

Vigdis Aune

# Det lokalhistoriske spillet som kultur-estetisk praksis for ungdom

Avhandling for graden philosophiae doctor

Trondheim, august 2010

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for kunst- og medievitenskap



**NTNU**

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet

Doktoravhandling for graden philosophiae doctor

Det humanistiske fakultet  
Institutt for kunst- og medievitenskap

© Vigdis Aune

ISBN 978-82-471-2244-0 (trykt utg.)  
ISBN 978-82-471-2245-7 (elektr. utg.)  
ISSN 1503-8181

Doktoravhandlingar ved NTNU, 2010:139

Trykket av NTNU-trykk

## Innhold

<b>1.0. Fasinasjon og fordom</b> .....	3
1.2. Refleksjoner over en lokal teaterpraksis .....	3
1.3. Cultural Studies som forskningsramme .....	9
1.4. Cultural Studies og estetisk praksis.....	12
1.5. Lokalspill som kulturestetisk praksis .....	19
1.6. Relevans for feltet teater for ungdom.....	21
1.7 Undersøkelsesfokus og problemstilling .....	27
1.8. Disponering .....	29
<b>2.0. Metodologi</b> .....	32
2.1. Fortolkende etnografi .....	33
2.1.1. Konstruktivistisk epistemologi.....	38
2.1.2. Analysekategorier.....	43
2.2. Feltmetode .....	44
2.2.1. Tilgang til praksisfelt og informanter.....	45
2.2.2. Observasjon.....	46
2.2.3. Intervju .....	47
2.2.4. Forskningsetikk i praksis.....	49
2.3 Forskersubjekt og forskerrolle .....	51
2.4. Analytisk progresjon .....	55
2.5. Refleksjon over design og metode .....	57
<b>3.0 Perspektiver på lokalt teater</b> .....	61
3.1. Kritiske perspektiver på lokalt teater .....	63
3.2. Poststrukturalistiske og antropologiske perspektiv på lokalt teater .....	69
3.2.1. Ledelse .....	73
3.2.2. Sted og historisk materiale .....	75
3.2.3. Form og fortelling .....	79
3.2.4. Deltakere .....	82
<b>4. 0. Perspektiver på ungdom og kulturell orientering</b> .....	85
4.1. Selviakttakelse og kulturell orientering.....	87
4.2. Selvframstilling og fellesskap .....	92
4.3. Selvframstilling og selviakttakelse i estetisk praksis .....	98
<b>5. Stedet</b> .....	102
5.1. Landskap og arkitektur .....	103
5.2. Fortidsminnet .....	110
5.3. Identitetsanker eller spillested? .....	117
<b>6. Ledelse</b> .....	124
6.1. Tilrettelegging og veiledning .....	125
6.2. Skapende interaksjon med kunstnerisk ledelse .....	133
6.3. Utfordringer i interaksjonen med ledelse .....	139
6.4. Kulturledelse eller teaterledelse? .....	144
<b>7. Deltakerrelasjoner og deltakerfellesskap</b> .....	152
7.1. Spillere og spillerfellesskap .....	153
7.1.1. Den ambivalente kroppen.....	154
7.1.2. Den ambivalente virkeligheten.....	157
7.1.3. Estetiske beslutninger og kompleksitet .....	160
7.2. Deltakere og produksjonsfellesskap.....	172
7.2.1. Prosjektfellesskap.....	172

7.2.2. Kompetansefellesskap .....	178
7.2.3. Anerkjennende fellesskap .....	181
7.2.4. Feirende fellesskap .....	187
7.3. Et fellesskap av spillere .....	188
<b>8.0. Musikkdramatisk form</b> .....	<b>193</b>
8.1. Å være i et musikalsk rom .....	194
8.1.1. Musikalsk form og selviakttakelse .....	195
8.1.2. Musikalsk form og fortelling .....	199
8.1.3. Anvendt musikalsk form .....	203
8.2. Å være i et dramatisk rom .....	208
8.2.1. Rollens fortelling og selviakttakelse .....	209
8.2.2. Melodramatisk fortelling .....	217
8.2.3. Intense estetiske erfaringer .....	225
8.3. En kulturfortelling med potensial .....	235
<b>9.0. Sammenfatning og konklusjon</b> .....	<b>240</b>
9.1. Betydningen av relasjonen til ledelse .....	242
9.1.1. Kunstnerisk ledelse .....	243
9.1.2. Lokal ledelse .....	245
9.2. Betydningen av stedet: landskap, arkitektur og kulturminne .....	246
9.3. Betydningen av musikkdramatisk form .....	248
9.3.2. Betydningen av rolleperspektivet og fortellingen .....	251
9.4. Betydningen av relasjonen mellom spillere .....	252
9.5. Betydningen av relasjonen til produksjonsfellesskapet .....	254
9.6. Selvfotelling og kulturell tilhørighet .....	256
Referanser .....	258
Vedlegg .....	279
Short summary .....	283

## **1.0. Fasinasjon og fordom**

Tema for denne avhandlingen er ungdom som deltar i lokalhistoriske spill; deres fasinasjon og meningsdannende refleksjon i møtet med den lokale teaterkulturen og spillets sted, materiale, tematikk og form. Et sentralt poeng er å løfte fram de unges perspektiv som et særegent perspektiv. Tenåringer mellom tretten og nitten år er unge individer i en samtidig, senmoderne ungdomskultur. Den kjennetegnes av individualisering og globalisering og teknologiske medier synes å ha en dominerende plass i formuleringen av informasjon og i kommunikasjon. Det lokalhistoriske spillet representerer på sin side en moderne, folkelig teatertradisjon. Den er avhengig av kollektiv, frivillig innsats og baserer sitt innhold og sin legitimitet på lokalt sted og historisk materiale. Formen viderefører sentrale trekk ved det borgerlige dramaet. Innen rammen av denne formen, skal teateret ivareta videreutvikling av lokale, kunstneriske og kulturelle interesser og tilby underholdning i form av friluftsteater. Den overordnede interessen i prosjektet er knyttet til sosiale, estetiske og kulturelle aspekter ved de unge deltakernes møte med en slik lokal teaterkultur. Studien kontekstualiserer spørsmål som angår unge menneskers kulturelle orientering: relasjonen mellom det sosiale livet og det symbolske, det kollektive og det individuelle og spørsmålet om hvordan teater kan være et medium og en arena for selvfremstilling, selviaktakelse og kulturell orientering. Studien er initiert av teoretisk og metodisk interesse for feltet ungdom, teater og kulturforståelse og direkte initiert av et praktisk arbeid med et lokalhistorisk spill hvor det deltok mange tenåringer. En fasinerende praksis, særlig etter som forskerens egne oppfatninger om feltet teater og ungdom framsto som fordommer. Disse ble gjort til skamme og i lys av selvrefleksjon sto en rekke ubesvarte spørsmål. Et kort, beskrivende tilbakeblikk skal aktualisere avhandlingens tema og peke fram mot problemstilling.

## **1.2. Refleksjoner over en lokal teaterpraksis**

Sommeren 1993 deltar jeg i produksjon av et nytt musikkdramatisk friluftsspill i Midt-Norge. Etableringen av Steinvikholm Musikkteater A/L, heretter kalt SMT, er lokalt initiert og administrert og lokalt og regionalt finansiert. Utvikling av tekst og musikk og realiseringen blir gjennomført som et samarbeid mellom innleide, profesjonelle kunstnere, lokale ressurspersoner og amatører. Handlingen er basert på lokalt forankret historisk materiale og

forteller hvordan en lokal hendelse fikk betydning for den nasjonale historie. Handlingen utspiller seg *locus mundi*, ”det stedet det skjedde”. Prosjektet er solid forankret i sjangeren lokalhistoriske spill (Ohrem 2005, [www.Spelhandboka.no](http://www.Spelhandboka.no)). Særegent ved prosjektet er at det allerede fra starten har en uttalt kunstnerisk og kulturell ambisjon om å bli en årlig, lokal kulturbegivenhet (Steinvikholm Musikkteater A/L 1992).

Mitt engasjement i SMT er innledet om lag et og et halvt år tidligere ved en henvendelse om å delta i et interimsstyre for utredning og etablering av et lokalhistorisk spill. I det midlertidige styret sitter representanter for lokale sang- og musikkforeninger, folk fra amatørteaterlag i kommunen, den lokale foreningen av Fortidsminneforeningen og representanter for grunneierne. Med utgangspunkt i denne gruppen blir det valgt et styre for det nyetablerte SMT som skal bistå daglig leder i arbeidet fram mot urpremiere i august 1993. Mine oppgaver i styret omfatter samarbeid med forfatter og komponist med tanke på lokale ressurser og interesser og med instruktøren om rekruttering av aktører og audition til sceniske oppgaver. Under produksjonen fungerer jeg som regiassistent. Dette samarbeidet er representativt for kulturpolitisk tenkning i samme periode: den profesjonelle teaterarbeideren inngår i samarbeid med lokale initiativtakere og bidrar både til realisering av prosjekt og til økt lokal kompetanse.

På dette tidspunktet er arbeidsstedet mitt Høgskolen i Nord-Trøndelag og engasjementet i SMT blir definert som et forsknings- og utviklingsprosjekt innen feltet lokale kunst- og kulturtiltak. I samråd med styret gjennomfører jeg høst-93 en spørreskjemaundersøkelse blant de lokale deltakerne. Av om lag 120 aktører på scenen deltar rundt 30 tenåringer i mindre roller og som statistere. De unge aktørene fortsetter å melde sin interesse også langt ut i prøveperioden. De som ikke får plass på scenen, tar et tak i mange av de praktiske gjøremålene under produksjonen. Møtet med tenåringene har allerede gjort meg forundret og oppmerksom på egne forforståelser. Disse trer tydeligere fram i lys av de svarene de unge deltakerne gir i undersøkelsen.

På dette tidspunktet omfatter min forståelse av kategorien *teaterinteressert ungdom* i hovedsak jenter eller venner av jenter fra kulturinteresserte familier og nabolag. Gjennom en oppvekst i lokalmiljøer preget av teaterlag, kor, dans, musikk og et aktivt organisasjonsliv, har de opparbeidet en kulturell kapital som vil være relevant for et lokalt fundert teater med folk i ulike alder. I 1993 er denne kategorien ungdom tilsynelatende i mindretall. Det er for det

første en overvekt av gutter; ”fotballgutter”, ”bandtyper” og aspirerende rånere.<sup>1</sup> Blant jentene er det ”hestejenter”, ”spicegirls-jenter” og ”håndballjenter”. Det er ungdom fra nabolaget og sprekinger som sykler femten og tjue kilometer fra bygdene i Stjørdal kommune. Der jeg har forventet et homogent sett kulturelle koder, peker stilmarkørene her i et mangfold av retninger. De unge ser imidlertid ut til å samle seg og går inn i arbeidet med samme vitalitet og begeistring. Det blir klart for meg at denne gruppen tenåringer sin frivillige og entusiastiske deltakelse i det musikkdramatiske verket, slett ikke er noen selvfølge. Deres fasinasjon over møtet med det lokalhistoriske spillet, fasinerer meg.

Forestillingen om at ungdom i sin alminnelighet ikke skulle velge et lokalhistorisk spill som fritidsaktivitet, skriver seg fra noe ulike sosiologiske, kulturteoretiske og teaterteoretiske kilder. Lesning av kultursosiologiske tekster av sosialpsykologen Thomas Ziehe (1989, 1992), medieforskeren Drotner (1991) og kulturforskeren Paul Willis (1990a, 1990b) har bidratt til et inntrykk av at ungdom gjennom et brudd med tradisjoner, nå er kulturelt frisatt. I følge Kirsten Drotner kommer dette til uttrykk som en fordring om ”å skape seg selv” (op. cit, s. 9). Inntrykket av distanse i kulturell oppfatning og interesse, forsterkes gjennom informasjon fra den norske ungdomsforskningen i første del av 1990-tallet (*UNGForsk* 1992).<sup>2</sup> Undersøkelsene er oppdragsforskning gjennomført for tilrettelegging av barne- og ungdomsarbeid i kommunene. Denne typen lokale rapporter får mye omtale i media. Undersøkelsene tematiserer risikoadferd som rus, kriminalitet, seksualdebut, selvmord og spiseforstyrrelser og dette preger den offentlige debatten om sosial og kulturell danning av ungdomsgenerasjonen. Dette bidrar til et offentlig bilde av ungdomskulturen som subkulturell og motsatt av voksenkulturen. Tormod Øia (1996) bruker begrepet *ungdomssentrisme* som betegnelse på en ungdomskulturell holdning som søker å skjerme egen kulturell og estetisk praksis fra voksen innblanding og innsyn.

På bakgrunn av slike sosiologiske og kulturteoretiske perspektiver på ungdom sin kulturelle orientering, formulerer jeg undring i forhold til denne typen teaterpraksis som arena for

---

<sup>1</sup> Råner er en ung mann som tilhører et motor- og bilinteressert ungdomsmiljø og som liker å kjøre bil for moro skyld. Råningen som sosial kulturaktivitet er særlig et bygdefenomen der fritidstilbudene er få og bilkulturen står sterkt, selv om det også foregår på tettsteder og i mindre byer.

<sup>2</sup> Program for ungdomsforskning en landsdekkende, skolebasert spørreskjemaundersøkelse, Oppfølgingsundersøkelser ble gjennomført i 1994 og 1999. Dette har vært den sentrale datakilden for norske ungdomsforskere på 1990-tallet

selvkonstruksjon og kulturell orientering. Som pedagog og kunstnerisk leder har jeg en forestilling om at en teaterproduksjon hvor en iscenesetter et skuespillmanus gjennom en tradisjonell instruktørfunksjon, er mindre relevant. Alternativt ville jeg sette inn en produksjonsmodell med vekt på kollektivt eierforhold og personlig engasjement i forhold til materiale og prosess. Dette er karakteristiske trekk ved en produksjonsholdning med bakgrunn i gruppeteateret på 1960-tallet. På 1990-tallet blir *devised theatre* en samlende betegnelse for denne produksjonsholdningen (Heddon & Milling 2005, Kjølnner 2001, Oddey 1994). I ungdomskulturen leverer digitale og teknologiske medier og den globale markedsestetikken svært mye av det estetiske materialet som setter normene og grensene for hvilke former som er akseptable og interessant å uttrykke seg ved (Drotner 1991, 1996, Willis 1990a, 1990b, Ziehe 1989, 1992). I praksiser hvor ungdom skal være skapende deltakere, utfordres profesjonelle teaterledere og lokale kulturarbeidere i forhold til teatersyn; spørsmål om innhold, form og konvensjoner. Innen *devised theatre* er den dramatiske fortellerformen ofte satt til side for struktureringsformer som tjener deltakernes forståelse av tematikk og interesse for utprøving av form. I lys av denne typen teoretiske og metodiske perspektiver på feltet ungdom og teater, framsto det lokalhistoriske spillet som en lite relevant teaterpraksis. Tradisjonelle kulturelle former som for eksempel et musikkdramatisk verk med kor, orkester og amatørskuespillere, fremstår som utdatert og lite spennende. Det lokale stedet og det historiske materialet vil tilsynelatende ha store problemer med å hevde seg som tema for mediering. En produksjonsmodell som på den ene siden er tradisjonelt hierarkisk og på den andre siden stiller krav til innordning i et fellesskap, reiser hindringer for selviscenesettelse og selviakttakelse.

