

## Intensionsrapport

# LYDBILLEDER

***Lydbilleder er en undersøgelse af lydlige fortælleformer på scenen.***

***Hvordan kan vi - med afsæt i Jón Kalman Stefánssons romanunivers - intensivere de lydlige fortælleformer på scenen?***

### **Kontaktinfo:**

Forsøget er et samarbejde mellem Vild Kammerat og AbstraX.

Vild Kammerat

Elmegade 5, 1.

2200 København N

Kontaktperson og projektleder: Ditte Laumann, telefon 61 18 78 58

(Det er Vild Kammerat, som har fået tilskud fra scenekunstudvalget til forsøget.)

### **Medvirkende:**

Bo Stendel Larsen, skuespiller og medskaber

Ditte Laumann, skuespiller og medskaber

Asger Kudahl, lyddesigner og medskaber

Vi ønsker at involvere flere personer i projektet, hvis navne dog ikke er på plads endnu. Der vil være tale om tilskuere, da en del af forsøget vil have interaktiv karakter og vi ønsker dialog om deres oplevelse. Og der vil være tale om kunstneriske konsulenter.

### **Tidsplan:**

Juni-juli 2016: forberedelse af forsøg

15. -26. August 2016: forsøg

Under forsøgsperioden ønsker vi at åbne forsøget op for publikum/medlemmer af forsøgsstationen. Der vil være tale om 1-2 visninger med efterfølgende samtale.

### **Udgangspunktet for forsøget**

Vores udgangspunkt for forsøget udspringer af en kærlighed til lyden som fortælleform. Lyd skaber indre billeder, og de er kraftfulde, netop fordi billederne er helt dine egne, og de spiller sammen med dine egne erfaringer. Fratages du tilmed synssansen gør det dig skrøbelig, modtagelig og medskabende, og det øvrige sanseapparatet skærpes.

I teatret er der tradition for at rette fokus på ordet og de visuelle elementer. Kan man overhovedet tale om teater, hvis mørket sænker sig i salen? Vi er ganske vist ikke så optagede af hvad man kan kalde det, men vi er optagede af, hvordan lyd kan spille sammen med andre iscenesættelses-greb.

**I undersøgelsen af lydlige fortælleformer vil vi stille tre grundlæggende spørgsmål:**

- **Hvad sker der, når vi fratager publikum synssansen?**

Vi har en tese om, at der opstår en særlig fællesskabsfølelse og intimitet mellem alle i scenerummet, når synssansen er væk. Formodningen om publikums åbenhed i mørke vil vi undersøge dybere. Hvordan reagerer publikum på forskellige lydmæssige fortælleformer? Hvordan kan vi på forskellige vis tænde publikums sanseapparat, for eksempel ved at integrere duft eller berøring? Hvilke forskellige muligheder har vi for at fratage publikum synssansen?

- **Hvordan virker det at veksle mellem at publikum kan se - og at de ikke kan se?**

Vi er klar over at det kan være sårbart eller provokerende at give publikum synet igen, når de først har skabt deres egne indre billeder. Skuespilleren på scenen ligner ikke nødvendigvis det smukke indre billede, som du har på nethinden. Der er en spænding i dette modsætningsforhold, og vekselvirkningen mellem lys, mørke og tussmørke giver fortælle tekniske benspænd, som vi vil undersøge scenisk.

- **Hvilke virkemidler og fortælle teknikker svinger særlig godt i samspil med Jón Kalman Stefánssons historie?**

Vi vil afprøve forskellige lydmæssige fortælleformer for at finde ud af, hvordan netop Stefánssons historie kan oversættes til scenen. Romanernes markante skift i rum og lydlandskab gør dem både velegnede og udfordrende som drama med lyden i centrum. Vi er hele tiden i bevægelse – fra en lille knejpe i en islandsk by, til en vandring over fjeldet, til en udefinerligt sted mellem liv og død beboet af englelignende væsner. Persongalleriet er broget og tæller langt flere end de to medvirkende skuespillere i undersøgelsen. Det er derfor oplagt at skabe karakterer i form af lyd.

At arbejde med en hel trilogi kan lyde omfattende. Det er det også, men de tre romaner har en ret enkel kernefortælling, og under forsøget vil vi naturligvis vælge enkelte dele af historien ud. Kernefortællingen er en ung mands udviklingsrejse, en lineær, dramatisk fortælling i et til tider højstemt sprog, som giver romanerne nogle klassiske formmæssige karaktertræk. Vi ser det som en mulighed for at koble det klassiske litterære udtryk med den eksperimenterende lydform.

