprøvingen av *Memoar*

I dette delkapittelet vil jeg ta for meg erfaringene fra utprøvingen av *Memoar*. Det var seks tilskuere på utprøvingen. En av tilskuerne hadde vært på alle de tidligere utprøvingene, fire hadde vært på *God jul*, og en hadde ikke vært på noen utprøving tidligere. Utprøvingen av *Memoar* var et forsøk på å løse problemet med at oppdraget og den sceniske fortellingen ikke hang godt nok sammen, gjennom noen nye forutsetninger og videreutvikling av den sceniske fortellingen.

Maskinen i *Memoar*

Teknisk sett gikk utprøvingen ganske bra. De største forandringene i logistikken siden forrige utprøving var det nye spillerommet, at det ble skrevet i to memoarbøker per tilskuerpar og at det var tre tilskuere i hvert av rommene. For at logistikken rundt memoarbøkene skulle fungere hadde vi definert syv tidspunkter i forestillingen der jeg gjennomførte et bytte av memoarbøker mellom rommene. Denne logistikken krevde litt mer timing enn i *Uten tittel*, da jeg kunne hente og levere hver gang Anders og Marte forlot rommet. På grunn av

romløsningen i leiligheten vi spilte i var både Nordhaug, Knutsen og jeg synlige og hørbare for tilskuerne i de to rommene ved flere anledninger når vi i teorien skulle vært "bak scenen". Vi ble klar over dette problemet mens vi hadde en gjennomgang i forkant av utprøvingen, og så ikke noen annen løsning enn å la det være slik.

Hvordan fungerte oppdraget?

Etter at tilskuerne hadde byttet rom etter å ha møttes i det tredje rommet, på kjøkkenet, hentet jeg de tre tilskuerne som da var på kontoret og tok dem med inn i stua. Jeg fortalte at den sceniske fortellingen nå var avsluttet, men at de var velkomne til å lese i memoarbøkene og prate sammen. Jeg og skuespillerne ventet en stund på kjøkkenet, fordi jeg ønsket at tilskuerne skulle få ha dette møtet uten at vi var tilstede. Tilskuerne begynte med en gang å snakke sammen. Etter noen minutter gikk jeg og skuespillerne inn, noe som førte til en slags ny avslutning av den hendelsen som hadde foregått etter at den sceniske fortellingen var avsluttet. I samtalen etterpå var det flere av tilskuerne som fortalte at de likte at man kunne snakke sammen etterpå.

Analysen av memoarbøkene viser at dette formatet fungerer bedre for å skape relasjon mellom de to som skriver sammen. Mye av teksten i bøkene er, som i *Uten tittel*, beskrivelser av det som skjer i forfatterens rom. Samtidig er det flere par som, i tillegg til beskrivelsene, spør hverandre spørsmål eller kommer med bemerkninger som spesifikt gjelder mottakeren. Blant annet er det en som avslutter sin omgang med "Så hyggelig å skrive med deg forresten!". I en av memoarbøkene foregår det en diskusjon om hvor vidt det er lov å spise av sjokoladen som ligger i en skål på bordet i stua. I en annen foregår en diskusjon om det er lov å bruke navnene sine i denne forestillingen. Det var flere tilskuere som fortalte at de opplevde at det oppsto en relasjon til den du skrev med. Relasjonsaspektet fungerte bedre i *Memoar* enn i *Uten tittel*.

Den sceniske fortellingen

Flere av tilskuerne følte at de manglet en grunn i forestillingen til å begynne å skrive, utover at forestillingen krevde at de skulle gjøre det. For meg var dette en viktig tilbakemelding, fordi min oppfatning var at det å skulle skrive sammen med noen ville være interessant i seg selv. Jeg mente at den fragmenterte sceniske fortellingen og de ulike spillestilene ville fungere som fragmenter som satte i gang en felles meddiktningssprosess mellom de to tilskuerne som skrev til hverandre. På ett vis var det det som skjedde. Memoarboken ble en samtale om

forestillingen og tilskuerne selv. Problemet var at det ikke fungerte så godt som en teaterforestilling.

Spillerrommet

Å spille forestillingen i et virkelig hjem var interessant, og jeg opplevde det som bedre enn spillerrommet på Rosegården, selv om de spesielle rommene på Rosegården satte et helt eget preg på *Uten tittel*. En av tilskuerne fortalte at han merket at scenografi og historie ikke matcher, da blir man lett blasert. Jeg merket også selv at vi ikke lyktes helt med å binde sammen spillerrommet og den sceniske fortellingen, men jeg mener det var riktig vei å gå.

Fjerde utprøving: Journal

Den neste utprøvingen fikk navnet *Journal to the center of the earth*, og fant sted tirsdag 21. februar, i et hus i Kristiansand. Utprøvingen skulle egentlig vært søndag 12. februar. Ettersom jeg hadde bestemt meg for at jeg var nødt til å gjøre store endringer i forestillingen utsatte vi utprøvingen.

Det tomme hvite rommet – et vendepunkt

Utprøvingen av *Memoar* ble gjennomført søndag 29. januar. Den neste utprøvingen skulle skje 12. februar. 7. februar skrev jeg følgende i loggen:

Jeg har jobbet mye med å vri og vende på prosjektet siden forrige utprøving, både på et helt konkret plan og på et mer grunnleggende idéplan. Akkurat nå (tidlig onsdag morgen) vet jeg virkelig ikke hva Anders, Marte og jeg skal gjøre med forestillingen når vi møtes på lørdag, før neste utprøving på søndag. Det er både spennende og frustrerende. Den viktigste utfordringen er hvordan de ulike elementene i forestillingen henger sammen. Det er tre hovedelementer: Den skriftlige korrespondansen, den sceniske fortellingen og rommet. (...) I etterkant av utprøvingen har jeg kommet frem til at disse tre elementene ikke var sterkt nok sammenvevd.