Fra min posisjon i kunstnerisk ledelse observerte jeg imidlertid tenåringer som deltok med stort engasjement og full innsats. Jeg hang imidlertid ved en følelse av meningsulikhet, at det var to lag blant deltakerne og dette ble styrket gjennom responsen i spørreundersøkelsen. Den følgende dialogen mellom Kari på 45 år og en ung mann, Kenneth på 17 år, er konstruert på grunnlag av svarene i spørreskjemaundersøkelsen gjennomført i september 1993.

Kari: Hei, er du også her!  
Kenneth: Ja  
Kari: Jeg ringte før annonsen kom. Jeg leste om det i avisa i fjor høst og sa at dette skal jeg være med på. Når kom du med?  
Kenneth: I dag. En kompis kom innom. Så ble jeg med.  
Kari: Dette er så spennende! Endelig er vi i gang! Hva gjør du?  
Kenneth: Er sammen med kompisene mine.



- Kari: Jeg mener, i spillet.  
Kenneth: Går litt rundt, står litt oppå der. Ikke så mye.  
Kari: Det kommer til å bli helt suverent! Topp scene, fin tekst og musikk. De har virkelig vært flinke!  
Kenneth: Jeg hater opera!  
Kari: Ja, men dette er jo vårt eget. Endelig tok noen tak i vårt eget, det har vært alt for lite kjent, stedet her og historien, alt som skjedde her.  
Kenneth: Jeg er ikke så interessert i historie.  
Kari: Bare vent til det blir fullt på tribunene her! Dette minner meg om 1900 av Bertolucci! Jeg skal i alle fall være med et år til.<sup>3</sup>  
Kenneth: Jeg og. Vi har bestemt oss. Dette er kult.

Kari er bevis og garanti for det lokale teaterets todelte mål:

Målet er gjennom en årlig kulturmønstring å samle kulturkreftene i Stjørdal kommune for å skape samhold, rekruttering og kunstneriske utvikling. Kulturmønstringa skal framheve Steinvikholmens historiske betydning, lokalt og nasjonalt, og markedsføre kommunen kulturelt, i forhold til turister og andre (Steinvikholm Musikkteater A/L, Rapport 1992).

Kari gleder seg over innholdet og ser fram til å formidle det. Hun slutter seg til det lokale teateret sin identitetsprofil hvor det lokale, det historiske, det folkelige og det samhandlende inngår som sentrale verdier ved spillet som kulturelt prosjekt og objekt. Kenneth har på den andre siden både svak og uklar motivasjon og svake og til dels negative referanser. Kvinnens entusiasme for et *skapende vi* møtes med et individuelt *jeg* som, fordi han ikke hadde noe annet å finne på, fulgte med en venn. Hennes målrettede begeistring over historiske og stedlige *røtter* møtes av hans noe tilfeldig og famlende *føtter*. Og gleden over møtet med kunstnerens arbeid og en storslått, musikkdramatisk form, faller til jorden som "the most deadly form" (Brook 1968:17). Tenåringsgutten koder det lokalhistoriske spillet som ukjent - negativt både personlig, sosialt og estetisk, dette er ikke hans kulturelle hjemmebane. Så langt støtter utsagnene tendenser i ungdomsforskningen og dette underbygger min undring. De unge deltakerne har midlertidig en klar oppfatning av at dette er så *kult* at de skal være med også neste sesong.

I lys av teaterkontekstens fysiske, estetiske, kulturelle og sosiale forhold framstår det lokale teateret som fritidsarena for ungdom i sommerferien som enda mer underlig. Spillstedet,

---

<sup>3</sup>Filmen *Novecento* (1900), Bernardo Bertolucci, 1976

fortidsminnet Steinvikholm Slott, ligger på en liten holme ved Skatval i Trondheimsfjorden om lag 15 kilometer fra kommunesenteret Stjørdal i Nord-Trøndelag. Det finnes ingen offentlig kommunikasjon, det er ikke organisert transport og de unge har verken førerkort eller disponerer bil. Det er ikke organisert servering og det eneste alternativt er et svært begrenset og relativt dyrt kiosktilbud. Prøvedagene er lange, ofte strekker de seg til langt over midnatt. Et kunstnerisk og administrativt produksjonsapparat organiserer tiden og den enkelte deltaker må innordne seg rammer og omstendigheter i et ensemble med rundt 100 deltakere i ulik alder og med ulike kompetanser. Sommeren er våt og kald med kveldstemperaturer ned til null grader og det er ingen fasiliteter hvor en kan varme seg og hvile. Selv for en dreven teaterarbeider med lønn, bil, dynejakke og snowjogg, er de strukturelle og fysiske realitetene en utfordring. Så – hvorfor formidler de unge deltakerne både ved sin væremåte og i sine skriftlige tilbakemeldinger at dette er så *kult*? Så *kult* at de vender tilbake, mange gjennom flere sesonger. De unge er åpenbart fasinert av opplevelsen. Spørsmålet er hvilke forhold som engasjerer dem, hvordan de virker og hvilke meninger og perspektiver de skaper i møtet med den lokale teaterkulturen.

*Kult, artig og spennende* er upresise, hverdagslige uttrykk, men ordene uttrykker at spillerfaringen er en positiv personlig opplevelse som engasjerer følelsene. De unge amatørerne deltar frivillig og det er nærliggende å påstå at de kommer med en forventning preget av lyst og en forventning om å oppleve glede og lykke. Det er derfor viktig å anlegge et perspektiv som undersøker teatererfaring som tilstedeværelse, handling, skaping og refleksjon. I et slikt interessefelt vil en prøve- og forestillingsprosess omfatte det å bli estetisk berørt og å skape estetisk form og å tolke symbolske hendelser og samtidig å kommunisere sosialt om det som produseres og tolkes. *Kult, artig og spennende* indikerer at spillet erfarer som en fasinerende og meningsfull praksis hvor det finnes et dynamisk forhold mellom den umiddelbare begeistringen og en tematisering av betydningsfulle relasjoner, kvaliteter og tema. I denne skapende og meningsproduserende prosessen plasserer jeg fokus for forskningsinteressen. Jeg antar at det i kommunikasjonsprosessen ligger en kime til ny mening i form av en umiddelbar emosjonell respons og reaksjon og som en mulig ny innsikt i relasjonen mellom seg selv og verden. En forskningsmessig tematisering og belysning av hva det er som fasinere de unge deltakerne henger tett sammen med en undersøkelse av hva fasinasjonen innebærer og hvordan den fungerer. Jeg antar at fasinasjonen og engasjementet kan skyldes både personlige, sosiale, estetiske og kulturelle aspekter ved å være deltaker. Når jeg skal etablere rammene for prosjektet trenger jeg på den ene siden en tverrfaglig

tilnærming. På den andre siden trenger jeg et begrep og en forståelsesmåte som kan holde sammen en praksisbasert og situert forskning på opplevelse, selvfremstilling og selviakttakelse. Dag Østerberg (1997) viser til at forsknings spørsmål som ligger i området sosiologi, kunst og kultur kan undersøkes med utgangspunkt i forskjellige grunnbegrep og *kontekst* er et slikt begrep (op. cit., s.72). Begrepet er utledet fra latin *contextus* som betyr sammenveving. For dette prosjektet handler det om å undersøke hvilke forståelser som produseres i sammenvevingen mellom væremåter og forestillinger etablert i en hverdagslig ungdomskultur, i en lokal teaterkultur og i opplevelse og formidling av et historisk materiale i spill. Jeg tror en slik bred tverrfaglig undersøkelse av møtet mellom de unge deltakerne og det lokalhistoriske spillet kan være av interesse for et større teaterfaglig felt.

### **1.3. Cultural Studies som forskningsramme**

I søken etter forskningstradisjoner som ivaretar både den estetiske, kulturelle og sosiale erfaringsbredde jeg her peker på, samt opererer med kontekst som grunnbegrep i sin forskningsdesign, faller blikket på *Cultural Studies*.<sup>4</sup> Cultural Studies ble etablert først ved Universitet i Birmingham, Storbritannia på 1960-tallet. Det som regnes som de første bidragene kom innen litteraturvitenskapen hvor unge forskere pekte på fraværet av en felles kulturhistorie i det britiske samfunnet. De skrev ut fra en opplevd overbevisning av at den intellektuelle kulturen i Storbritannia dekket over et stort mangfold av tradisjoner og perspektiver på kultur som levde erfaring (Hoggart 1957, Williams 1953/1983<sup>5</sup>). Forskningsinteressen for den levde, ikke-institusjonaliserte og ofte ikke-dokumenterte kulturen har siden fått sterk utbredelse, og angår nå en bred vifte av kulturelle fenomener. På grunn av stort mangfold både i perspektiver og metodologier, omtales gjerne Cultural Studies som et forskningsfelt med noen karakteristiske trekk i en forskningsstrategi (Berry 2000, Chaney 1994).

Cultural Studies er grunnlagt på en post-kritisk forståelse og har særlig interessert seg for hvordan en kan få en mer nyansert og reflektert forståelse av subjektets muligheter til å oppnå

---

<sup>4</sup> Cultural Studies betyr kulturstudier, men forskningsretningen Cultural Studies skiller seg fra andre tradisjoner innen studier av kultur blant annet ved en strategisk, men åpen og eklektisk tilnærming til det fenomenet som studeres. Jeg velger derfor å bruke den engelskspråklige betegnelsen Cultural Studies.

<sup>5</sup> Referansene er til utgaven av 1983

en mer autonom posisjon og refleksiv kunnskap og spørsmål om forholdet mellom autonomi og fellesskap. Stuart Hall (1996) formulerer det grunnleggende spørsmålet i Cultural Studies slik: "...how to" think" in a non-reductionistic way, the relations between "the social" and "the symbolic" (op. cit., s. 287). Hall er skeptisk til en forståelse av at kommunikasjonen skjer i en rett nedadstigende linje mellom avsender og mottaker. Han anser kommunikasjon av budskap som en langt mer kompleks operasjon og Cultural Studies-forskningen undersøker *relasjonene* mellom sosiale og symbolske former og mening.<sup>6</sup> I dette prosjektet innebærer det at en undersøger hvilke parter og forhold som skaper dynamiske og produktive relasjoner. Slik kan en få innsikt og unngå å forenkle subjektiverings- og betydningsprosesser.

Kulturbegrepet i Cultural Studies er også relasjonelt. Med utgangspunkt i en kritisk oppmerksomhet mot naturlige og opplagte vokabular og tenkemåter retter Raymond Williams (1976/1983<sup>7</sup>) oppmerksomheten mot forholdet mellom ordenes betydning, makt og samfunnsutviklingen. Han analyserer hvordan kulturbegrepet på samme måte som industri, demokrati og klasse, blir omdefinert og får en mer komplisert betydning rundt 1800. Uttrykk som å være et kultivert menneske, en kulturell sivilisasjon og kultur som betegnelse på et uttrykk som kan produseres og konsumeres, er uttrykk for et hierarki hvor den levde og lokale kulturen både materielt, intellektuelt og åndelig, gjøres "lav" og usynlig. Utlegningen av kulturbegrepet knytter Cultural Studies til en forståelse av "diskurs" slik vi kjenner det hos

Mickel Foucault (1970/1999). Han framhever at det er en sammenheng mellom kreftene i samfunnet slik de materialiserer seg i institusjoner, i språket og i individets erkjennelse. Det foregår en stadig kamp om ordene som skal beskrive verden. Cultural Studies sin fundamentale strategi er å dekonstruere begreper som er definert ved sin motsetning, ved å omgå denne motsetningen. I stedet retter en oppmerksomheten direkte mot en aktuell sosial og kulturell kontekst hvor mening om et fenomen uttrykkes og får tilskrevet mening i den praktiske, handlende kulturelle diskursen. En kan si at lesemåten i Cultural Studies sikter mot å omgå de kulturelle hierarkiene og synliggjøre hvordan populærkulturelle medier og lokale kulturelle former berører og blir berørt ved sin praksis. Det legges stor vekt på å undersøke hvordan lokale og situasjonsbestemte materielle og kulturelle ressurser produserer kulturelle oppfatninger og selvinnsikter (Barker 2004, Grossberg m. fl. 1992: 1-16, Hall 1997, Williams 1976/1983).

---

<sup>6</sup> Hall begreper på denne prosessen er *encoding and decoding* (1973)

<sup>7</sup> Referansene er til utgaven av 1983

Identitet og identifisering brukes innen Cultural Studies som uttrykk for strategi og posisjonering i forhold til den andre. Prosessen med å identifisere seg selv er altså avhengig av selvframstilling i interaksjon og av selviakttakelse. Selvframstilling handler om prosesser hvor den enkelte opplever å prøve ut handlingsrom og beslutningsmyndighet. Subjektiveringsprosessen er relasjonell og angår slik fellesskap og hvordan den enkelte og fellesskapet gjensidig gir rom for og anerkjenner hverandre. I studiet av identitet og identifisering er det interessant å beskrive de diskursive ressursene som former materialet til identitetsdannelsen og hvordan denne konstruksjonen skjer (Hall 1996). På et individuelt nivå kan diskursive ressurser være handlinger, tanker og emosjonelle stemninger og materielle gjenstander som inngår i interaksjon og tilskrives symbolsk betydning. Fordi oppfatningene ligger i språket og handlingene, er de ofte implisitte og ureflekterte. I hverdagens selvframstilling er de med Richard Schechners (2002) begrep *restored*, prøvd, teksten og lagret, inntil de settes i spill og på prøve i en ikke-hverdagslig, symbolsk kontekst. I min forskning vil det si at det handler om de unge deltakerne sin identifisering av og relasjon til ressurser som stedet, den historiske hendelsen, etiske kvaliteter i praksisfellesskapet eller etiske refleksjoner over roller og situasjoner. Jeg forstår det slik at prosessen drives av at deltakerne opplever ulikt og søker og finner ulike åpninger til å handle. Den relasjonelle bestemmelsesprosessen mellom den ene og den andre kan undersøkes gjennom begreper som kontekst, åpning, utforsking, lukning og beslutning. Jeg ser for meg at en kan undersøke hvordan bevegelsene i prosessen produserer sosial og symbolsk handling og mening i form av forståelse og verdivurdering. Identitet handler om å identifisere, om å bli kjent med og ta noe til seg som sitt eget, eller å definere noe som ukjent eller ikke mitt. Subjektivering forstår jeg som handlekraft, en knytter identifisering til situasjon og handling. En handler og handlingen blir tilkjent betydning. I spillpraksis kan vi si at identitet dannes gjennom selvframstilling og selviakttakelse.