## **Baggrund**

Vi ikke er de eneste, der har en særlig interesse for lydlig fortælleformer i disse år. Podcasts, lydbøger, koncerter i mørke og vandreforestillinger med høretelefoner – der er en åbenlys trang til at opleve med ørerne.

Forsøget bygger videre på nogle af de erfaringer og det formsprog, som skuespiller og initiativtager Ditte Laumann har fra skabelsen af *Blind* helt tilbage i 2010 (Laumann/Carte Blanche-produktion, støttet af Scenekunstudvalget). Her blev mange idéer født til teater i mørke, og nogle ligger stadig og venter på at blive udfoldet. Dittes interaktive lydperformance under Venus Labyrinten med Cantabile 2 spiller også ind i idéudviklingen.

Også Teater AbstraX har arbejdet med lydlandskaber - i *Skibspositioner* fra 2001 om lydes monotoni. *Skibspositioner* var tidligere et radioindslag på Kalundborg langbølgesenderens repertoire, som orienterede præcist og følelseskoldt om, hvor skibe fra den danske handelsflåde befandt sig. Denne neutrale tomme kværnen etablerede et følelsesmæssigt vakuum, som gav en turboeffekt på fantasien om skibenes og dens besætnings ensomhed. I forestillingen tilsat levende musik og kværnende båndoptagere.

## **Arbejdsmetoder**

Arbejdsrummet i *Lydbilleder* vil kunne minde om det gammeldags radioteater med lydrekvisitter i massevis. Det er dog langt fra radioteater – vi vil undersøge hvordan dramaet giver mening live og scenisk. Publikum skal kunne mærke skuespillernes tilstedeværelse rent fysisk - spillerne er tæt på, de er langt borte og højt oppe. Lydenes placering i rummet driver gæk med sanserne sammen med de mange forskellige lydkilder: højtalere, musikinstrumenter, høretelefoner, stemmer og hverdagslyde med raslende nøgler og snøftende næser. Og spillerne på gulvet er i bestandig dialog med de indspillede lyde.

I undersøgelsen af lyden som virkemiddel vil vi afprøve lydens forskellige funktioner. En del af lydbilledet vil naturligvis være skuespillernes stemmer nu og her, i samspil med indspillet lyd. Vi vil arbejde med disse forskellige funktioner af den indspillede lyd:

- **Lyden som fortælling:** Lyden kan være fortællende – enten direkte fra romanerne eller anden tekst.
- **Lyden som karakterer:** Romanerne har gennemgående fortællere, som befinder sig mellem liv og død. Dem kan vi give stemme, ligesom vi kan give romanernes øvrige karakterer stemmer.
- **Lyden som scenografi:** Real-lyde vil blive anvendt "scenografisk" og derved give publikum en fornemmelse af specifikke rum. Det kan være lyden af en trappe der knager over dit hoved, så du føler at du sidder i en hule nedunder. Og det kan være lyden af snefygning, der bevæger sig fra højtalere til højtalere, så du føler at du står midt i den islandske storm.
- **Lyden som stemning:** Lyden og musikken kan naturligvis også blive brugt, som man så ofte oplever det på især film - som stemningsbærende underlægning, der driver ind i din bevidsthed.

Vi vil arbejde med improvisation indenfor afgrænsede opgaver, som vi stiller til os selv.

Vi vil stille hinanden forskellige iscenesættelsesopgaver, der inkluderer lyd og Jon Kalman Stefanssons univers.

Vi vil afprøve forskellige lydkilder.

Vi vil inddrage tilskuere som "oplevere" af iscenesættelserne og responsgivere.

Vi vil sammen og på skift være ansvarlige for de enkelte forsøgsdage for at få hinandens idéer og vinkler i spil.

Vi medbringer eget teknisk udstyr.

### **Forventninger til forsøget**

Vi har en forventning om at blive mange erfaringer rigere i forhold til, hvordan man kan skrue op for lyden som fortællelemæssigt virkemiddel i scenekunsten. Vi ønsker, at arbejdet med lyd og Stefanssons romaner senere skal udvikle sig til en forestilling, der tager afsæt i forsøgets erfaringer.

### **Formidling af forsøget**

Når vores tese er, at publikum i høj grad bliver medskabende via lyttesansen, så betyder det, at publikums deltagelse og feedback er essentiel for projektets udvikling. For at undersøge vekselvirkningen mellem at kunne se og ikke at kunne se, har vi brug for et publikum, der vil gå i dialog med os om deres oplevelser, og vi planlægger derfor 1-2 visninger samt eventuel anden inddragelse undervejs.

Vi vil dokumentere forsøget undervejs i lyd og videoform.