Jeg var nødt til å ta et oppgjør med et problem jeg hadde vært klar over lenge, men som jeg hadde insistert på at det var mulig å løse innenfor de rammene jeg hadde satt i *Uten tittel* og *Memoar*. Problemet var dette: Hvis forestillingen virkelig skal handle mest mulig om to

tilskueres meddiktning sammen, gjennom å skrive til hverandre, er ikke da den beste konseptuelle løsningen omtrent slik: To tilskuere vises inn i hvert sitt helt hvite rom. Det eneste som finnes der inne er skrivesaker, og en teknisk løsning for å sende og motta det som skrives i de to rommene.

Dette problemet kan også sees på som konflikten mellom teknisk interesse og scenisk interesse. Fram til nå hadde jeg forsøkt å få de to til å smelte sammen, uten å tørre å la den ene være underordnet den andre. Jeg bestemte meg for at jeg måtte velge mellom to mulige løsninger. Den ene løsningen var å fokusere på å lage en god forestilling av det sceniske materialet jeg hadde. Den andre løsningen var å fokusere på undersøkelsen, og dermed i prinsippet sette alt det sceniske materialet på spill. Jeg valgte å fokusere på undersøkelsen. Den avgjørelsen gjorde at jeg hadde behov for å ta et steg tilbake og se på hva undersøkelsen faktisk var. Som jeg har skrevet om i innledningen har det kunstneriske utviklingsarbeidet to problemstillinger, en for teknisk interesse og en for scenisk interesse. Fram til dette punktet hadde jeg regnet den tekniske problemstillingen som den viktigste, men for meg hadde denne problemstillingen også rommet den sceniske interessen. Erkjennelsen som hadde begynt i arbeidet med *Uten tittel*, var at den viktigste problemstillingen – for den forestillingen jeg jobbet med å utvikle – var den sceniske problemstillingen.

7.1 Nye forutsetninger og ideer

På bakgrunn av erkjennelsen av at den sceniske problemstillingen var viktigere enn den tekniske, måtte jeg gå helt tilbake til selve skrivehandlingen. De nye forutsetningene og ideene jeg skriver om her ble til som en respons på at jeg på nytt undersøkte hva *det å skrive i en teaterforestilling* egentlig er. Jeg prøvde å legge til side alle forutsetningene jeg hadde utviklet og prøvd ut. Det som gjensto var den dobbelte kvaliteten ved skrivehandlingen, som jeg var inne på i innledningskapittelet. Det å skrive om opplevelsen sin mens en er midt i den, har både en resepsjonsetetisk og en performativ kvalitet. Tilskuerens meddiktning av forestillingen blir manifestert på papiret. Samtidig forandrer selve skrivehandlingen noe i opplevelsen av å være tilskuer. Denne analysen resulterte i at jeg la fra meg ideen om at skrivehandlingen måtte være noe som foregikk mellom to virkelige tilskuere. Jeg ville fokusere mer på skrivehandlingen som redskap for den enkelte tilskuerens egen opplevelse av å være tilskuer i forestillingen.

Et nytt format

Ut fra dette perspektivet fant jeg fram til et nytt skriftlig format: Journal. Selv om betegnelsen journal kom senere i prosessen, var jeg tidlig klar på at oppdraget måtte vende tilbake til det å avdekke, eller oppdage, noe i forestillingen. I forbindelse med *God jul* fikk jeg tilbakemeldinger fra flere tilskuere om at de fikk en fornemmelse av å være en slags detektiv som skulle "avdekke" forestillingen. I *Uten tittel* og *Memoar* ønsket jeg å gå i motsatt retning, fordi jeg mente det ville være mindre interessant at det er en enhetlig fortelling som kan avdekkes. Jeg mente at det ville være en konflikt mellom det jeg i ettertid vil kalle et *åpenhetsideal*, og en sammenhengende scenisk fortelling – selv hvis den var delvis fragmentert. I *Journal* bestemte jeg meg for at jeg måtte gå motsatt vei. Potensialet for åpninger som ligger i hvordan oppdraget får tilskueren til å iaktta sin egen meddiktning kunne være åpning nok, også dersom den sceniske fortellingen ble mer mindre fragmentert. Jeg bestemte meg for at jeg i neste utprøving skulle iscenesette tilskuerne som en slags eksperter, eller forskere, som skulle føre journal over sine oppdagelser. Men hva var det disse ekspertene skulle oppdage?

Ut på eventyr

Jeg var nødt til å spørre meg selv spørsmålet: Kan det sceniske materialet vi allerede har produsert fortsatt brukes nå? Jeg bestemte meg for å være åpen for at materialet kunne bearbeides og iscenesettes på en helt annen måte dersom jeg kunne finne en måte å bruke det på. For å løse dette problemet trengte jeg noe å se det sceniske materialet og rommet gjennom – et nytt narrativ. I min søken etter noe nytt kom jeg over romanen *Journey to the center of the earth* av Jules Verne, første gang utgitt i 1864 (Verne, 1992). Jeg bestemte meg for at neste utprøving skulle være en reise til jordens kjerne¹⁶, og et besøk hjemme hos Anders og Marte, samtidig. Tittelen, *Journal to the center of the earth*, er sammensmeltningen av det nye formatet og det nye narrative. *Journal* fikk på denne måten to narrative. Jeg ville at de to narrative skulle utfolde seg samtidig. Jeg ville at det ikke skulle være noe klart og tydelig skille mellom når Nordhaug og Knutsen spilte underjordiske karakterer og når de spilte Anders og Marte, selv om vi i arbeidet med å utvikle den sceniske fortellingen skilte dem for vår egen del.

¹⁶ På norsk har romantittelen blitt oversatt med *En reise til jordens indre* (Verne, 1995). Jeg har valgt å erstatte ordet indre med kjerne, fordi jeg synes det passer bedre i min forestilling.