Sjangeren lokalhistorisk spill har et eierskap og en kunstnerisk ledelse som formulerer og artikulere sitt konsept for den kulturestetiske praksisen med utgangspunkt i et tekstlig og musikalsk materiale og en iscenesettelsespraksis. Mer eller mindre eksplisitt artikulere de hva som regnes som gyldig forståelse av prosess og produkt. Innen Cultural Studies ser en imidlertid ikke et slikt forløp som en ensidig og fullstendig konseptualiseringsprosess. Prosessen er relasjonell, den sosiale og mediale praksisen utfolder seg som en vev av møtepunkter mellom alle deltakernes diskurser og praksiser. Innen den kontekstuelle rammen

er identiteten med andre ord både diskursiv og performativ (Hall and du Gay 1996:5). Forståelsen av virkeligheten er sosialt konstruert, mennesker gjør aldri de samme erfaringene og det vil alltid være forskjeller i vår oppfatning. Med utgangspunkt i denne forståelsen av diskurs og identitet og identifisering, vil jeg undersøke hvordan de unge deltakerne produserer mening; artikulere seg og reartikulerer et vidt spekter av tema i tilknytning til spillpraksis. Å identifisere tema, å slutte seg til eller avvise eller å forhandle seg fram til tilstrekkelig enighet slik at produksjonen fungerer, er å handle og å gi form til sine handlinger og ved det: å iscenesette og konstruere aspekter ved seg selv.

Paul Willis (Willis 1990b) sin studie *Moving Culture* er et godt eksempel på denne forskningsmessige tilnærmingen. Ved å spørre ungdom i en bestemt sosiokulturell kontekst om hva de gjør, hvordan de gjør det, hva som er mest interessant og hvorfor de tror det henger sammen på denne måten, får Willis materiale til å konstruere alternative forståelser. De unge sine beskrivelser og formidlede refleksjoner utgjør den teksten Willis kan analysere. Analysen er i sin tur basert på forholdet mellom omgivelser, praksiser, metoder og teknikker og den formidlede produksjon av mening i kulturen. Det meningsinnholdet som slik produseres, gir nye innsikter om hvordan ungdom formulerer seg og hvordan de reflekterer i forhold til sin kulturelle praksis. Willis sin studie er også et eksempel på en holdning innen Cultural Studies-tradisjonen. I stedet for å rette en ensidig kritikk mot konsumet av populærkultur, undersøker en fasinasjonen og underholdningsverdien ved populærkulturens uttrykk. Cultural Studies retter seg inn mot en rekke ulike kulturelle praksiser. Gjennom et mangfold metoder og metodekombinasjoner har forskningsretningen undersøkt og bidratt til å utvikle en forståelse av forholdet mellom kultur, medier og subjektivering og identitet med så vel teoretisk som metodisk relevans for dette prosjektet.

#### **1.4. Cultural Studies og estetisk praksis**

Cultural Studies har vært særlig interessert i hvordan fortellingen om en selv konstrueres i relasjon til populærkultur, subkulturer og betydningen av nye, teknologiske medier. Empiriske tema har vært hverdagskultur og hverdagsestetikk, nye medier og ny teknologi og musikkforskning. Mike Featherstone (1991) viser hvordan konsumentkultur setter nye premisser for tilgjengelighet og gjennomstrømming både med hensyn til konsum og

produksjon. Forbruk knyttes til iscenesettelse og kommunikasjon av smak og livsstil. Forbruk blir kilde for sosial atferd og identitet og influerer på moralske og etiske betydninger i de unge sin oppfatning av seg selv i verden. Featherstone drøfter endringene i den kulturelle situasjonen i lys av Bourdieus (1995) begrep om *kulturell kapital*. Det betegner den ballast av kunnskap og erfaring som er knyttet til forståelse av kulturarv og samtidens kunst- og kulturuttrykk. Featherstone peker på at massemedie- og forbrukerkulturen utfordrer et kompetansebegrep knyttet til tradisjoner og konvensjoner i den offisielle og institusjonelle kunst- og kultursektoren. I den endrede kulturelle situasjonen utvikler unge deltakere en økt estetisk kompetanse innen et mangfold estetiske former. Medieforskningen konkluderer også med at rik tilgang til elektronisk formidlede dramatiseringer og egen erfaring med visuelle medier, setter spor i de unge sin estetiske kompetanse (Drotner 1999, Selmer-Olsen og Sando 2003). Slike funn samsvarer med Willis sine studier. Han konkluderer med at ungdom sin kulturelle orientering er preget av en kreativ og selvreflektert hverdagskultur hvor de unge sin oppfatning er preget av at tilværelsen er gjennomarbeidet, varemessig og mediert. Han peker på muligheten for at de unge erfarer verden som postinstitusjonalisert og på at de ikke trenger å søke til kunst- og kulturinstitusjonene for å oppleve estetiske uttrykk. Den levde hverdagskulturen med innflytelser fra en global ungdomskultur utgjør en sosial og kulturell kontekst. Den utgjør referanserammen for tolkning og selviakttakelse og produserer premisser for selvframstilling og meningsdanning. For teaterpraksis vil økt estetisk kompetanse kunne innebære at de unge deltakerne både oppfatter, tolker og anvender fortellertekniske grep, virkemidler og egen iscenesettelse på en refleksiv og ubekymret måte. Cultural Studies-forskningens bidrag innen feltet ungdom, forbrukerkultur og teknologiske medier gjør meg oppmerksom på at jeg må anlegge en åpen holdning til estetisk kompetanse og til de unge deltakerne sin refleksjonsevne i møte med det lokale spillets form, stil og virkemidler. Jeg anser de unge som både produsenter og konsumenter, i det jeg ser det som at de både skaper og formidler spill og opplever estetiske inntrykk ved å være i spillet.

Ian Hunter (1992) legger vekt på at estetiske praksiser nettopp på grunn av sine særegne teknikker, arbeidsmetoder og praksisformer, tilbyr tilbaketrekking fra verden og skaper en særegen ramme for opplevelse, handling og meningsdanning. Et eksempel på deltakerstyrt, estetisk praksis som støtter Hunters syn, finner vi i *Forskningsprogrammet ungdomskultur i Sverige*, som har undersøkt betydningen av musikk, særlig rock og hip-hop, som symbolsk form (Fornäs, Lindberg og Sernhede 1990, 1995, Fornäs og Bolin 1995, Sernhede 1995, 1996.) Studiene viser at opplevelse av og kommunikasjon i det musikalske mediet er uløselig

forbundet med det sosiale mediet og musikken bidrar med viktige kulturelle symboler i konstruksjonen av identitet. Den kroppslige og sanselige opplevelsen og selvframstillingen er både en indre sterk estetisk opplevelse og en ytre performativ selviscenesettelse som benevnes som selvorientert, gledesfylt tilfredsstillelse (Fornäs m.fl.1995: 253).<sup>8</sup> Denne forskningen er interessant for mitt prosjekt fordi den peker på hvordan et estetisk medium og en estetisk kommunikasjon skaper en estetisk kontekst med særegne kvaliteter som dynamiserer det sosiale samværet og samhandlingen. Med tanke på mitt prosjekt kan en snakke om at diskursive forhandlingene i en sosial kontekst blir inspirert og influert av ikke-diskursiv gjøren og opplevelse i et estetisk medium.

Chaney (1994) drøfter hvordan vendingen fra en sosiologiske til en kulturell forståelse også øker bevisstheten av hvordan forestillinger om tid og sted etableres i tilknytning til aktiviteter (op. cit., s.147ff). De relasjonelle forholdene mellom sted, aktivitet og mennesker skaper slik noen særegne stedbundne kontekster med betydning for selvframstilling og selviaktakelse. Å anvende Cultural Studies som forskningsramme for dette prosjektet innebærer at jeg slutter meg til kritikken av strukturalistiske spillforståelser (Read 1993, Thomsen 2003). Alan Read peker på at en forståelse uten nærhet til den lokale konteksten og deltakernes refleksjon mister de emosjonelle kvalitetene ved den lokale spillpraksisen. I denne studien står forståelse av deltakerens fasinasjon og engasjement sentralt. Denne typen emosjonelle erfaringer angår i høyeste grad relasjonene mellom det sosiale og det symbolske og mellom fellesskapet og selvdanningen. Cultural Studies-forskningens vektlegging av den lokale kontekstens medvirkning for fasinasjon og meningsproduksjon, blir viktig for lesemåten også i dette prosjektet.

Valget av kontekst som sentralt begrep i dette prosjektet gjør at jeg kan sette tilstedes begrepet *mimesis*. Begrepet må sies å ha dominert forståelsen av hvordan spill virker på menneskers erkjennelse. Antikkens *mimesis*-begrep forstår kunsten som etterligning av naturen:

Trangen til å etterligne er medfødt i menneskenaturen fra barndommen av og mennesket skiller seg fra de andre levende vesener i dette at de har de største evner til å etterligne og får de første kunnskapene gjennom etterligning. Alle mennesker føler også glede ved etterligning (Aristoteles 1989:30).

---

<sup>8</sup> Fornäs bruker det engelske begrepet *narcissistic enjoyment*



Jeg slutter meg til en oppfatning av at å etterligne og å gjenkjenne i spill skaper glede. I produksjon og formidling av teater er dette en rik kilde til underholdning og innsikt for deltakerne. Men allerede i disse formuleringene har jeg lagt inn relasjonelle forhold som har flyttet objektet for etterligning fra et utenforstående subjekt slik vi kjenner det fra antikkens epistemologi og over noe som oppleves i en relasjon med en annen. Jeg har også flyttet erfaringer med etterligning og gjenkjenning inn i en sosial og kulturell situasjon. Ved å innføre begrepet kontekst ønsker jeg å undersøke hvordan kontekstuelle forhold og relasjoner legger føringer for og dynamiserer produksjon av selvfortellinger og mening i denne typen estetisk praksis.

John O'Toole (1992) har utviklet en modell for hvordan en kan tenke seg at ulike kontekster virker inn på deltakernes meningsdanning. Den levde hverdagskonteksten, *real context* omslutter praksisen og utgjør deltakerens referanseramme (op. cit., s. 48). O'Toole hevder videre at en kan undersøke stedet, deltakerne og det dramatiske materialet praksisen behandler som ulike kontekster som bidrar til å skape egen betydning som influerer på en dynamisk prosess. I dette prosjektet ligger det en mistanke om at tenåringene og eiere, ledere og voksne deltakere ikke har sammenfallende forestillinger om det lokalhistoriske spillet. Derfor er spørsmål knyttet til deltakernes makt, status og kommunikasjon i produksjonen av forestillingen av særlig interesse. Jeg skiller ut en produksjonskontekst. Den undersøkes med en særlig oppmerksomhet mot de unge deltakerne som skapere av spillet og deres oppfatninger av de sosiale relasjonene mellom deltakerne og med publikum. Kontekstuelle forhold som kan legge føringer på deltakerens formidling av selvframstilling og selviakttakelse er for eksempel prøvetidens lengde og organisering, stedet, ledelsens arbeidsformer og relasjoner mellom deltakere. Produksjonskonteksten legger føringer for det som er den sentrale aktiviteten: å skape og formidle spill. Dette er en prosess som avhenger av samhandling og kommunikasjon; av den skapende interaksjonen som så å si utsetter de kontekstuelle forholdene for anvendelse og identifisering. Å undersøke den skapende interaksjonen er en undersøkelse av hvordan den estetiske formen skapes i en relasjonell prosess av konstruksjon – dekonstruksjon og konstruksjon. Å undersøke den skapende interaksjonen dreier seg også om å undersøke hvordan dynamikken mellom sosiale og estetiske handlinger produserer mening.

Det dramatiske materialet etablerer en estetisk kontekst som rammer inn spillerens opplevelse av å være i spillet. Her er det den tilstedeværende, tolkende og opplevende spilleren som står i sentrum. Forhold som kan legge føringer på spillerens opplevelse er for eksempel stedet, rollen, hendelsene, visuelle og musikalske virkemidler. Slike estetiske elementer og virkemidler virker inn på følelser og fantasi og gjør det mulig for spilleren å produsere en fortelling om erfaringene ved å ikle seg rollen og være i rollens handlinger og hendelser. Formen spilleren gjør representerer tolkningen som blir formidlet til publikum. Å undersøke den estetiske konteksten er en undersøkelse av opplevelse og tolkning av estetisk inntrykk og uttrykk. Å undersøke den konstruerte fortellingen dreier seg om å undersøke etiske refleksjoner over sosiale og kulturelle livsvilkår.

Jeg finner noen arbeider som anvender kontekst som viktig inngang til å undersøke meningsproduksjon i spill og som er relevant for dette prosjektet. I avhandlingen *Ungdomsteater och personlig utveckling – en pedagogisk analys av ungdomars teaterskapande* undersøker Christina Chaib (1996) ungdom som deltar i et skoleteaterprosjekt. Forskningsinteressen er rettet mot hvilke forandringer de unge selv mener de går gjennom i løpet av arbeidet og hun knytter dette til utsagn om allsidig trening av muligheter. Chaib sitt perspektiv er uttalt pedagogisk; hun søker å forstå hvordan teaterproduksjonen styrker ungdommers læring. Spillerens formidling av refleksjoner over å være i spill finner jeg glimtvis beskrevet i metodebøker og skuespillerbiografier, og ellers i intervjuer i forbindelse med oppsettinger. De lengre tekstene er ofte skrevet som memoarer eller biografier etter en lang profesjonell karriere og eger seg dårlig som en innfallsvinkel til unge amatører (Levin 1992, Lillo-Stenberg 2001). I *Action; anthropology in the company of Shakespeare*, analyserer Kirsten Hastrup (2004) skuespillernes refleksjoner over å gjøre og å formidle et dramatisk materiale. Hastrup sitt perspektiv er: ”Theatre is a site of human agency among other sites” (op. cit., s.19). I analysen behandler hun refleksjon over sosiale og kulturelle forhold skapt i den estetiske konteksten som likeverdige innganger til erkjennelse. Hastrups perspektiv og forståelse av estetisk kontekst er derfor interessant for dette prosjektet.

Forskningsprosjekter innen *anvendt teater*<sup>9</sup> er ofte kunstpedagogiske prosjekter hvor praktiske og teoretiske undersøkelser og refleksjon skjer i tette samspill (Ackroyd 2006, Berry 2000, Nicholson 2005, Rasmussen 2001, Taylor 1996). Anvendt teater bruker teaterets

---

<sup>9</sup> Betegnelsen *anvendt teater* dekker her betegnelsene *Applied Theatre* og *Applied Drama*. Jeg går ikke inn i diskusjonen om ulikhetene i ulike praksiser.

teknikker og arbeidsformer i den hensikt å legge til rette for utvikling av individer eller grupper. Sentrale målområder er økt autonomi, kulturell orientering og handlingsdyktighet. Forskning på feltet er derfor interessant for dette prosjektet. Innad i feltet anvendt teater foregår en debatt om en primært skal være opptatt av hvordan prosessen stimulerer deltakernes prosess med brudd, meningsbrytning og formulering eller om "eiere" og ledere også skal anvende spillet til å sette et definert meningsinnhold i spill. Kathleen Berry forutsetter for eksempel at forskeren og praktikerer retter en verdibasert, kritisk oppmerksomhet mot både sammensetting av kompetanser, ledelseholdning, arbeidsform, fiksjonenes innhold og representasjonsform. Kathleen Gallagher (2006) hevder der i mot at den praksisfunderte teorien i anvendt teater først og fremst utstyres forskeren med en holdning, en oppmerksomhet både mot kontekstuelle betingelser og mot deltakeren som i sin prosess står i en diskursiv, aktivt handlende relasjon til de samme betingelser:

- toward the tension between the conditions of a territory that enables/constrain human actors *and* the actions of actors that might break through the limiting aspects of circumstances (op. cit., s. 66).