De to narrative

I denne analysen bruker jeg betegnelsen "reisen til jordens kjerne" om det første narrative, og "hjemme hos Anders og Marte" om det andre narrative. Som jeg skrev i forrige avsnitt ønsket jeg at de to narrative skulle kunne utspille seg simultant. Når vi arbeidet med å flette sammen det tidligere sceniske materialet med det nye vi laget til denne utprøvingen, bestemte jeg meg for at vi ikke skulle gjøre noen visuelle forandringer på rommene, eller på Nordhaug og Knutsen, underveis i forestillingen. Det var viktig for meg at vi skulle få prøvd ut "reisen til jordens kjerne" i stor grad. I et "vanlig hjem" mente jeg at narrative "hjemme hos Anders og Marte" i utgangspunktet ville være det visuelt sett dominerende narrative. Derfor ville jeg gjøre noen grep for å forsterke det andre narrative. Jeg fikk ideen om at Nordhaug og Knutsen skulle være malt blå i ansiktet, under hele forestillingen. Dermed var de blå i ansiktet både når de var Anders og Marte, og når de var *avatarer*¹⁷. Jeg tok også opp igjen en ide vi hadde lekt med i forbindelse med *Memoar*: Å skru av lyset i huset og utstyre tilskuerne med lommelykter. Jeg fikk tak i noen ganske lyssvake LED-lysdioder, laget for å henges på sekker og lignende for å gjøre dem synlige. Med disse ville tilskuerne til en viss grad aktivt velge hva de ville belyse, og ha nok lys til å kunne skrive og tegne journaler. Samtidig ville det, særlig i kjellerstua, være ganske mørkt noen meter fra lyskilden. Gjennom å kun ha et minimum av lys, kontrollert av tilskuerne selv, ønsket jeg at huset skulle framstå som mer mystisk.

"Reisen til jordens kjerne" besto av flere elementer. Det første var forflytningen gjennom huset: Fra entreen til stua/kjellerstua, videre til spisestua (den innerste kjernen) og ut igjen i entreen. Jeg går nærmere inn på rom senere, under overskriften "strukturen i *Journal*" Det andre var iscenesettelsen av tilskuerne som eksperter, og at de utstyres med refleksvester, lys, og senere skrivesaker. Det tredje elementet var den sceniske fortellingen. "Reisen til jordens kjerne" i den sceniske fortellingen avhenger av tilskuerens meddiktning: Om tilskueren velger å forstå reisen til jordens kjerne som en lek Anders og Marte leker, eller som et eget narrative, adskilt fra "hjemme hos Anders og Marte". De episodene i den sceniske fortellingen som for meg hører til narrative "reisen til jordens kjerne" er nye episoder vi arbeidet fram i det huset vi skulle ha visningen i. Når vi jobbet med å skape det "underjordiske" sceniske materialet var målet å transformere rommene og avatarene om til noe mystisk og underjordisk. I tillegg til søsknene og avatarene var det to karakter som ble spilt av meg. Den ene var Professor

¹⁷ Inspirasjonen til denne betegnelsen kommer fra filmen *Avatar* (2009), Regi: James Cameron. Når jeg skriver om Nordhaug og Knutsen som karakterer i narrative "reise til jordens kjerne" har de karakternavnene Anders Avatar og Marte Avatar.

Liedenbrock. I *Journal* ville jeg videreføre det at jeg selv var en del av forestillingen, som en slags guide og journallogistikkansvarlig. Ideen om å gjøre dette som en fiktiv karakter fikk jeg kort tid før utprøvingen. Derfor var Professor Liedebroch helt lik meg selv, og eksisterte kun i den grad min muntlige konstatering av at jeg var Professor Liedebroch, ble akseptert av tilskuerne. Den andre karakteren jeg spilte var Arne Saknussems gjenferd. Når jeg spilte denne karakteren tok jeg av meg refleksvesten og tok på meg en maske.

Narrativet "hjemme hos Anders og Marte" består av scenisk materiale vi hadde fra tidligere som vi arbeidet med å videreutvikle ut fra en ny tanke om å tydeliggjøre narrativet. Vi tok hovedsakelig utgangspunkt i de episodene som foregikk i Anders sitt rom i de to foregående utprøvingene, som i utgangspunktet var naturalistiske. Vi fokuserte på å tydeliggjøre de to søsknens søken etter hvem mamma egentlig var, som jeg har skrevet om i kapittel 5.2: Den sceniske fortellingen.

I tillegg til disse to narrative er det fortsatt et faktum at vi ikke *er* hjemme hos Anders og Marte, men i noen helt andre mennesker sitt hjem, som ikke er inkludert i noen av forestillingens narrativer, men er en åpning for et nytt fiksjonslag. Huset forestillingen ble spilt i kan iakttas både som jordens kjerne, hjemme hos Anders og Marte og huset som forestillingen spilles i. Den ene iakttagelsen utelukker ikke den andre.

Strukturen i *Journal*

Forestillingen besto av tre deler. **Del 1** foregikk i husets entré, der tilskuerne hadde ventet på at de skulle bli fulltallige og at forestillingen skulle begynne. Her ble tilskuerne utstyrt med refleksvester og LED-lysdioder, og delt i to grupper gjennom at diodene hadde to ulike symboler på seg. I **del 2** ble de to gruppene tatt med innover i huset, til hvert sitt rom. De to rommene, der tilskuerne oppholdt seg i del 2, var stua og kjellerstua. I denne delen ble episoder av den sceniske fortellingen spilt. Nordhaug og Knutsen var både alene og sammen i de to rommene, både som karakterene Anders og Marte, og karakterene Anders Avatar og Marte Avatar. Jeg var også inne i rommene i del 2. Når jeg var inne i stua og kjellerstua spilte jeg karakteren Professor Liedebroch, som organiserte journalskrivingen. I tillegg håndterte vi, alle tre, lydtekniske og logistiske oppgaver når vi ikke var inne i de to rommene. En viktig teknisk oppgave var å henge opp og arrangere journalene i et nytt rom, spisestua, etterhvert som de var laget og hentet. I **del 3** ble de to gruppene hentet av Professor Liedebroch, og tatt

med inn i spisestua, "jordas innerste kjerne", til en form for utstilling av alle journalene. Etter å ha vært her ble alle tilskuerne tatt med tilbake til entreen.

Det tredje rommet blir kjernen

I *Journal* fulgte jeg overordnet sett et lignende system som i de tidligere utprøvingene: Tilskuerne deles i to, er i forskjellige rom, og gjenforenes. Det tredje rommet begynte som betegnelsen på et problem i *God jul*, deretter ble det et konkret rom å møtes i, men uforløst i sammenheng med den sceniske fortellingen i *Uten tittel* og *Memoar*. I *Journal* fikk det tredje rommet navnet kjernen. Det representerte på den ene siden målet for narrativet "reisen til jordens kjerne". På den andre siden skulle kjernen representere noe i narrativet "hjemme hos Anders og Marte" også. Ideen med at alle tilskuerne skulle gjenforenes i kjernen var at tilskuerne skulle få møte hverandre igjen, men samtidig møte alle de oppdagelsene de har gjort. Jeg ville at journalene skulle være arrangert som en utstilling, slik at alle kunne gjenoppdage sine egne og alle de andre sine oppdagelser.

Utprøvingen av *Journal*

I dette delkapittelet vil jeg ta for meg erfaringene fra utprøvingen av *Journal*. Det var åtte tilskuere på utprøvingen. En av dem har vært tilskuer på alle utprøvingene. Flere andre hadde vært tilskuer på én tidligere utprøving. To hadde ikke vært på noen tidligere utprøvinger. Før jeg går i gang med dette vil jeg gi en kort gjennomgang av forestillingen, ettersom forestillingen jeg viser 1. juni bygger videre på *Journal*.

Kort gjennomgang av *Journal*

Forestillingen foregikk i et privat hjem, denne gangen i en enebolig med 3 etasjer. Husets første etasje og kjeller var definert som spillerom, andre etasje var ikke en del av spillerommet. Bortsett fra i entreen var det mørkt i huset under hele forestillingen. Utprøvingen ble gjort på kveldstid, så det var lite lys fra utsiden.

DEL 1: "Introduksjonen". Forestillingen startet i husets entré, hvor tilskuerne fikk en felles introduksjon av Professor Liedenbrock (spilt av Theis). Alle ble bedt om å ta på seg refleksvester og fikk et lite LED-lys som kunne henges rundt halsen. Professor Liedenbrock tok også på seg refleksvest og LED-lys. Professor Liedenbrock ønsket tilskuerne velkommen som eksperter, som nå skulle være med på en reise til jordas kjerne. De fikk høre om islendingen Arne Saknussemm, som er den eneste som tidligere har reist til jordas kjerne, og nå

skulle de få gjøre den samme reisen. Ved hjelp av to ulike kjennetegn på LED-lysene ble ekspertene delt i to grupper. En gruppe ble ledet ned til kjellerstua og den andre gruppen ble ledet inn i stua.

DEL 2: "Reisen". I stua og kjellerstua foregikk det en serie sceniske handlinger, fordelt på de to narrativene "underverdenen" og "hjemme hos Anders og Marte". 5 ganger i løpet av del 2 kom Professor Liedenbrock inn i rommet (først stua og umiddelbart etterpå i kjellerstua), og ba tilskuerne om å føre journal over oppdagelsene sine. Journalene kunne skrives eller tegnes eller være en kombinasjon, det var opp til hver enkelt. Tilskuerne fikk tegnebrett og skriveredskaper. De fikk beskjed om at de kun hadde 3 minutter og 40 sekunder, eller til musikken var ferdig: Da kom Professor Liedenbrock tilbake og tok med seg journalene som var skrevet eller tegnet, for å ta vare på dem.

DEL 3: "Kjernen". Begge gruppene ble hentet av Professor Liedenbrock og tatt med videre, gjennom kjøkkenet, inn til spisestua. Der inne var alle journalene hengt opp eller plassert andre steder i rommet, som en slags utstilling. I tillegg til journalene var også boka *Voyage au centre de la Terre* av Jules Verne og andre gjenstander som hadde vært brukt i den sceniske fortellingen. Tilskuerne oppholdt seg i kjernen i noen minutter, men så begynte underverdenen å kollapse (uttrykt gjennom jordskjelvlyder). Professor Liedenbrock ga ekspertene beskjed om at de måtte la alle journalene bli liggende, og umiddelbart gå i samlet flokk til entreen. Når alle var kommet "i trygghet" i entreen var forestillingen over.

Et teknisk perspektiv

Utprøvingen av *Journal* var en interessant erfaring. I denne utprøvingen var det betydelig mange flere tekniske og logistiske oppgaver som måtte løses underveis. I tillegg hadde vi arbeidet med å skape nytt scenisk materiale og bearbeide tidligere materiale veldig tett opp mot utprøvingen. Det var flere ting som ikke fungerte på teknikkens side, særlig hadde jeg problemer med å løse et lydavspillingsproblem som oppsto like før utprøvingen skulle starte. De tekniske og logistiske utfordringene kom heldigvis ikke for mye i veien for utprøvingen av det nye sceniske materialet. Samtidig var det ett problem som delvis er av teknisk art. I del 2, når tilskuerne er delt i de to rommene, var det mange pauser. Teknisk sett var det nødvendig med pauser på grunn av at jeg ville prøve ut flere episoder der Nordhaug og Knutsen var i samme rom samtidig. Karakteren Arne Saknussems' gjenferd innførte jeg fordi jeg måtte

begrense de lengste pausene. For utprøvingen var det viktig å prioritere å få prøvd ut den nye sceniske fortellingen, så jeg valgte å ikke kutte i disse for å gjøre pausene kortere.

De to narrative

I samtalen etter utprøvingen var det flere som fortalte at de gjerne ville ha fått mer av den sceniske handlingen. Både fra "hjemme hos Anders og Marte" og "reisen til jordas kjerne". En tilskuer fortalte at det ville vært interessant om karakterene i større grad hadde brukt hjemmet. Dette mener jeg betyr at utviklingen i den sceniske fortellingen i narrative "hjemme hos Anders og Marte" er på rett spor, mindre abstrakt og fragmentert – selv om den fortsatt er episodisk. En tilskuer fortalte også at det var fint at man kunne velge litt selv hvilken fiksjon man så i forestillingen. En annen tilskuer fortalte at hun opplevde en fiksjon og en ikke-fiksjon samtidig, både at vi satt der som virkelige mennesker men også i et fiktivt univers.