Jeg slutter meg til Gallaghers oppfatning. Det er refleksjonen over handlingsrom, handlingsmuligheter, estetiske beslutninger og refleksjon over tema som interesserer i dette prosjektet. Jeg ønsker å undersøke spenningsfeltene mellom produksjonskonteksten med den skapende interaksjonen og den estetiske konteksten med fortellingen om rollen og hvordan disse hver for seg og sammen bidrar til deltakerens selvframstilling og selviakttakelse. Jeg definerer det lokale teateret ved styret og kunstnerisk ledelse som eiere, de legger rammer og definerer føringer. Den unge deltakeren er den som utfordrer rammer og reguleringer i den hensikt å få tilfredsstillt sine interesser og nysgjerrighet og oppnå handlings- og spillerom. Den unge deltakeren er omgitt av og inngår i et "territorium" som også er befolket av et fellesskap av spillere. Jeg antar at deltakerens prosess med fasinasjon, tolkning, selvframstilling og formidling innebærer en viss følelsesmessig risiko og at dette skaper spenning og engasjement.

Jeg ønsker videre å undersøke de unge spillerens legemliggjorte erfaringer med sosiale vilkår og etiske vurderinger i produksjonskulturen og i den symbolske kulturen som skapes i spillet og hvordan de reflekterer over dette i lys av sitt eget liv i den levde ungdomskulturen. Helen Nicholson (2005) hevder at det vil være umulig og heller ikke interessant å fristille seg fra

etiske spørsmål når en undersøger deltakerens erfaringer i spillpraksis. Hun hevder det er fullt mulig å være interessert i estetiske aspekter ved spill og roller og samtidig ta vare på en åpen og spørrende holdning til verdispørsmål (op. cit., s.79). I studiet av produksjonskonteksten og den estetiske konteksten vil jeg undersøke hvordan forhold og relasjoner forskyver og utvider interessen for sosiale, estetiske og etiske aspekter. Med en åpen holdning til hva som fasinerer, hvordan det fungerer og hvilke refleksjoner prosessen produserer som undersøkes det lokalhistoriske spillet som mulighetsstruktur.

I dette prosjektet undersøger jeg relasjonen teater, tenåringer og kulturell orientering på en fritidsarena. Det vil si at jeg kan betrakte dem som unge spillere som i tillegg til sin hverdagsarena utenom det lokale teateret, opererer innen to sentrale kontekster: som medlemmer av et ensemble i en produksjonskontekst og som spillere i en estetisk kontekst som legemliggjør en rolle og de handlinger og hendelser den inngår i. Vi savner forskning som belyser betydningen av både praktiske, sosiale, estetiske og kulturelle aspekter ved å være tenåring i et lokalt teater. Min hypotese er at disse kontekstene i tillegg til å stå i et dynamisk forhold til hverandre, også står i et relasjonelt, refleksivt forhold til en tredje kontekst: den levde kulturen de unge deltakerne er omgitt av og inngår i til daglig.

Innen feltet ungdom, teater og kulturell orientering finner jeg også liten interesse for karakteristiske trekk ved sjangeren lokalhistoriske spill. Det gjelder betydningen av forhold som det lokale stedet, friluftsscenen, historiske materialet, tradisjonelle uttrykksformer, den årlige gjentakelsen og aldersblanding for å nevne noen. Dette prosjektet aktualiserer noen kontekstuelle forhold som kan ha særlig betydning for forskning og utdanning på feltet.

Forskningen innen Cultural Studies omfatter en rekke undersøkelser av hverdagskulturelle praksiser og unge menneskers selvframstilling, estetiske uttrykk, kompetanse og fellesskap innen populær- og subkultur. Dette gir noe bakgrunn for å forstå betydningen av de relasjonelle og kontekstuelle forholdene som kan ha betydning for den unge deltakeren. Cultural Studies undersøger relasjonen mellom det sosiale og det symbolske, men ser ut til å mangle undersøkelser av det dramatiske mediet og selvframstilling og formidling i spill. Jeg vil derfor peke på et supplement til denne lese måten som gjør det mulig å lese møtet mellom den unge deltakeren og det lokalhistoriske spillet som både en sosial, en estetisk og en kulturell spillpraksis.

### **1.5. Lokalspill som kulturestetisk praksis**

For teatervitenskapen har teaterantropologisk forskning vært en sentral drivkraft i å åpne forskningsfeltet (Schechner 2002). Med utgangspunkt i undersøkelser av menneskers selvframstillings- og kommunikasjonspraksis i ulike iscenesatte, kulturelle kontekster, har vi fått kunnskap om deltakernes formidlede erfaring fra en rekke ulike kunstneriske, kulturelle og kunstpedagogiske praksiser (for eksempel Guss 2000, Rasmussen 2001, Gürgens 2004). Sentralt i et slikt bredt deltakerperspektiv står forståelsen av deltakerens kroppslige og sanselige tilstedeværelse og formulering av seg selv. Richard Schechners forståelse av at all selvrepresentasjon, også i det sosiale mediet, er *re-stored behavior*, altså atferdshandlinger som er gjenprøvd og formet, ligger som en basisforståelse. Å vise seg fram, å være performativ, er et allment begrep som knytter sammen væren og selvformulering og væren som væren for den andre. Mening knyttes med dette direkte til praktisk sanselig og kroppslig handling. Mening er legemliggjort av et subjekt; formulert som verbalt og/eller kroppslig uttrykk. Et trekk ved det senmoderne er at vi blir mer oppmerksomme på mangfoldet i verden, inklusive mangfoldet i framtredelesformer.

Innen en antropologisk forståelse vil en si at selvframstillingen skjer i relasjon til en sosial og kulturell kontekst, en innramming som deltakeren interagerer med og i. Når Schechner (2002) skiller mellom performativitet som dagligdags, handlende væren og performativitet i tilknytning til spill, er det forskjellen mellom hverdagslige og ikke-hverdagslige, symbolske kontekster som er avgjørende (op. cit., s. 53). Mellom hverdagens alminnelige selvframstilling og selvrepresentasjonene i en teaterproduksjon, ligger det altså en midlertidig re-situering og en mulighet for en ny begynnelse.

Jeg søker et begrep som forstår spillpraksiser i relasjon til deltakerens sin meningsdannende prosess og som angår produksjonsprosessen med fordoblinger, bytter og refleksivitet mellom sosiale og symbolske kontekster. Bjørn Rasmussen (2001) foreslår begrepet *kultur-estetisk praksis* for å forstå denne typen praksiser. Han argumenterer for at begrepet ivaretar det kreative aspektet der meninger, kunnskap og kultur både omformuleres og omdannes. Dette skjer både med utgangspunkt i individenes kompetanse og erfaringer og med utgangspunkt i kulturmediets impulser og form. I tillegg til antropologisk forskning på lek og spill som

kulturelle fenomen (f. eks. barnekulturforskning), viser Rasmussen til John Dewey sin pragmatiske estetikk og utlegningen av kunst som erfaring og begrepet den estetiske erfaring. Dewey (1934/1980) baserer sitt uttrykk *learning by doing* på en forestilling om at vi forstår verden gjennom en kontinuerlig bevegelse av å være handlende i verden. En estetisk erfaring handler om å gjennomføre et handlingsforløp med estetiske impulser og materiale som er avrundet og har funnet sin form. Produksjonen av mening er imidlertid ikke knyttet til resultatet eller verket, men til hele prosessen. Meningen ligger i prosessens gjøren, og dette er en forståelse som ligner på den vi finner hos Schechner. Dewey peker på at en skapende prosess er dobbel. Deltakeren er i opplevelsen av å produsere kunst og i opplevelsen av å være i de estetiske inntrykkene. Den estetiske erfaringen omfatter derfor både persepsjon og tolkning av produksjonen, opplevelse av seg selv, av den andre iscenesatte spilleren og av omgivelsen eller konteksten. Den estetiske opplevelsen og følelsene binder handlinger, mennesker og gjenstander til hverandre og det vil være umulig å skille estetisk, sosial og intellektuell meningsproduksjon fra hverandre. Med utgangspunkt i Dewey sin teori om kunst og erfaring legger Rasmussen (2001) vekt på at:

Mennesket deltar både med sine følelser og sitt intellekt. Den estetiske erfaring karakteriseres av tenkning og følte behov som inkluderes i det sanselige medium (op. cit., s. 159).

Den estetiske erfaringen kan spille en særlig rolle i dannelsen av betydningsfull mening. Informasjon og refleksjon, det kroppslige og følelsesmessige, det individuelle og det kollektive settes i spill innen en innrammet og avgrenset praksis. Med utgangspunkt i forskningsinteressen, er det vesentlig at Rasmussen peker på at en kultur-estetisk praksis, kan by på brudd på deltakerens meningsstrukturer. Min forskningsinteresse har utgangspunkt i en undring over deltakernes fasinasjon og engasjement til tross for et manglende samsvar mellom trekk ved ungdomskulturen og ved teaterkulturen. I tillegg til å søke etter dokumentasjon som forklarer samsvarende interesser og forståelser, er det vesentlig å være oppmerksom på uenighet i forståelsen av enkeltforhold og av mer omfattende forståelser av intensjoner og verdier. Det er også vesentlig å være oppmerksom på overraskelser og undring over annerledeshet som dynamiserer refleksjonen over selvoppfatning og kulturell orientering.

Å undersøke det lokalhistoriske spillet som en kultur-estetisk praksis, innebærer å undersøke prosessuelle aspekter. I utgangspunktet regner jeg med en ikke-diskursiv og en diskursiv dimensjon. En ikke-diskursiv dimensjon produserer umiddelbar kroppslig og sanselig opplevelse og fasinasjon. Disse impulsene gir materiale til formulering av rolle og situasjon i spillet og de gir opplevelsesdimensjoner til det sosiale samværet. Parallelt med denne estetiske erkjennelsesmåten, regner jeg med en diskursiv dimensjon som gjelder både i spillet, i det sosiale samværet og i den enkeltes refleksjon. Den formulerer utfordringer og søker løsninger på praktiske og sosiale spørsmål. Relasjonen mellom det diskursive og det ikke-diskursive materialet er dynamisk og står sentralt i forholdet mellom identifikasjon, handling og refleksjon.

Jeg velger en inngang til forskningsprosjektet hvor jeg ser det lokalhistoriske spillet som en kontekstavhengig sosial, kulturell og estetisk spillpraksis. Jeg forstår prøve- og forestillingsperioden som et tidsforløp hvor en rekke kontekster legger føringer for identifisering og formulering av arbeidsmetode, innhold og form. På denne arenaen skaper den unge deltakeren muligheter og handlingsrom og utvikler og formidler meninger i form av spill, samvær og samtale. Jeg ser det slik at den unge deltakeren både opplever og produserer kunst og kultur i en kulturestetisk praksis.

### **1.6. Relevans for feltet teater for ungdom**

Prosjektet gjennomføres innen en teatervitenskapelig forskningsinstitusjon og intensjonen er at kunnskapen i prosjektet skal være relevant for et faglig felt som dreier om teaterproduksjon som sosial, estetisk og kulturell arena for ungdom. Et vesentlig argument for relevans er at prosjektet gjennomfører et deltakerperspektiv på opplevelsesbaserte erfaringer med å være skaper, opplever og formidler av lokalt teater. Deltakerens formidlede refleksjon over egen deltakelse, over forhold ved produksjonskonteksten, den skapende interaksjonen, den estetiske konteksten og konstruksjonen av en fortelling utgjør det vesentlige feltmaterialet. Dette er et perspektiv på spill som kultur-estetisk arena kan supplere og videreutvikle vår faglige forståelse av feltet ungdom, teater og kulturell orientering.

Prosjektet er beslektet med teaterforskning som aksepterer og interesserer seg for en bredde av fasinasjonsforhold og tema. Forskningsinteressen retter seg mot betydningen av opplevelse

og refleksjon knyttet både til å gjøre rollen og hendelsene levende og å være til stede i den skapte formen og formidlingssituasjonen. Interessen retter seg altså både mot materialitet, sanselighet og kroppsliggjøring og mot muntlighet, prosess og kontingens i selvframstilling. Tradisjonelt har teatervitenskapen vært opptatt av teaterhistoriske epoker, verk, dramatikere, regi og dramaturgi med tanke på hvordan forestillingen kommuniserer med et publikum. Diskusjonen om utvidelse av teatervitenskapens forskningsfelt til å også gjelde undersøkelser av steder, produksjonskulturer, spillere og spillende praksiser utenfor kunstens egendefinerte institusjoner har foregått siden 1980-tallet. Flere teaterforskere argumenterer for at det er ufruktbart å basere forståelsen av spillfenomener på at det kun finnes en gyldig forståelse og et gyldig felt (Berry 2000, Jackson 2004:4, Rasmussen 2001, Reinelt og Roach 1992: 3, Reinelt 2002, Taylor 1996). I dette prosjektet er både forskningsinteressen og forskningsobjektet kontekstavhengige. Den nye kunnskapen kan derfor i begrenset grad uttale seg generelt om feltet teater, ungdom selvfortelling og kulturell orientering. Kunnskapen kan imidlertid brukes komparativt i et felt hvor interesserer seg for betydningen av kontekstuelle og situasjonelle forhold ved teaterarenaer og spillpraksiser hvor ungdom deltar.

Prosjektet har kulturpolitisk relevans. En undersøkelse av hvilke forhold som fasinerer og engasjerer de unge deltakerne i møtet med det lokale teateret, skal kunne bidra med ny forståelse av feltet ungdom og teater i betydningen ”teater hvor ungdom er sentrale aktører og kulturprodusenter”. Kulturpolitiske tendenser tyder på en økende forståelse for betydningen av at ungdom deltar i produksjon og formidling av teater. En rekke kulturpolitiske tiltak skal mer eller mindre målrettet styrke samarbeidet med det frivillige teaterfeltet og kulturtiltak for ungdom og mellom kunstnere og undervisningssektoren. *Ungdommens Kulturmonstring* (UKM) skal gjennom monstringer stimulere til kreativitet og kunstnerisk utvikling og arbeide for bredde og kvalitet i ungdomskulturen ([www.ukm.no](http://www.ukm.no)). Kulturrådet ønsker at prosjektet skal være et politisk signal om høyere prioritering av målgruppen og det skal skape ringvirkninger i forhold til kommunenes og fylkenes satsing på barne- og ungdomskultur. Tilskuddsordningen *Frifond* yter tilskudd til frivillig, demokratisk og lokal aktivitet for barn og unge og ordningen skal være en lavterskelordning hvor også egeninitiert ungdomskultur får tildeling. Forvaltningsansvaret for teater er overdratt til Norsk Teaterråd som arbeider ut fra en forståelse av at teaterproduksjon er betydningsfull både for lokalsamfunnet og for enkeltmennesket.<sup>10</sup> For Norsk Teaterråd har det å øke antallet teaterbidrag i UKM vært et satsningsområde fra 1998 ([www.teater.no](http://www.teater.no)). UKM og Frifond er altså ordninger som vurderer

---

<sup>10</sup> Tidligere Norsk Amatørteaterråd



det som særlig verdifullt å stimulere og støtte ungdoms egne kulturelle og kunstneriske prosjekter og uttrykk. Ambisjonen er å øke de unges innflytelse både sosialt og estetisk. I et dannelsesperspektiv skal tiltakene fungere både sosialt-demokratisk og estetisk-demokratisk.