For lange "pauser"

En tilskuer sa at hun noen ganger fikk lyst til å snakke (med de andre tilskuerne) om det fiktive universet for å forsterke det, særlig i stillhetene. En annen tilskuer fortalte at i pausene opplevde han at han som tilskuer ble personlig, at han ble veldig klar over at han var tilskuer, sammen med tre andre tilskuere, som satt og ventet på mer forestilling, men samtidig var det noe interessant i usikkerheten om hvem vi er og hva slags rom vi er i. En annen tilskuer fortalte at av og til skjer det kanskje så lite at det blir kjedelig. Disse tilbakemeldingene synes jeg peker mot at pausene, som jeg har skrevet om tidligere, er et problem i forestillingen. Jeg mener det er viktig at tempoet i den delen av forestillingen der tilskuerne skal skrive ikke er for høy, og at det er noen korte perioder hvor tilskuerne er helt alene i rommet. Samtidig vil jeg ikke at det skal gå så langt at det blir kjedelig. En hendelse jeg vil trekke frem her handler om lysdiodene. Et par ganger i løpet av utprøvingen kom jeg inn i enten stua eller kjellerstua, og alle lysdiodene var slått av. Det er en interessant aspekt ved valget om å utstyre tilskuerne med lysdioder at det faktisk ga dem en viss makt over lyssettingen, ettersom lyset ellers i huset var skrudd av, og hverken Knutsen eller Nordhaug hadde lysdioder når de var i spill.

Oppdraget

Flere tilskuere fortalte at de synes det var gøy og interessant å få oppdraget å føre journal over oppdagelsene sine. I denne utprøvingen gjeninnførte jeg at oppdraget skulle foregå på gitte tidspunkter, og at tilskuerne var alene mens de skrev. Disse forutsetningene er ganske like som i *God jul*, men der ble det bare skrevet tre ganger, og det var ikke en like tydelig

tidsbegrensning. I *Journal* hadde tilskuerne kun 3 minutter og 40 sekunder på seg før jeg kom tilbake og hentet journalene. På tross av tidspresset er det skrevet og tegnet svært mye hos de fleste. Noen journaler er rene tegninger, mens andre er ganske omfattende skriftlige fortellinger. Det finnes også noen journaler som ligner modeller som kartlegger ulike elementer i den sceniske fortellingen og gjenstander som finnes i rommene (både gjenstander som tas i bruk aktivt i den sceniske fortellingen, og andre gjenstander).



Figur 6: Journaler fra utprøvingen av *Journal*. Eget bilde. (Mai 2017).

Dette var første gang jeg prøvde ut at tilskuerne ikke skulle skrive til hverandre. Jeg var nysgjerrig på hvordan det ville oppleves at jeg kom og hentet alt som ble produsert, uten at noen fikk vite hva som skulle skje med dem, utover at jeg hadde sagt at jeg samlet dem inn for å passe på dem. Jeg var spent på om tilskuerne tenkte seg en mottaker av det de skrev. En tilskuer fortalte at hun opplevde at hun skrev til en annen mottaker, ikke til seg selv, selv om den andre mottakeren ikke var noen spesifikk person. I den siste delen av forestillingen, i kjernen, ble alle tilskuerne mottakere av alle journalene, gjennom at de var utstilt i kjernen.

Kjernen

I utprøvingen ville jeg prøve ut at tilskuerne skulle være i kjernen, spisestua, i en ganske kort stund, før de måtte evakueres. Tanken var at tilskuerne skulle kunne oppleve de andres journaler, og se sine egne journaler på nytt. Jeg var usikker på hvor lang tid dette ville ta, og jeg var i forkant interessert i å prøve ut en slutt som "eliminerte" journalene idet jordens kjerne "kollapset". Tilskuerne oppholdt seg i kjernen i omtrent fire minutter før lydsporet med jordskjelvlyd begynte og Professor Liedebroock iverksatte evakueringen til entreen. I

samtalen etter utprøvingen fortalte flere tilskuere at de bare så vidt hadde begynt å se på journalene som var utstilt, og de andre gjenstandene som var der inne. En tilskuer fortalte at etter å ha vært i rommet (stua eller kjellerstua) var hun blitt vant til at tempoet i forestillingen var sakte, og at det ikke skjedde så mye handling. Og derfor var det en stor kontrast å komme inn i kjernen og plutselig ha mye å forholde seg til. Flere andre sa også at det hadde vært interessant med mer tid i kjernen. En tilskuer foreslo å prøve ut at forestillingen hadde en markert slutt for den sceniske fortellingen, men at det kunne være åpent for å bli værende og se på journalene. Det er åpenbart at tilskuerne fikk for kort tid i kjernen, og dermed har jeg ikke en god utprøving av denne siste delen av *Journal*. En tilskuer fortalte at i rommet (kjellerstua) var det litt tynt mens der inne var det rikt. Denne kontrasten hadde jeg ikke tenkt over før utprøvingen, men jeg synes det er interessant at det oppleves som rikt i kjernen.

Meddiktning i utprøvingene

I denne oppsummeringen av analysen tar jeg for meg oppdraget – det å skrive underveis i en teaterforestilling, og ser på hva slags former for meddiktning jeg har arbeidet med i de fire utprøvingene som er gjennomført. De slutningene jeg kommer fram til i denne delen er basert på fire utprøvinger, og en begrenset mengde kvalitative data. Det er derfor viktig å presisere at denne oppsummeringen er knyttet opp til min egen erfaring i arbeidet og min praksis som scenekunstner i det kunstneriske utviklingsarbeidet, og er ikke et forsøk på generalisering.

Meddiktning i det å skrive

Som jeg skrev i teorikapittelet er det å skrive i en teaterforestilling, en kompleks handling som både kan sees på som en tankehandling og en kroppshandling. På et grunnleggende plan kan skrivehandlingen skape meddiktning på to plan: Det individuelle planet og det kollektive planet. Jeg vil begynne med å ta for meg det individuelle planet.

Formuleringen av oppdraget

Idet tilskueren forholder seg til oppdraget må tilskueren velge å skrive *noe* framfor *noe annet*. Selve den konkrete formuleringen av oppdraget kan få stor betydning for hva slags meddiktning oppdraget kan skape. I mine utprøvinger har jeg prøvd ut ulike formuleringer av oppdraget. I *God jul* fikk tilskuerne to ulike, men meget konkrete oppdrag. Den første gangen ble de bedt om å skrive om rommet de befant seg i. De to neste gangene ble de bedt om å skrive om det som nettopp hadde skjedd. I *God jul* var det skriftlige formatet, julekortet, i stor

grad et ladet format: "Du kan ikke skrive hva som helst i et julekort". Her spilte formatet en viktig rolle i sammenheng med tilskuerens meddiktning på et individuelt plan i forestillingen. I den sceniske fortellingen ble formatet julebrev problematisert og utforsket gjennom Anders sine møter med julebrev mamma har spart på fra venner og familie. I utprøvingen av *God jul* var det flere som fortalte at det å måtte skrive julekort underveis i forestillingen gjorde at de ble bevisst sitt eget forhold til det å skrive julekort.

I *Uten tittel* og *Memoar* prøvde jeg ut en mer åpen formulering av oppdraget. Gjennom en skriftlig "oppskrift" ble tilskueren informert om hva oppdraget var rent teknisk. På denne måten øker tilskuerens muligheter for selv å velge hva som skal skrives. Spørsmålet er om denne åpningen av hvordan oppdraget kan løses gjør oppdraget mer interessant for tilskueren i forestillingen. Mine erfaringer fra *Uten tittel* og *Memoar* tilsier at åpningen av oppdraget ikke gjør forestillingsopplevelsen mer interessant.

I *Journal* har jeg valgt en formulering som ligger nærmere *God jul*. Formatet, journalen, er knyttet opp mot en annen forutsetning jeg prøvde for første gang i *Journal*: Å iscenesette tilskuerne i en bestemt rolle. Tilskuerne fikk på seg symbolske kostymer som forsterket rolletildelingen. Formuleringen av oppdraget ble gjort av meg umiddelbart før det skulle utføres for første av totalt fem ganger.

Å iaktta sin egen meddiktning

Dette interaktive aspektet ved skrivehandlingen er mest aktuelt i forbindelse med *God jul* og *Journal*. I *God jul* dreier det seg om hvordan tilskueren gjennom å bli konfrontert med oppdraget kan iaktta sitt eget forhold til julekortet som format. Tilskuerens mulighet for å iaktta sin egen seleksjon av hva som skal skrives er også tilstede. Dette interaktive aspektet er tilstede i alle mulige formuleringer av oppdraget, og har ikke vært særlig interessant i noen av mine utprøvinger.

Parvis meddiktning

I alle de tre første utprøvingene er mottakeren av det som blir skrevet alltid én bestemt tilskuer i det andre rommet. Utvekslingen av skriftlige bidrag foregår parvis. I teorikapittelet har jeg skrevet om hvordan det å skrive til en annen tilskuer gjør meddiktningen performativ. Idet tilskuer B leser det tilskuer A har skrevet er A en aktør for B, og omvendt. Det mest spennende potensialet for meddiktning i denne sammenhengen er at hvert skriftlig bidrag

bygger på alle de foregående skriftlige bidragene som er skrevet, sendt og mottatt. Dette fikk jeg i begrenset grad prøvd ut i *God jul*, men sløyfen stoppet etter tre utvekslinger. I tillegg kommer det aspektet at tilskuerne ikke visste at det skulle bli en virkelig utveksling med tilskuerne i det andre rommet før de erfarte det selv. Det ville vært interessant å prøve ut en måte å forlenge sløyfen på i *God jul*, for å få erfaring med hva det ville ha betydd for tilskueropplevelsen. I *Uten tittel* var det meningen at denne sløyfen skulle kunne prøves ut i mye større grad, men det viste seg at Post-it-lappene ble for fragmentert og kaotisk, slik at sammenhengen mellom lappene forsvant. *Memoar* er den utprøvingen hvor denne formen for parvis meddiktning fungerte best. I *Memoar* laget de tre parene svært forskjellige fortellinger sammen – for meg er det fortellinger, selv om jeg fikk noen tilbakemeldinger om at det ble opplevd mer som en avdekking enn en fortelling. Her er det mulig at en tydeligere avklaring av hva memoarbøkene kunne være, ville ha hatt en positiv innvirkning på meddiktningen. Og å ha funnet en løsning som gjorde at det kun var én bok per par. I *Memoar* er også misforholdet mellom oppdraget og den sceniske fortellingen et vesentlig problem. Det ville vært interessant å prøve ut hvordan memoarboken hadde fungert sammen med en scenisk fortelling der samspillet mellom disse to elementene i forestillingen fungerte bra.

Kollektiv meddiktning

I *Journal* foregikk ikke oppdraget parvis. I del 2 i forestillingen ble oppdraget introdusert, og gjennomført fem ganger. I denne delen fikk ikke tilskuerne noen informasjon om hvem mottakeren av journalene var, og ulike tilskuere har valgt svært forskjellige tilnærminger til hva som skal stå i en journal som føres av en "ekspert" med refleksvest og lysdiode i en snor rundt halsen. I del 2, i utprøvingen, ble det produsert totalt 40 journaler. Dermed utgjør de en omfattende dokumentasjon av tilskuernes meddiktning i forestillingen. Journalene er først og fremst dokumentasjon av tilskuernes individuelle meddiktning i form av meningsproduksjon, men journalene er også en dokumentasjon av det performative aspektet ved det å skrive.