Innføring av *Lov om kulturskoler* i 1997 åpnet for en nasjonal utbygging av undervisning innen kunst- og kulturfag, inklusive teater. *Den kulturelle skolesekken* (DKS) skal styrke og sikre barn og ungdoms rett til estetisk opplevelse og opplæring som en viktig del av en allmenn og demokratisk kulturell dannelse. Om intensjonen med DKS skriver departementet følgende:

Den kulturelle skolesekken er ei viktig kulturpolitisk satsing, som har som sitt fremste mål å gje born i grunnskulen ein kulturell kapital og ein kulturell kompetanse som vil gjere dei betre i stand til å møte utfordringane i samfunnet. Kunnskap om og forståing for kunst og kultur er viktig og grunnleggjande kunnskap som det er viktig at born og unge får med seg (KKD – St.meld. nr. 38 (2002-2003), 2.1. Innleing).

Intensjonen om å utvikle en kulturell kompetanse ved å bygge bro mellom kunstneriske og allmenne kompetanser, kommer strukturelt til uttrykk ved at satsingen forutsetter et samarbeid mellom kultur- og skolesektoren. Evalueringen av DKS sine tre første år viser at det er et vesentlig forhold mellom kommunikasjonsmodus og den kulturelle kunnskapens innhold (Borgen og Brandt 2006). Elevenes evaluering viser at møtet med kunst og kunstnere er mer produktivt og meningsfylt når de unge selv får være aktive og medskapende og inngå i prosesser med dialogisk formidling i utforming og refleksjon over mulighetene i mediet ([www.denkulturelleskolesekken.no](http://www.denkulturelleskolesekken.no)). Her foregår altså en diskusjon om DKS skal være formidlingsprosjekter eller samarbeidsprosjekter mellom kunstneriske spesialkompetanser og ungdom som deltakere. Det siste tilskuddet *Den unge scenen* (DUS), ble opprettet i 2003 ([www.denungescenen.no](http://www.denungescenen.no)).<sup>11</sup> Målet er å heve nivået og stimulere produksjonen av ungdomsteater. Den sentrale strategien er å utvikle skuespilltekster som er skrevet for å framføres av ungdom. Teatergruppene utgår fra godt etablerte amatørteatermiljøer, kulturskoler og estetiske linjer i videregående skole og ungdom som ønsker å delta, må søke opptak til den enkelte gruppe. Etablerte teaterinstitusjoner på nasjonalt og regionalt nivå utgjør et nettverk av samarbeidspartnere som arrangerer regionale festivaler som rekrutterer til

---

<sup>11</sup> Ide og modell fra "Connections", etablert i 1994 og med base ved Royal National Theatre, London

en årlig, nasjonal festival. DUS retter seg inn mot ungdom som allerede er interessert i teater og gir disse et kvalitetssikret tilbud om videre kunstnerisk utvikling som de har stor glede av. Ledere og grupper stiller imidlertid spørsmål ved de estetiske beslutningene. I evalueringen av første runde betegner Heidi Haukelien (2007) prosjektet som tilhørende en *paternalistisk egalitarianisme* (op. cit., s. 8):

Prosjektet har i hovedsak bestått av å invitere og innvie ikke-profesjonelle ungdommer inn i en kunstnerisk verden hvor høy kvalitet er et sentralt mål, men refleksjon og diskusjon om kriteriene for denne kvaliteten *ikke* er like sentralt (op. cit., s. 50).

De kulturpolitiske tiltakene interesserer seg altså for forholdet mellom den unges perspektiv og muligheten for å danne betydningsfullt innhold, perspektiver og strategier for eget liv. Innen de ulike tiltakene finner vi en diskusjon om medbestemmelse, medvirkning og eierskap og en diskusjon om hvorvidt kulturforståelse og kunstnerisk utvikling best utvikles gjennom veiledet egenaktivitet eller ved formidling. Tiltakene retter seg mot ungdom som selvfølgelig lever og driver med sin teatervirksomhet lokalt, men det er en tydelig tendens til å styrke regionale og nasjonale samlinger og med DUS ser vi tendensen til mer spesialiserte spillfelleskap.

Dette prosjektet undersøker en lokalt organisert teaterpraksis som finansieres av midler fra lokalt, fylkeskommunalt og nasjonalt nivå og som i tillegg mottar lokal støtte gjennom frivillig arbeid og private sponsorer. Praksisen er frivillig, åpen, prosjektbasert, semiprofesjonell og aldersblandet. Det finnes altså en rekke sosiale og kulturelle forhold som skiller denne praksisen fra andre tydelige satsningsområder. Kunnskap fra prosjektet kan bidra til videreutvikling av teaterarenaer for ungdom.

Lokalhistoriske spill står i en tradisjon med klare sosiale og politiske mål og disse er mer eller mindre eksplisitt rettet mot ungdom. En kort historisk presentasjon skal peke på hvordan prosjektet kan være relevant for videre utviklingen av denne lokale teaterpraksisen sin relasjon til ungdom.

Fra ca. år 1900 inngår teater i virksomheten til en rekke faglige og ideelle organisasjoner med et bredt, lokalt nedslag. Forestillingen om et moderne, demokratisk folkestyre knyttes til

danningen av sterke, meningsbærende individer i sosiale og kulturelle kollektiv (Wollebæk 2001). Teater blir ansett som egnet i dannelsen av unge rekrutter og til tematisering av aktuelle kulturelle og sosiale spørsmål. Typiske organisasjoner er ungdomslagsbevegelsen, mållaga og arbeidsbevegelsen, men også mange idrettslag hadde teater som del av sitt medlemsarbeid (Østvang 1982). Når det gjelder lokale historiske spill i perioden fra 1900 til 1940, knyttes de særlig til nasjonsbygging. Med utgangspunkt i steder, monumenter, enkeltindivider og betydningsfulle hendelser skal det lokale teateret framheve og styrke forbindelsen mellom det lokale fellesskapet og nasjonen (Vågen 1997).

Amatørteateret i Norden får i perioden fram mot 1970 gradvis en svekket posisjon preget av synkende aktivitet og lite nyutvikling i bruk av materiale/tekster og form (Hellvin 1984). Rundt 1970 starter en omfattende revitalisering og reorganisering hvor amatørteateret blir prøvd innlemmet i den nasjonale kulturpolitikken. Dette var en del av den nasjonale kulturpolitikken som la vekt på å utvikle lokalt forankrede kulturinstitusjoner og kunstnersentra (Mangset 1992). Denne strategien for å oppnå kulturelt demokrati møter lokal motstand. En undersøkelse fra Nord-Trøndelag viser en tydelig uttrykt skepsis til bistand fra fylkeskommunalt nivå og profesjonelle teaterfolk. Spesialisering av teaterarbeidet kunne føre til en svekkelse av det lokale initiativet og organisasjonenes overordnede intensjon og øvrige kulturvirksomhet (Ericson 2005). Forsøkene på *egalitær paternalisme*; nasjonal innflytelse og profesjonalisering av det lokale teateret, møtes med et forsvar av teaterets lokale, kulturelle funksjon og lokale eiere sin rett til å definere et lokalt publikum og deres interesse og smak.

Kari Vågens studie viser at sjangeren lokalhistorisk spill har en sterk vekst fra midt på 1980-tallet. Amatørteaterlag er ofte blant initiativtakerne, men det er ikke en dominerende hovedregel. Ideen om et lokalt historisk spill engasjerer åpenbart en rekke enkeltmennesker og lokale kulturforeninger som ikke tidligere har arbeidet med teater. Sjangeren fungerer som samlingssted for brede, lokale kunst- og kulturinteresser som kor, orkesterforeninger og historielag og formen er preget av kombinasjoner av teater, musikk og dans. Arrangementene involverer svært mange, gjerne 200-400 mennesker på og utenfor scenen og de trekker bokstavelig talt tusenvis av tilskuere. Nærmest på tross av den nasjonale kultursatsningen, framstår spillene som en svært markant og nærmest eksplosiv tilvekst blant teaterfenomener i Norge (Gran 1996, Ohrem 2005). Ohrems undersøkelse viser at de nye spillene særlig etableres i bygder og tettsteder. Spillene tar utgangspunkt i et lokalt sted, ofte et kulturminne og et historisk materiale med tilknytning til stedet. Eierne knytter til seg profesjonelle

kunstnere, ofte på nasjonalt nivå. Dette gjelder dramatikere, komponister, instruktører, koreografer og scenografer. Slik må spillene sies å være både spesialiserte og profesjonaliserte samtidig som de er lokalt funderte og dugnadsbaserte. Trøndelagsfylkene får særlig mange lokalhistoriske spill og 1997 er det foreløpige toppåret med over 80 registrerte spill og av disse er 20 urpremierer.

Fra den tidlige etableringen rundt 1900 er ungdom en sentral målgruppe for rekruttering til deltakelse. Strategien representerer et moderne syn på forholdet mellom kunst og samfunn. I teaterarbeidet skal de unge skape sceniske uttrykk for et innhold av betydning for organisasjonen, lokalsamfunnet eller nasjonen. Med tanke på dette forskningsprosjektets bruk av begrepet kontekst: Ved å opparbeide seg kontekstforståelse kan de unge amatørspillerne både være i en kontekst og selv komme til å utgjøre en del av konteksten. Ved at de inngår i teaterforestillingen som representanter for tematikken, bidrar de både til egen innsikt i saksområdet og til å formidle et uttrykk som kan skrives inn i samfunnets alminnelige rasjonalitet. I perioden med forsøk på lokal styrking ved nasjonale initiativ, er oppmerksomheten mot de unge deltakerne mindre synlig. Det lokale spillfellesskapet betraktes som et lokalt kollektiv med felles interesser som står i en relasjon til tendensen til profesjonalisering og spesialisering av feltet. Den sterke oppblomstringen av lokalhistoriske spill fra 1980-tallet, tyder på jevnt, god, lokal interesse, men tenåringenes plass i denne lokale spillkulturen er verken beskrevet eller problematisert. Ett forhold gjør at denne typen teaterpraksis ligger til rette for aldersgruppen. Det lokalhistoriske spillet er et svært vanlig, samtidig teaterfenomen i Norge og i Trøndelagsfylkene spesielt.<sup>12</sup> Sammenlignet med andre teaterpraksiser er det geografisk og sosialt nært, lett å oppsøke og oppleve. Institusjoner eller organisasjoner med kontinuerlig drift av produksjonsmiljøer for ungdom, finner vi i dag bare i de byene som også har teaterinstitusjoner hvor ungdom jevnlig også kan være teaterpublikum (Norsk Teaterråd, Årsmeldinger 2003-5). De årvisse lokale spillene er for svært mange tenåringer det eneste åpne og lett tilgjengelige tilbudet om å produsere, oppleve og formidle teater.

I populærvitenskapelige framstillinger og avisreportasjer finner vi tenåringene på bilder og i noen korte intervjuer (Kvistad 2003, Sundnes 1994, Okrem 2005). Framstillingene legger vekt på fellesskapet spillet skaper i lokalsamfunnet. De unge blir sjelden intervjuet om

---

<sup>12</sup> Det empiriske arbeidet gjennomføres i 2000

hvordan de opplever å skape spillet, være i spillet og å formidle spillet. Følgende refleksjon er skrevet med utgangspunktet i *Spelet om Heilag Olav*, Stiklestad i Verdal:

Friluftsspillene bør derfor ikke, slik som noen gjør, oppfattes som fortvilte forsøk på å gjenreise en rik fortid eller stable på bena en identitet man har mistet. De er tvert om uttrykk for stedets ressurser, en faktisk demonstrasjon av lokal styrke og nærmest ukuelig vilje (Kvistad 2003:121).

En kan vanskelig tenke seg den raske veksten i lokalhistoriske spill og det store volumet mange av dem har, uten jenter og gutter mellom tretten og nitten år. Ved å vende Kvistad sin påstand fra spillet og til den unge deltakeren, kan en spørre: Hvilke ressurser er det den unge spilleren oppdager? Hvordan reflekterer hun over seg selv som lokal ressurs? Hvordan demonstrerer han sin styrke? Og hvordan blir hennes vilje satt på prøve? Svar på slike spørsmål skal bidra til å forstå fascinasjonen over å delta i det lokalhistoriske spillet. Dette kan være av betydning for spillenes fortsatte vekst og utvikling. Svar på slike spørsmål kan også være av interesse for et bredere teoretisk, praktisk og pedagogisk felt.

### **1.7 Undersøkelsesfokus og problemstilling**

Utgangspunktet for dette prosjektet er en interesse for hvorfor ungdom søker seg til det lokalhistoriske friluftsspillet og hvorfor møtet med en lokal teaterpraksis ser ut til å skape spenning, engasjement og glede. Prosjektet skal bidra med ny forståelse av hvordan lokalt teater kan fungere som en kultur-estetisk arena for ungdom. Undersøkelsesfokuset ligger på deltakerens handlinger og formildede erfaringer med å være deltaker i produksjon og formidling i en slik teaterpraksis. Måten jeg leser forskningsfeltet på er hentet fra Cultural Studies. Det innebærer at jeg opererer med et kulturbegrep som er både materielt og symbolsk og omfatter både samværsformer, holdninger og etiske verdier så vel som materielle gjenstander og kunstneriske uttrykk. Jeg søker kunnskap om feltet ved å undersøke en kontekst hvor ungdom handler og reflekterer i et estetisk medium som teater. Jeg leser denne teaterkonteksten som todelt: en produksjonskontekst og en estetisk kontekst. Den forståelsen som konstrueres med utgangspunkt i disse kontekstene og i det relasjonelle forholdet mellom dem, kan drøftes i relasjon til teoretiske perspektiver på teater, ungdom, selvfortelling og

kulturell orientering. Lesemåten gjør den nye kunnskapen kontekstuell og situasjonell i den forstand at den er preget både av forskerens forståelsesmessige ståsted og av særlige trekk ved det caset som dokumenteres.