Som jeg skrev om i teorikapittelet kan journalene, når de først er skapt, få en innvirkning på meddiktning på mange ulike måter. I *Journal* ville jeg prøve ut hvordan det var for tilskuerne å oppleve journalene på nytt, i en slags utstilling. Dette aspektet ble ikke prøvd ut ordentlig, fordi jeg avbrøt det alt for tidlig. Men det var nok til at tilskuerne fikk en fornemmelse av hvordan det var, og jeg fikk noen nye ideer.

5. Oppsummering

Oppsummering

I mitt kunstneriske utviklingsarbeid har jeg to problemstillinger:

Hvordan kan jeg, gjennom å gi publikum i oppdrag å skrive underveis i forestillingen, skape ulike former for meddikning i en interaktiv teaterforestilling?

og

Hvordan kan den sceniske fortellingen i min forestilling sammen med det å skrive underveis i forestillingen skape en interessant interaktiv tilskueropplevelse?

Jeg har arbeidet med en undersøkelse av et problem jeg har kalt oppdraget, som betyr at tilskuerne får i oppdrag å skrive underveis i forestillingen. Jeg har brukt teoretiske begreper fra dramaturgien knyttet til interaktivitet for å skape og reflektere over problemet og de forutsetningene problemet skal løses i, som i min undersøkelse er en interaktiv teaterforestilling. Gjennom analysen jeg har gjort i denne oppgaven har jeg gjort noen viktige funn, som jeg tar med meg videre i mitt arbeid med forestillingen, som skal vises som en egen del av min masteroppgave. Jeg har erfart hvor mange variasjoner det er potensial for i en så kompleks interaktiv handling som det å skrive er. Jeg har også erfart hvor sårbar et så komplekst grep er for sammenhengen mellom skrivehandlingen og den sceniske fortellingen. Til slutt har jeg formulert noen tanker og ideer til hvordan jeg vil arbeide med å videreutvikle forestillingskonseptet fram mot eksamensvisningen 1. juni.

Mot Journal II

I dette delkapittelet vil jeg skissere noen ideer til videreutvikling av *Journal*, fram mot neste utprøving, 1. juni.

Narrativet "hjemme hos Anders og Marte"

I *Journal II* vil jeg prøve ut en tydeliggjøring av narrativet "hjemme hos Anders og Marte". Jeg har blitt interessert i hva som skjer hvis den sceniske fortellingen (i dette tilfellet det ene narrativet) blir ennå tydeligere og mindre fragmentert enn den sceniske fortellingen i *God jul*.

Selv om jeg vil arbeide med å gjøre dette narrativet tydeligere vil jeg beholde grepet med at tilskuerne deles i to grupper i del 2. Bakgrunnen for dette er at oppdelingen har en betydning for gjenforeningen i kjernen. Jeg mener det at de to gruppene ikke har opplevd en identisk scenisk fortelling er et viktig grep for å skape en nysgjerrighet til de tilskuerne som har vært i det andre rommet og journalene de har skrevet.

Kjernen

Det aller viktigste å jobbe videre med er kjernen. Jeg vil arbeide med å lage en slutt som minner om avslutningen i *Memoar*, på den måten at den sceniske fortellingen avsluttes uten at forestillingshendelsen avsluttes. Jeg ser for meg at det må være en lav terskel for å snakke sammen, kikke på journalene og de andre objektene i kjernen, og bare drikke en kopp kaffe og småprate om forestillingen eller noe helt annet. Eller gå derfra.

Rom

Jeg tenker på to muligheter. Den ene er å flytte forestillingen inn i et nøytralt bygg som møter kravene til rominndeling. Denne retningen vil kunne framheve narrativet "reisen til jordens kjerne" og skape en interessant kontrast til et tydeliggjort "hjemme hos Anders og Marte". Den andre muligheten er å fortsette å spille forestillingen i et virkelig hjem. Hvis jeg velger denne muligheten ser jeg for meg at vi kommer til å jobbe med å høre mer "hjemme" i hjemmet

Risiko og trygghet

Begrepsparet risiko og trygghet har vært viktige begreper for meg i min forståelse av interaktivitet i begynnelsen av det kunstneriske utviklingsarbeidet. Jeg har brukt begrepsparet i sammenheng med interaktivitet på følgende måte: For at interaktiviteten i en teaterforestilling skal fungere best mulig må det være balanse mellom risiko og trygghet. Med risiko mener jeg at valg tilskueren tar må få en virkelig konsekvens. Samtidig må det være nok trygghet for tilskueren til å tørre å ta et virkelig valg. Slik forestillingskonseptet og oppdraget ser ut nå, slik det er beskrevet i analysen av *Journal*, er i ubalanse. Det er for mye trygghet og for lite risiko. Jeg vil lete etter åpninger for å øke risikoen ved å se på sammenhengen mellom de to narrative og tildelingen av tilskuerrollen.