Med bakgrunn i Cultural Studies sin interesse for relasjonen mellom det symbolske og det sosiale og begrepet kulturestetisk praksis, interesserer prosjektet seg for forhold og kvaliteter som fasinere, engasjerer eller irriterer både sosiale, estetiske og kulturelle følelser, forestillinger og perspektiver. Å delta i en kultur-estetisk praksis handler om å være både produsent, opplevende og deltakende konsument og formidler. Med utgangspunkt i undersøkelsesfelt og lese måte reiser jeg følgende problemstilling:

*Hvilke forhold ved det lokalhistoriske spillet fasinere tenåringene?*

*Hvordan blir deltakelsen meningsfull?*

*Hvilke tema og perspektiver kommer til syne i selvframstilling og selviakttakelse?*

Med *forhold* menes fysiske, estetiske, kulturelle og sosiale forhold ved den lokalhistoriske spillkonteksten som de unge reflekterer over som viktige for sin egen opplevelse, tolkning, produksjon av spill og refleksjon over det å delta i spillet. Med *meningsfullt* menes at forholdene bidrar til å skape opplevelser, følelser, forestillinger eller perspektiver som videreutvikler eller introduserer tema som anses som vesentlige og interessante å reflektere over. Videre stiller jeg spørsmål ved de to kontekstene:

*Hvilke forhold ved produksjonskonteksten fasinere tenåringene?*

*Hvordan gjør disse forholdene deltakelsen meningsfull?*

*Hvordan gjør den skapende interaksjonen det meningsfullt å delta?*

*Hvilke perspektiver og tema kommer til syne i selvframstilling og selviakttakelse?*

*Hvilke forhold ved den estetiske konteksten fasinere tenåringene?*

*Hvordan gjør disse forholdene det meningsfullt å delta?*

*Hvilke perspektiver og tema kommer til syne i selvframstilling og selviakttakelse?*

## **1.8. Disponering**

I kapittel 2: *Metodologi* presenterer jeg først hovedtrekk i fortolkende etnografi og en konstruktivistisk epistemologi i hovedsak basert på Niklas Luhmann sin systemteori. Cultural Studies er introdusert i kapittel 1 og til sammen utgjør dette prosjektets forståelsesmessige grunnlag og metodologi. Basert på teaterteori og sjangerforståelse presenterer jeg kategorier som har inspirert undersøkelsen av betydningen av produksjonskonteksten og den estetiske konteksten. Deretter presenterer jeg sentrale begreper og fremgangsmåte i feltmetoden og peker på etiske utfordringer i det praktiske arbeidet på feltet. I fortolkende etnografi og konstruktivistisk tenkning om produksjon av forståelse står forskersubjektet sentralt og jeg gjør en refleksjon over ulike aspekter ved forskerrolle og forskersubjekt. Deretter følger en refleksjon over den analytiske progresjonen i prosjektet og kapitlet avsluttes med en refleksjon over valg av design og metode.

I kapittel 3: *Perspektiver på lokalt teater* innleder jeg med hovedlinjer i et kritisk perspektiv på lokalt teater. Det kritiske perspektivet initierer interessen for deltakeren og det folkelige, stedsspesifikke, lokale teateret. Deretter presenterer jeg poststrukturalistiske og antropologiske perspektiver på kontekstuelle og relasjonelle forhold og betydningen av situert, estetisk erfaring. Jeg behandler særlig synspunkter på betydningen av ledelse, sted og historisk materiale og form og fortelling. Deltakere og deltakerrelasjoner blir belyst ved deltakerorienterte, etnografiske perspektiver.

I kapittel 4: *Perspektiver på ungdom og kulturell orientering*, presenterer jeg sosiologisk og kulturteoretiske perspektiver på ungdom; utfordringer og muligheter i utvikling av identitet og kulturell orientering. Jeg presenterer perspektiver på kontekstuelle og relasjonelle forhold som har betydning for selviakttakelse og selvfortelling. Videre behandler jeg perspektiver som peker på relasjonen mellom selvframstilling og fellesskap av ulike typer: privat, i skole og i fritid. Disse to delkapitlene handler om den unge og kulturell orientering i den levde hverdagskulturen. Avslutningsvis presenterer jeg perspektiver på selvframstilling og selviakttakelse i forhold til å være i og å skape estetiske kontekster og praksis.

I kapittel 5: *Stedet* analyserer og drøfter jeg de unges formidlede erfaringer med å være, skape og formidle på spillestedet. Jeg samler og sammenholder dokumentasjonen fra de to kontekstene og viser hvordan stedet angår både sosiale, estetiske og kulturelle aspekter ved erfaringene på den kultur-estetiske arenaen. Tema som behandles er stedet som landskap og

arkitektur og stedet som kulturhistorisk minne. Kapitlet avsluttes med en drøfting av stedets betydning som et kulturelt ankerfeste eller som et fasinerende spillested.

I kapittel 6: *Ledelse* analyserer og drøfter jeg de unge deltakerens formidlede refleksjoner over kunstnerisk og administrativ ledelse. Tema som behandles er tilrettelegging og veiledning og skapende interaksjon mellom ledelse og deltakere. Videre behandler jeg utfordringer i dialogen med ledelse i spørsmålet om medbestemmelse og eierskap. Avslutningsvis drøfter jeg de unges konstruksjoner av ledelse i forhold til spørsmålet om ledelse av et kulturprosjekt eller ledelse av en teaterproduksjon.

I kapittel 7: *Deltakerrelasjoner og deltakerfellesskap* analyserer og drøfter jeg de unge deltakerens formidlede erfaringer med relasjoner til andre deltakere i produksjonsfellesskapet. Funnene viser at det er et svært dynamisk forhold mellom de to kontekstene. Tema er spiller og spillerfellesskap med vekt på den ambivalente kroppen og den ambivalente virkeligheten de behandler i den skapende interaksjonen. Videre behandler jeg temaet estetiske beslutninger og kompleksitet med eksempler på den skapende dynamikken mellom sosiale, estetiske og etiske aspekter i de to kontekstene. Deretter analyserer og drøfter jeg funn som handler om deltakeren som medlem av produksjonsfellesskapet og drøfter det ut fra spørsmålet om prosjektfellesskap, kompetansefellesskap og et anerkjennende og feirende fellesskap. Avslutningsvis tar jeg opp spørsmålet om lokalt teater og tilknytning til lokalt fellesskap og drøfter det i lys av etableringen av et fellesskap av spillere.

I kapittel 8: *Musikkdramatisk form* drøfter jeg funn knyttet til å være i den estetiske konteksten og konstruksjonen av fortellingen om Den andre. Det første temaet er musikkdramatisk form som kontekst for selviaktakelse. Deretter analyserer jeg musikkdramatisk form og den betydningen den har for etablering av fortellingen om den andres livsfølelse og livsvilkår. Den musikkdramatiske formen utgjør en betydningsfull forskjell til et typisk ungdomskulturelt musikalsk uttrykk og jeg drøfter de unges erfaringsbaserte forestillinger om den musikalske formen. Å være i et dramatisk rom er neste hovedtema. Her behandler jeg erfaringer med å oppleve gjennom rollens perspektiv og gjennomleve de hendelsene rollen står i. Deretter behandler jeg refleksjoner knyttet til den melodramatiske fortellingsformen og drøfter betydningen av den. Å legemliggjøre rollen skaper eksistensielle, etiske erfaringer og disse drøfter jeg under overskriften *Livsfarlige og intense erfaringer*. Kapitlet avsluttes med en drøfting av det mulige potensialet fortellingen



kan ha med tanke på å utvikle kulturell orientering og forståelse av fellesskap og etisk refleksjon.

I kapittel 9 sammenfatter jeg sentrale funn i undersøkelsen og konkluderer i forhold til problemstillingen.

## 2.0. Metodologi

Jeg oppfatter forskning som en aktiv, refleksiv prosess hvor intensjoner, tema, forskningsspørsmål og forskningens troverdighet er vevd sammen med den valgte lesemåten og de arbeidsmåtene forskeren anvender for produsere ny kunnskap i feltet. Den faglige konteksten, forskningsspørsmålene og det aktuelle undersøkelsesobjektet er medbestemmende for valg av framgangs- og arbeidsmåte (Amit 2000, Denzin 1997, Grossberg m. fl. 1992). Inspirasjonen fra pragmatisk epistemologi, begrepet kultur-estetisk praksis og deltakerperspektivet leder mot en metodologi som skal gjøre det mulig å undersøke interaktive, sosiale prosesser hvor kroppslighet, sansning og tolkning bidrar til å produsere både erkjennelse og estetiske uttrykk. Slik jeg ser det vil det rammeverket metodologien utgjør, være stabilt, mens de ulike metodiske grepene vil gjennomgå modifiseringer etter hvert som den kunnskapsproduserende prosessen skrider fram. For å kunne iakttå og tolke deltakerens perspektiv i en lokal teaterpraksis, trenger forskeren å være nær en konkret praksis. Intensjonen om å undersøke sosiale, estetiske og kulturelle aspekter åpner for en bred dokumentasjon både av kontekstuelle og relasjonelle forhold. Et viktig mål for forskningsdesignen er derfor å åpne det empiriske feltet ved å sette opp relevante kategorier; innganger en kan forfølge for å forstå deltakerens opplevelsesbaserte meningsdanning. Strategien med å lese praksisen som to kontekster; produksjonskonteksten og den estetiske konteksten, kan føre til at forskningsobjektet kan framstå som fragmentert og dekonstruert. Det er derfor viktig at forskningsdesignen også bidrar med teoretiske perspektiver til å samle delene slik at forståelsen framstår som en kunnskapskonstruksjon med en viss grad av tematisk sammenheng.

Jeg velger fortolkende etnografi som metodologi for prosjektet. I kapittel 2.1.: *Fortolkende etnografi*, gjør jeg rede for hvordan dette rammeverket skal ivareta en fenomenologisk forståelse av deltakerens selviaktakelse i den skapende interaksjonen og i den estetiske konteksten. Flere ungdomsforskere peker på problemet med å forflytte blikket fra et rikt empirisk case og over til å produsere teori med relevans for et større forskningsfelt. En forsøker å ivareta alt, spørsmålene drukner i empirisk materiale og tekstene kan fort bli selvbekreftende og selvsagte svar på forskningsspørsmålene (Miegel og Johansson 1994, Ziehe 2004.) Ziehe minner oss på at det å gjengi informantenes "stemmer" ikke er forskning (op. cit., s. 9). Det er verken interessant i et akademisk felt, etter som tenåringer ikke er forskere, og det er heller ikke mulig. Jeg utdyper derfor hvordan en konstruktivistisk forståelse leder undersøkelsen av det empiriske feltet og tolkningen av de unges handlinger og

formidlede erfaringer. Videre angår den konstruktivistiske forståelsen refleksjonen mellom tolkningen av det empiriske feltet og refleksjonen i lys av teoretiske perspektiver på ungdom, teater og kulturell orientering. I kapittel 2.2.: *Feltmetode*, gjør jeg rede for tilgang til det empiriske caset og arbeidet med dokumentasjonsformene observasjon og intervju. Videre gjør jeg en sammenbinding av teoretiske perspektiver og praksiserfaringer knyttet til forskersubjektets posisjon og perspektiv. Kapitlet avrundes med en refleksjon over forskningsetiske spørsmål i praksis. I kapittel 2.3. gjør jeg rede for framgangsmåte og reflekterer over utfordringer i det analytiske og tekstproduserende arbeidet med prosjektet.

Vektlegging av det kontekstuelle og situasjonelle ved casestudiet leder hos noen forskere til en forståelse av at forskerens tekst ikke kan si noe om noe utenfor seg selv (Fangen 2004:22). En slik gjennomført radikal konstruktivistisk holdning er ikke aktuelt for dette prosjektet. Med utgangspunkt i det valgte caset analyserer jeg de unge deltakerens meningsdanning i forhold til det lokalhistoriske spillets selvformulering. Videre analyserer jeg tema og perspektiver i lys av kultursosiologiske perspektiver på ungdom og kulturell orientering. Avslutningsvis drøfter jeg funnene i forhold til spørsmålet om det lokalhistoriske spillet som kulturestetisk praksis.

### **2.1. Fortolkende etnografi**

Etnografi var tidligere betegnelsen på en vitenskap som beskrev ett folks kultur ved feltarbeid og komparasjon med andre kulturer. Siden slutten av 1960-tallet omtales faget som sosialantropologi og omfatter da studiet av de sosiale og kulturelle sidene ved menneskelige samfunn. Begrepet etnografi brukes nå som benevnelse på de metodiske og teoretiske verktøyene denne typen forskningen gjør bruk av (Garsten 2003). I denne undersøkelsen retter jeg oppmerksomheten mot en type samfunnsmedlem, den unge amatørskuespilleren, som oppsøker en type samfunn, et lokalhistorisk spill, i en tidsavgrenset periode. Prosjektet stiller spørsmål ved den levde erfaringen av å være i dette sosiale og kulturelle fellesskapet. Det særegne ved dette "samfunnet" og dets kulturelle fellesskap, er at det har teaterproduksjon som sin sentrale virksomhet. Med et etnografisk perspektiv kan en betrakte det lokale teateret som et interessebasert fellesskap som er avhengig av individenes sosiale og kulturelle fasinasjon, engasjement, velvære og utbytte (Amit og Rapport 2002, Wenger 2004). Et slikt

fellesskap forener individer som i praksis slutter seg til og identifiserer seg med noen sentrale aktiviteter, handlingsmønster, holdninger og verdier. Men innen fellesskapet foregår det i praksis forhandlinger mellom deltakerne om de samme forholdene; om deres betydning og verdi. Sammenlignet med sosialantropologiens interesse, er det her imidlertid ikke den lokale teaterkulturen som står i forgrunnen som studiens hovedobjekt. Den vil bli belyst indirekte gjennom mine fortolkninger av deltakerens meninger om forhold ved den lokale spillkonteksten.

Sammenlignet med kontekster som ofte undersøkes ved etnografiske metode, er dette forskningsobjektet kompleks. Fasinasjon og meningsdanning er knyttet både til å være et aktivt, skapende medlem i en sosial kontekst og til å gjøre erfaringer i en estetisk kontekst hvor sanser, følelser og fantasi er avgjørende for meningsproduksjonen. Som opplevelsesbaserte kultur-estetiske erfaringer er det nærliggende å undersøke dette som to parallelle og gjensidig dynamiske meningsdannende prosesser. John O'Tool (1992) foreslår modeller hvor de ulike kontekstene er plassert inne i hverandre med den reelle virkeligheten ytterst og den enkelte dramatiske hendelsen innerst (op. cit., s.52). Med utgangspunkt i de to tilgangene til estetisk erkjennelse; ved å skape spill og å være i spill, velger jeg i stedet å se dette som et mer hierarkisk forhold. Å *utforske og skape* ligger da i tid foran å *oppleve og å tolke*. Det er en kontinuerlig bevegelse fra den umiddelbare anelsen og til form; fra å være skapende, til å være skapt og til å formidle til medspiller og publikum.

Erkjennelsesteori er en disiplin som omfatter den filosofiske behandlingen av emner som knytter seg til spørsmål om menneskenes mulighet for å oppnå viten om seg selv og verden. Cultural Studies forstår væren som performativ handling og identitetsdanning som en performativ og diskursiv prosess. Det er allerede opprettet en tydelig epistemologisk forbindelse mellom selvframstilling, meningsdanning og identifisering i kulturelle fellesskap og i spill. Teaterantropologien utvikler performancebegrepet gjennom undersøkelser av symbolske praksiser i kulturelle fellesskap slik som i samarbeidet mellom Victor Turner og Richard Schechner (Schechner 1985, Schechner and Appell 1990, Turner 1982, 1988). Spill og teater går igjen som eksempler og metaforer i antropologiske tekster fra Erwin Goffman (1959) til Norman Denzin (1997). I stedet for å forstå verden som tekst, blir den forstått som spill i betydningen iscenesettelse (Carlson 1996:192). En slik forståelse av forbindelsen mellom handlende selvframstilling og kulturelt fellesskap retter oppmerksomheten mot deltakerens tilstedeværelse i tid og rom, mot sanselighet og mot sosial og symbolsk

interaksjon. Det retter oppmerksomheten mot handlende selvframstilling hvor meningen ligger i handlingens form og hvor handlingens form igjen avhenger av relasjon til materielle eller ikke-materielle objekter i handlingen. Å være deltaker i en prøve- og forestillingsprosess kan i lys av dette sees som serier av utprøvinger og gjennomlevelse, som levd erfaring og legemliggjort mening. Denne typen forståelse av hvordan vi kommer til kunnskap om oss selv og verden, finner vi i Deweys pragmatiske epistemologi og begrep om "learning by doing". Den pragmatiske epistemologien hos Dewey, er basert på en forståelse av at tanken ikke kan stille seg utenfor den naturen, kroppen, hendelsen og handlingen, som den selv er en del av (Dewey 1934/1980). Tittelen *Art as Experience* og begrepet *den estetiske erfaring* bidrar til at erfaring er en ledende benevnelse i Deweys pragmatisme. Iakttakelse og tolkning i de to kontekstene har et felles startpunkt; den unge deltakerens tilstedeværende, handlende og reflekterende kropp. Innen teaterantropologien finner vi performativitet som et begrep for å være til stede og formulere mening. Schechner (2002) karakteriserer hverdagslivets handlinger som *re-stored behavior* og ser lekende og spillende menneskers, herunder skuespillerens, selvframstillende og selvscenesettende handlinger, som grader av innøvde handlingsmønstre og kommunikasjon (Op.cit.:22-23). Den særegne estetiske konteksten rammer inn og utfordrer tilvante væremåter og forestillinger. Schechners tese er at selvframstilling i spill produserer et refleksivt mellomrom mellom meg og ikke-meg og et lignende rom mellom dette dobbeltforholdet og den levde kulturen utenom spillet. Den spillende prosessen handler slik om å skille det som er betydningsbærende fra de hverdagslige handlingene, som ikke utgjør en forskjell. En prøveprosess beveger seg gjennom serier av utprøving, utvelgelse og bevaring. Spilleren dobles fra å være en kropp i den sosiale produksjonskontekstens tid, rom, tekst og fellesskap til å legemliggjøre en annens kropp i en estetisk kontekst. Bert O. States (1996/2003<sup>13</sup>) formulerer et fenomenologisk startpunkt for å undersøke skuespillernes virke og væren som ivaretar et eksistensielt, deltakerorientert perspektiv på prøve- og forestillingsperioden:

So I suggest that a theory of performance has to begin at the ontological floor where the human desire to participate in performative transformations, begins. This is the point where there is not yet diffraction between performer and audience; there is only an abiding interest in the spectacular possibilities of the world (voice, sound, physical

---

<sup>13</sup> Referansen er til utgaven i Philip Auslander (ed.) (2003): *Performance : critical concepts in literary and cultural studies*

material, behaviour) which one uncovers in perception and at once feels the pleasure of the discovery (op. cit., s. 125).

Begrepet performativitet skaper et åpent og deltakernært startsted for å undersøke fasinasjon og meningsdanning og det korresponderer med interessen for å undersøke relasjonen mellom det sosiale og det symbolske. Den peker også på forbindelsen mellom spillkonteksten og den omliggende kulturen. Levde erfaringer og symbolske forestillinger fra hverdagskulturen er den konteksten som utgjør både startsted og referanse for fasinasjon og konstruksjonen av selvfortelling og fortellingen av den andre. Perspektivet er imidlertid også så deltakernært at det først og fremst tjener det første feltnære tolkningsnivået i et empirisk basert prosjekt.

Som ramme for forskningsprosjektet trenger metodologien perspektiver som ivaretar forskerens iakttakelse og tolkning også i den videre bearbeidingen av materialet. Benevnelsen *fortolkende etnografi* betegner en retning innen etnografien som er opptatt av tolkerens og tolkningens særlige betydning for og plass i produksjonen av forståelse i et prosjekt. Selvrefleksjon, interessemessige ståsted og valgt perspektiv er av avgjørende betydning. Denzin (1997) formulerer det slik:

Self-reflection is no longer an option, nor can it be presumed that objective accounts of another's situation can be easily given. Truth is always personal and subjective (op. cit., s. 266).

Prosjektets fokus er sosiale, estetiske og kulturelle forhold og interessen er knyttet til hvordan disse innvirker på kulturell orientering og selvforståelse i vid betydning. Det materialet som ettersøkes er først og fremst sosiale hendelser og fenomener i deltakernes psyke; tanker, følelser, forestillinger, minner etc. En slik opplevelsesnær iakttakelse og refleksjon over det som hender, den stemningen som skapes mellom deltakerne og den refleksjonen de formidler, kan slik jeg ser det ikke være fordomsfri. Tolkningen produseres nært og på linje med *den andre*; i dette prosjektet den unge deltakeren, men den ledes av forskerens faglige perspektiv og subjektive interesse. Et *fortolkende* perspektiv rammer inn den umiddelbare fortolkningen og legger premisser for den videre den videre konstruksjonen av forståelse i prosjektet.

Fortolkende etnografi er inspirert av en refleksiv fenomenologisk etnografisk forståelse. En sentral kilde til dette synet er Clifford Geertz (1973) og hans vekt på refleksivitet i tolkningen

av den etnografisk feltstudien. Geertz hevder at vi bør betrakte kulturelle betydningssystemer og sosiale strukturer som ulike abstraksjoner ved samme fenomen. Et kulturelt aspekt vil omhandle opplevelser og erfaringer knyttet til tradisjon, fellesskap og betydning for framtida, og vil være basert på det lokale (op. cit., s. 142-146). Geertz hevder at etnografen skal gjøre en så åpen og gjennomtrengende undersøkelse som mulig for å prøve å lese ut kulturens fortelling om seg selv. Denzin kritiserer denne typen symbolsk interaksjonisme for å ledes av en naiv empirisk tro på at det går an å gjenskape virkeligheten og virkelighetsforståelsen ved dekkende og sanne tekster. Den fortolkende meningskonstruksjonen han foreslår adopterer innsikter fra poststrukturalistisk tankegods som vi kjenner igjen fra Cultural Studies. Innen Cultural Studies er det et sentralt spørsmål hvordan samhandlende individer forbinder sine levde erfaringer med de kulturelle framstillingene av disse erfaringene. I dette prosjektet er de unge, samhandlende tenåringene som står i sentrum. En bred fortelling om hvordan spillkulturen forstår seg selv, må derfor vike for et nedenfra og opp-perspektiv. Et slikt aktørperspektiv kan bidra både med kritikk og utfyllende forståelse fra en gruppe som tidligere ikke er hørt innen forskningsfeltet og som har svak innflytelse over det samfunnsmessige feltets strukturer og institusjoner. Videre gjelder det å forstå refleksjonen mellom levd erfaring og de kulturelle framstillingene i form av spill og refleksjon over sosiale, estetiske og kulturelle aspekter ved å være deltakende i spillpraksis. Dette retter oppmerksomheten mot verdier og meningsfullhet i selviakttakelse og selvforståelse i den aktuelle kulturelle konteksten mer enn mot motivasjon og interesser i relasjon til en struktur eller en institusjon. Fokus mot deltakeren, vekten på skapende og ikke-forutsigbare erfaringer og på verdier og meningsfullhet framfor interesser, fører slik jeg ser det til at den fortolkende etnografien er åpnende. Det er for eksempel et åpent spørsmål om den nye forståelsen peker mot konsensus eller konflikt mellom de unge deltakerne og den lokale spillpraksisen og om forståelsen peker mot de unge deltakerne som nyskapende eller stabiliserende aktører i den kultur-estetiske praksisen.

Denzin (1997) omtaler partene i fortolkende etnografiske studier som co-produsenter. Det kommer verken mer eller mindre inn i forståelsen enn det partene er villige til å føre dialog om (op. cit., s. 240). Dokumentasjonen vil altså alltid være delvis og avhengig av hendelser og mellommenneskelige møtepunkter som utløser engasjement. Samtidig understreker Denzin forskerens selvstendige ansvar for å forfølge perspektivene og være et selvreflekterende og selvkritisk subjekt. Dette gjelder både i forhold til teoretiske perspektiver og dialogen i det empiriske feltet. Den fortolkende etnografien knytter produksjon av forståelse til kontekst,

sosial og symbolsk interaksjon og selvrefleksjon og forutsetter ingen essensielle størrelser. Deltakerens erkjennelsesprosess i interaksjonen mellom det sosiale og det estetiske er berørt i Deweys pragmatiske epistemologi og i Rasmussens (2001) utlegning av begrepet kultur-estetisk praksis. For metodologien som skal ramme inn og lede forskerens meningsskapende prosess, supplerer jeg med begreper hentet fra konstruktivistisk teori.

### 2.1.1. Konstruktivistisk epistemologi

Konstruktivistisk epistemologi har utgangspunkt i fenomenologisk sosiologi. Et sentralt tema er hvordan forestillinger om verden skapes i dynamikken mellom interne fortolkningsprosesser og institusjonaliserte rammeverk (Berger & Luchmann 1966/2000). I dette prosjektet gjelder det prosessen mellom deltakernes meningsdanning og en kultur-estetisk arena. Jeg velger Niklas Luhmanns operative konstruktivisme med vekt på produksjonen etter 1984, hvor han er tydelig inspirert av poststrukturalistiske teorier (Kneer og Nassehi 1997, Luhmann 1984/2000a, 1997, 1995/2000b).<sup>14</sup> Teorien er kompleks og litteraturen omfatter en rekke samfunnsområder. Jeg velger ut begreper som er relevant for lesemåten og prosjektets fokus. Det felles utgangspunktet for Cultural Studies, fortolkende etnografi og konstruktivismen er globalisering og overnasjonal mediering hvor verdenssamfunnets enhet er differensiert i "unitas multiplex" (Luhmann 1984:54). Det epistemologiske prosjektet dreier seg om å forstå hvordan vi kan forstå i en kompleks verden hvor orden og uorden ser ut til å vokse opp så og si av seg selv. Årsakene kan ikke i sin helhet kan føres tilbake til et materielt eller forestillingsmessig grunnlag. Begrep som skal knytte sammen umiddelbar opplevelse, tolkning og forståelse er *mening*, *kommunikasjon* og *iakttakelse*. Først følger en kort redegjørelse for begrepet *system* som står sentralt i Luhmanns perspektiv.

I dette prosjektet er det *det sosiale systemet* og *det psykiske systemet* som er av interesse (Luhmann 1984).<sup>15</sup> Sosiale systemer er basert i kommunikasjon. En teaterproduksjon tilsvarer underkategorien interaksjonssystemer hvor deltakerne er til stede og sanser og handler sammen (Kneer og Nassehi 1997:46). Det psykiske systemet har sin basis i den enkeltes bevissthet; tanker, følelser og forestillinger. Hva som er innenfor et sosialt eller et psykisk

---

<sup>14</sup> Referansene er til de danske utgavene fra henholdsvis 2000 og 1997

<sup>15</sup> Et tredje hovedsystem er det biologiske. En sentral inspirasjon for Luhmann er de chilenske biologene Maturana og Varela.



system, konstitueres av omverdenen og forskjellen mellom hva som hører til innenfor eller ikke. Det sosiale og det psykiske systemet er omverden for hverandre og kommer i berøring med hverandre gjennom sosial kommunikasjon. Systemene skal sees som selvrefererende og selvdannende, autopoietiske. De produserer og konstituerer selv de elementene de består av gjennom en kontinuerlig utdifferensering. Systemteorien handler også om hvordan prosessen leder til at systemer utvikles og oppstår; nye tanker og perspektiver på et personlig nivå og nye sosiale grupperinger i sosiale interaksjon med omforent forståelse av praksis. Slik oppstår stadig nye konstruksjoner; både sosiale konstruksjoner og tanker, forestillinger og følelser om å leve og være i verden.

Når det gjelder begrepet *mening*, bygger Luhmann på Edmund Husserls påstand om at meningsmediet er mer grunnleggende enn språkmediet. Å kunne identifisere noe er en forutsetning for å kunne legge merke til det noe, som igjen er en forutsetning for å kunne formulere det i et språk. Men mens Husserls sitt verdensbegrep er en horisont av stadig nye, åpne muligheter, opererer Luhmann med forskjellen mellom *selvreferanse* og *fremmedreferanse*. I følge ham blir vi oppmerksomme på en forskjell som vi iakttar. En mening oppstår når det skilles mellom det aktuelle og det potensielle, i en opplevd forskjell mellom aktualitet, det som er kjent, og potensialitet. Innen lesemåten ser vi identitet som både performativ og diskursiv og Luhmann (1984) peker på at denne selvdannende prosessen settes i gang av forskjell: ”Vi begynner altså ikke med identitet, men med difference” (op. cit., s. 114). Meningsbegrepet har en prosessuell karakter; det er en løpende aktualisering av muligheter. Med det er prosessen også ustabil; opplevelse av mening og meningssystem har et aspekt av uro og ustabilitet som så å si driver den meningssøkende prosessen. Det materialet som ikke aktualiseres, blir i følge Luhmann sin forståelse værende i det psykiske systemet som en potensiell mulighet. Relasjonen mellom systemet og omverden har alltid preg av å være åpen og ubestemt. Den kunne alltid være annerledes. Luhmann betegner relasjonen som kontingent; noe gitt; erfart, fantasert eller forventet som ligger innen for rammen av mulige varianter (op. cit., s.146 f.) Luhmann hevder at systemene er selvrefererende og lukket for hverandre og dette innebærer at mennesker aldri kan forstå hverandre sin tanker og følelser fullt ut. I sosiale systemer oppstår det Luhmann omtaler som dobbel kontingens: situasjonen er i utgangspunktet ubestemmelig for begge parter. Her handler kommunikasjonen om å redusere kompleksiteten slik at noe får oppmerksomhet mens andre forhold får preg av underordning eller likegyldighet. Slik dannes nye systemer med innbyrdes enighet om hva som står på spill og er gyldig og slik er systemet alltid mer ordnet og sammenhengende enn

omverdenen. Omverdenen er imidlertid alltid til stede som ramme og referent og med innspill av muligheter.

I Luhmanns begrepsverden er mening et prosessuelt medium hvor innhold og tematiseringer kommer til syne som en gjenkjennbar aktualitet og med et mulig potensial. Samtidig er mening en forutsetning for form og dannelse av form. Mening er slik et begrep som i dette prosjektet både rammer inn og danner innhold gjennom valg, bortvalg og omvalg. I Cultural Studies vektlegger en subjektivering som en aktiv, selvdannende prosess. Luhmann opererer ikke med et subjekt-begrep, men erstatter det med en prosess av forskjell og valg knyttet til hendelser og refleksjon. Som i Cultural Studies er det snakk om å forstå dette som en (subjektiverings)prosess og Luhmann knytter prosessen til betegnelsen *person*. Med utgangspunkt i forståelsen av kontingens, innebærer det at den selvreflekterende, meningsprosessen omfatter følelser av risiko så vel som suget etter muligheter. Dette angår refleksjonen mellom ego og alter; meg og mitt bilde av meg og spørsmålet om hvem jeg er, må vurderes i forhold til hvem jeg vil være. I dette prosjektet knytter jeg meningsbegrepet til den meningsproduserende prosessen. Når jeg etterspør mening og meningsfullhet handler det om substansen; hvilke forhold ved det lokale teateret som framstår som fascinerende og betydningsfulle og hvilke tema som står sentralt i refleksjonen over egen deltakelse.