Litteraturliste

- artistic-research.no. (2017). *Kunstnerisk utviklingsarbeid*. Hentet april 29, 2017 fra Program for kunstnerisk utviklingsarbeid: <http://artistic-research.no/kunstnerisk-utviklingsarbeid/>
- Aspaas, Ø. (2005). Resepsjonestetikk og Reader-responce. *Eureka forlag - Småtrykk*(7).
- Böhnish, S. (2010). *Feedbacksløyfer i teater for svært unge tilskuere - Et bidrag til en performativ teori og analyse*. Doktorgradsavhandling, Aarhus Universitet, Institut for Æstetiske Fag, Aarhus.
- Collin, F., & Kjøppe, S. (2014). Innledning. I F. Collin, & S. Kjøppe (Red.), *Humanistisk videnskapsteori* (3. utgave. utg., ss. 9-50). København: Lindhardt og Ringhof Forlag A/S.
- Cvejić, B. (2014). A Few Remarks about Research in Dance and Performance or – The Production of Problems. I G. Brandstetter, & G. Klein (Red.), *Dance (and) Theory* (ss. 45-50). Bielefeld: transcript Verlag.
- Denscombe, M. (2014). *The Good Research Guide - For small-scale social research projects* (5. utgave. utg.). Berkshire: Open University Press.
- Fischer-Lichte, E. (2006). Begrundelse for det performatives æstetik. *Peripeti*(6), ss. 5-20.
- Fix & Foxy. (2017, mai 1). *Velkommen til Twin Peaks*. Hentet fra Webområde for Fix & Foxy: <http://www.fixfoxy.com/projekter/velkommen-til-twin-peaks>
- Gladsø, S., Gjervan, E. K., Hovik, L., & Skagen, A. (2010). *Dramaturgi - Forestillinger om teater*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Hovik, L., & Nagel, L. M. (2017a). Innledning. I L. Hovik, & L. M. Nagel (Red.), *Deltakelse og interaktivitet i scenekunst for barn og unge* (ss. 11-26). Oslo: Fagbokforlaget.
- Hovik, L., & Nagel, L. M. (2017b). Scesam - Et kunstnerisk forskningsprosjekt om interaktive dramaturgier i scenekunst for barn. I L. Hovik, & L. M. Nagel (Red.), *Deltakelse og interaktivitet i scenekunst for barn* (ss. 29-54). Oslo: Fagbokforlaget.
- Iser, W. (2001). Interaction between text and reader. I C. Counsell, & L. Wolf (Red.), *Performance Analysis - An introductory coursebook* (ss. 179-184). London, England: Routledge.
- Kunsthøgskolen i Oslo. (2017). *Utvalg for kunstnerisk utviklingsarbeid og forskning (KUF-utvalget)*. Hentet april 17, 2017 fra Kunsthøgskolen i Oslo: <http://www.khio.no/artistic-research/about-artistic-research/utvalg-for-kunstnerisk-utviklingsarbeid-og-forskning-kuf-utvalget>
- Nielsen, T. R. (2011). *Interaktive dramaturgier i et systemteoretisk perspektiv*. Doktorgradsavhandling, Aarhus Universitet, Institut for Æstetiske Fag, Aarhus.
- NO FOURTH WALL. (2017, mai 1). *Ipsagon*. Hentet fra Webområde for NO FOURTH WALL: <http://nofourthwall.com/index.php?/ongoing/ipsagon/>
- Pahuus, M. (2014). Hermeneutikk. I F. Collin, & S. Kjøppe (Red.), *Humanistisk videnskapsteori* (3. utgave. utg., ss. 223-263). København: Lindhardt og Ringhof Forlag.
- Polyglot theatre. (2017). *Paper Planet*. Hentet 8 mai, 2017 fra Polyglot theatre homepage: <http://www.polyglot.org.au/performances/paper-planet/>
- Rotozaza. (2017, mai 1). *Autoteatro*. Hentet fra Webområde for Rotozaza: <http://www.rotozaza.co.uk/autoteatro.html>
- Universitetet i Agder. (2017). *Masteroppgave*. Hentet april 17, 2017 fra Uia.no: <http://www.uia.no/studieplaner/topic/KF-500-1>

- Valberg, T. (2012). Bidrag til fagterminologi for en relasjonell musikkestetikk. *Skriftserie fra Senter for musikk og helse*;5, ss. 173-193.
- Verne, J. (1992). *ibiblio.org*. Hentet mai 2, 2017 fra Jules Verne - Journey to the center of the earth: <http://www.ibiblio.org/julesverne/books/jce%20revd%20edn.pdf>
- Verne, J. (1995). *En reise til jordens indre; 5 uker i ballong*. (T. Winje, & T. Greiff, Overs.) Oslo: LibriArte.
- Zahavi, D. (2014). Fænomenologi. I F. Collin, & S. Køppe (Red.), *Humanistisk videnskapsteori* (3. utgave. utg., ss. 187-222). København: Lindhardt og Ringhof Forlag A/S.

Vedlegg 1: Tekst til programpakke, *Uten tittel*

UTEN TITTEL

av Theis Irgens

Med Marte Knutsen, Anders Nordhaug og Theis Irgens.

Kjære tilskuer,

Velkommen til forestilling! Denne programpakken inneholder alt du trenger for å oppleve denne forestillingen. Det er viktig at du leser hele programteksten, og gjør deg kjent med det medfølgende utstyret.

I dag foregår denne forestillingen i noen ledige rom på Rosegården teaterhus. Det meste av det du ser rundt deg var her fra før av, men nå har det fått være med i forestillingen.

I denne forestillingen er det noe du ikke får se, nærmere bestemt rundt halvparten av det som skjer. Men fortvil ikke! Du har en hjelper. Det finnes nemlig en annen tilskuer som får se det du går glipp av. Og det er her penn & post-its kommer inn. Du kan bruke dem til å kommunisere med den andre tilskueren. Den andre tilskueren har også denne programpakken.

Theis, han som har ønsket deg velkommen og plassert deg i dette rommet, vil stadig vekk komme innom for å hente og levere post-its. Hvis det er noe som er uklart kan du spørre Theis om hjelp.

Da gjenstår det bare å si

Vedlegg 2: Programtekst til *Memoar*

Memoar

av Theis Irgens

Med Marte Ø. Knutsen og Anders Nordhaug

Kjære tilskuer, velkommen til forestilling!

Hva vil det si å skape en fortelling sammen? Er den fortellingen min eller din, eller er den summen av de fragmentene vi kan bli enige om? Eller stiller jeg helt feil spørsmål? I dagens utgave av *Memoar* får du møte to mennesker. Deler av handlingen foregår i rommet du sitter i og andre deler foregår i et rom i andre enden av leiligheten. Der inne, i det andre rommet, sitter det en tilskuer som også har en grå kladdebok som det står *Anniversary today* på.

I dagens utgave av *Memoar* har dere to muligheten til å skape fortellinger sammen, en i hver av bøkene. Forestillingen er laget sånn at dere får skrive annethvert avsnitt. Du kan lese og skrive i boka når som helst i forestillingen, både når det er skuespillere i rommet og når de er ute. Når skuespillerne er ute av rommet kommer Theis innom og henter og leverer bøker. Hvis det er noe som er uklart kan dere spørre Theis når han er innom. *Men, hva skal jeg skrive?* kan det hende du tenker. Vel, det er helt opp til deg. Eller er det det?

Da gjenstår det bare å si