*Kommunikasjon* foregår i Luhmanns modell innen et selvdannende sosialt system som fortløpende produserer kommunikasjon ut fra kommunikasjon. Sosiale systemer er avhengig av at det er minst to psykiske systemer, altså to mennesker til stede i dets omverden. Dette fører til at Luhmann setter inn *hendelsen*, det situasjonsbestemte møtet, inn som det sentrale punktet for kommunikasjon (Kneer og Nassehi 1997: 84 ff). I dette tilfellet betyr det at prøve- og forestillingsprosessen er å forstå som en serie hendelser, møtepunkter som fortløpende produserer kommunikasjon fra det som ble kommunisert i den forrige hendelsen. Når Luhmann velger hendelsen, er det fordi begrepet ivaretar det kommunikative hendelsesforløpets særegenhet, åpenhet og kompleksitet. Dette korresponderer med Schechners forståelse av en teaterproduksjon som en serie performative hendelser. I hendelsen får den situerte kroppen en sentral posisjon, den er del av hendelsen det kommuniseres innenfor. Med utgangspunkt i produksjonskonteksten og den estetiske konteksten kan en se for seg at overgangen mellom ikke-diskursiv og diskursiv kommunikasjon kan være både kompleks og flytende. Ved å sette hendelsen i sentrum for kommunikasjonen åpner en for betydningen av det spontane og umiddelbare og kvalitative

forhold ved samværet. Dette er viktig i en undersøkelse hvor performativitet og betrakter – betraktet forholdet i spontane, umiddelbare situasjoner utgjør en del av det fenomenet en skal forstå. Forståelsen minner om Hans Georg Gadammers (1975/1996) hermeneutiske forståelse av at det ikke er den lekende som spiller, men derimot leken som leker de lekende (op. cit., s. 101 ff). Handlinger inngår i hendelsen som handlemåter deltakerne identifiserer seg med. Handlinger er slik former som kan inkludere deltakeres intensjoner og planer knyttet til gjenkjennelse av hendelsen. Når Luhmann slik setter subjektet til side og sier at det er systemene som kommuniserer, blir det vesentlig å forstå hvordan de to systemene forbindes med hverandre. Her ser han for seg at det psykiske systemet irriterer eller pirrer kommunikasjonen. I dette prosjektet bruker jeg begrepet fasinasjon og knytter det til glede, spenning og engasjement. Forskjelltenkningen peker på at slik energi kan oppstå både på grunn av uenighet eller usikkerhet eller på grunn av forestillinger om potensielle muligheter. Dette korresponderer med Rasmussen sitt poststrukturalistiske perspektiv på Deweys pragmatiske epistemologi (Jmfr. kap. 1.5). I dette prosjektet betyr dette at forskeren må rette oppmerksomheten mot situasjoner som er nye eller har nye sosiale konstellasjoner og mot deltakerens erfaringer med kommunikasjon. Oppmerksomheten må også rettes mot oppkomster av uenighet og misforståelser og mot oppblomstring av initiativ og kreativitet.

Når det gjelder spørsmålet om opplevelse av og refleksjon over de symbolske konteksten, får det gjensidige forholdet mellom omverdenen og psykisk system noen andre betingelser. I *Art as a social system* forklarer Luhmann (2000) det slik at denne forestillingsverdenen konstituerer seg selv ved å ekskludere den verdenen som er gitt, i sosial tid og rom: ”In the imaginary world, the medium/form structure of space and time replicates itself together with its unique unfolding of contingens and necessity” (op.cit., s.113) På den ene siden skapes fantasien innen en estetisk kontekst av tid, sted og hendelser, på den andre siden er den ennå mer åpen og potensiell. Kommunikasjon og meningsdanning i mellomrommet mellom den levde kulturen og den symbolske verdenen er et kjerneområde i kunstbasert forskning i feltet anvendt teater (f. eks. Ackroyd 2006, Donelan 2002, Nicholson 2005). Det finnes blant annet en rekke eksempler på at historiske hendelser eller tekster basert på faktiske hendelser, utgjør materiale for å etablere arenaer med vekt på dynamikk mellom denne typen symbolske univers og den levde erfaringen (Allern 2007, Bolton 1981, O’Neill 1996). Slike spillnære undersøkelser kaller Kate Donelan (2004) *performance-sensitive*. En design som er følsom overfor spill som tolkning og formidling anser å være i den estetiske konteksten og å gjøre performative, symbolske handlinger som en kilde til rasjonell innsikt. Kirsten Hastrup (2004)

gjør en kunstbasert, etnografisk undersøkelse av hvordan skuespillerne i *The Shakespeare Company* reflekterer over ulike aspekter ved de estetiske kontekstene de erfarer i arbeidet med skuespillertekstene. Perspektiv er at hun ser teater som et sted for menneskers handling på linje med andre steder. Den vitenskapsteoretiske målsettingen er nettopp å peke på en kunstskapende veg til mening:

I see this work as an attempt to overcome old oppositions between illusion and theatre reality, between emotion and reason, and by extension between art and argument. In human agency they all blend and combine in the impetus towards action (op. cit., s. 19).

Det siste begrepet i Luhmanns terminologi som anvendes her er *iakttakelse*. Det er allerede brukt flere ganger i teksten som betegnelse på å observere og å betrakte. Å iaktta dreier seg om en handling hvor en på samme tid setter inn en forskjell og betegner noe innen rammen av den forskjellen som er trukket opp. I dette tilfellet gjelder det betegnelser som deltaker og rolle, produksjonskontekst og estetisk kontekst. Det vil si at en alltid iakttar ved en meningsform, alltid en side ved noe som også skiller ut en annen side som en ikke kan se. Forskjellen som iakttakeren håndterer, kan ikke samtidig iakttas, etter som den ligger til grunn for iakttakelsen. Dette kaller Luhmann *det blinde punkt* (Kneer og Nassehi 1997:104). Å velge iakttakelsespunkt og betegnelser er derfor alltid en usikker handling fordi en vet at en ikke ser det en ikke ser. På et senere tidspunkt kan en se forskjellen ved å iaktta forrige iakttakelse refleksivt. I dette prosjektet betyr det at jeg kan komme til å se forhold ved de unge sin meningsdanning som gjør at de innledende kategoriene utspiller sin rolle. Kommunikasjon om iakttakelser henviser alltid til noe, tematiserer noe eller kommuniserer om noe og forskeren inngår derfor alltid selv i sosiale systemer. Luhmanns teori understreker at konstruksjonen av forståelse er en skapende prosess som fordrer sjansetaking og skaper uro. Iakttakelse av iakttakelser vil foregå fortløpende i tilknytning til hendelser og egen refleksjon. I andre omgang i kommunikasjon med teoretiske perspektiver i det skriftlige mediet, åpnes feltet mot en rekke mulige kontekster og valgmulighetene øker betraktelig. Den konstruktivistiske forståelsen skal bidra til å forstå og håndtere balansen mellom åpning og lukning også når funnene i det empiriske materialet skal drøftes mot den teoretiske forståelsesrammen.

### 2.1.2. Analysekategorier

Med utgangspunkt i intensjonen om å undersøke deltakerperspektivet gjennom produksjonskonteksten og den estetiske konteksten, oppretter jeg noen kategorier. De har bakgrunn i teaterteori og sjangerforståelse og de må undersøkes som relasjonelle kategorier. Til analysen av produksjonskonteksten og den skapende interaksjonen velger jeg kategoriene sted, materiale, form, ledelse, deltakere og offentlighet. Å skape teater handler om å være og å skape på et fysisk, materielt sted. Innen sjangeren lokalhistoriske spill er spillestedet valgt på grunn av en særlig kulturhistorisk betydning. Min hypotese er at **stedet** legger føringer både for den enkeltes selvframstilling og selviakttakelse og for den skapende interaksjonen. Stedet kan også ha betydning for hvordan de unge deltakerne reflekterer over møtet med offentligheten i formidlingssituasjonen. I det lokalhistoriske spillet er det historiske **materialet** nært knyttet til stedet. Materialet legger føringer for hva de unge skal utforske og finne en form til. Utforsking og formgivning angår igjen estetiske beslutninger fattet av ledelsen. Videre kan oppfatninger om publikum ha betydning for hvordan deltakernes erfarer materialet. **Form** angår alle de ulike materielle og estetiske elementene deltakerne får tilgang til. Sammen med sted og materiale utgjør formen både muligheten og begrensningene for hvordan den sosiale interaksjonen kan formulere meninger i spillet. **Ledelse** omfatter eiere og kunstnerisk ledelse. De legger organisatoriske, sosiale, kulturelle og estetiske rammer og utgjør slik omverden for den skapende interaksjonen. **Deltakere** er alle som deltar i teaterproduksjonen og inngår i den skapende interaksjonen. Etter som oppmerksomheten er rettet mot unge spillere, er deltakere som er med i produksjonen av de sceniske handlingene de mest interessante og jeg vil rette en særlig oppmerksomhet mot de unge som deltakergruppe. Produksjonskonteksten er lokal og retter seg mot en **offentlighet** bestående av både et kjent og et ukjent publikum og dette forholdet kan være betydningsfullt for selvframstilling og selviakttakelse. Den unge deltakeren og hans og hennes handlinger og formidlede refleksjoner står i sentrum for oppmerksomheten. Ledelse, eiere, andre aktører og offentlighet får oppmerksomhet i den grad de blir tilskrevet betydning i de unges selviakttakelse og forståelser av den kultur-estetiske arenaen.

Til analysen av den estetiske konteksten velger jeg å legge vekt på følgende kategorier: rolle, tid og rom, hendelsene, form og stil. Jeg antar at **rollen** vil være det autorative senteret for meninger om fortellingen og for selviakttakelse i relasjon til den. Oppfatninger om **tid og rom** kan dreie seg om hvordan sosiale og kulturelle betingelser legger føringer for erfaringer i rolle gjennom **hendelsene**. Jeg antar at dette kan lede mot en undersøkelse av hvordan

konstituering av tid, rom og hendelser produserer erfaringer av livsfølelse og livssituasjon. **Formen og stilen**, den måten hendelsene blir iscenesatt på, virker sannsynligvis både på rolleerfaringen og på den meningen de ønsker å formidle til publikum. De estetiske virkemidlene som omdanner stedet til et auditivt og visuelt univers virker sannsynligvis på den totale erfaringen av å legemliggjøre rollen og å formidle den til publikum. Den estetiske erfaringen kan influeres av ledelsens ulike valg, refleksjoner over publikums tolkning og refleksjoner over relevansen for eget liv. Slik angår analysen av den estetiske konteksten og fortellingen forståelsen av det lokalhistoriske spillet som kulturestetisk arena.

## **2.2. Feltmetode**

Forskningsprosjektets feltarbeid gjennomføres i noe over tre uker i juli-august 2000 i forbindelse med prøver og forestillinger på *Olav Engelbrektsson* i regi av Steinvikholm Musikkteater AL (Vedlegg 1). Anna Lund (2004) legger vekt på at det miljøet forskeren oppsøker, er det miljøet hvor personer og hendelser av betydning faktisk finnes. Å være tilstede handler om å forstå de sosiale relasjonene som har betydning både for miljøet og for de hendelsene og handlingene som skal studeres. Hun hevder at etnografiens sterke side er muligheten til spontane samtaler og observasjoner i tillegg til de planlagte intervjuene. De uformelle samtalene og iaktakelsen av hvordan deltakere formulerer seg kan tydeliggjøre relasjonen mellom det som gjøres og det som sies (op. cit., s. 22ff.). Feltarbeidet handler altså om å være tilstede under prøver, pauser, forestillinger og fester og observere, delta i uformelt samvær og samtale og å gjennomføre mer systematiske intervjuer. Det er imidlertid grunn til å tro at ikke all relevante føringer og informasjon som er relevant for den unge deltakeren og forskeren, er tilgjengelig gjennom deltakelse i det praktisk kultur-estetiske feltet. Det som er manifest, kan tenkes å bygge på mer abstrakte, uttalte utgangspunkt og kilder som ikke ligger tilgjengelig i de daglige situasjonene (Amit 2000, Wadel 1991). Innsamling og analyse av styredokumenter, program og uttalelser, intervjuer og reportasjer inngår derfor i konstruksjon av feltet og den fortløpende meningsdannende prosessen.

### 2.2.1. Tilgang til praksisfelt og informanter

Til styret i Steinvikholm Musikkteateret sender jeg en skriftlig søknad om tillatelse til å gjennomføre feltarbeid med observasjon og intervju med et utvalg deltakere i aldersgruppen 14 – 19 år i sesongen 2000. Tidsrammen er noe over tre uker i juli-august 2000 og dekker prøve- og forestillingsperioden.

I et samtykkebrev til aktuelle intervjupersoner og deres foresatte gjør jeg kort rede for studiens hensikt, metode og retningslinjer for anonymisering av materiale. Jeg assisterer to kvelder ved kostymeprøving. Her forespør jeg aktuelle informanter og deler ut brevet til interesserte deltakere i alderen 14-19 år som møter disse kveldene. Før prøvestart gjør jeg nærmere avtale med tolv deltakere, seks jenter og seks gutter om å gjennomføre en syklus med tre intervjuer.<sup>16</sup> Grunnlaget for utvalget er altså i første omgang tilfeldig, det deltar i alt flere tenåringer som kunne være aktuelle, men disse møter andre dager. Det endelige utvalget av nøkkelinformanter er igjen avhengig av retur av svarskjema, en positiv interesse og mitt ønske om spredning i alder, kjønn og tidligere deltakelse. Som innledning til det første intervjuet, gjentar jeg informasjonen og hensikten med intervjuet for deltakeren.

Sesongen 2000 har produksjonen i alt tjuefem aktører i aldersgruppen 14-19 år. I tillegg deltar et kompani rekrutter fra Værnes flystasjon i sluttscenen. Feltarbeidet omfatter observasjoner av en større gruppe enn de tolv intervjupersonene. Alt i alt framstår de tolv nøkkelinformantene som svært vanlige midtnorske ungdommer bosatt i småbyer og på landsbygda i Midt- Norge (Sletten 2000, 2001, 2003, Rossow 2003) En informant går fremdeles på ungdomsskolen mens fem etter sommeren skal starte på videregående skole. De andre seks er elever eller lærlinger i videregående opplæring. Fagvalg og skolekarriere viser stor spredningen og det er verdt å merke seg at tre av jentene velger estetisk linje. Av hensyn til skole- og lærlingplass er det en del som bor på hybel, men alle bor hjemme om sommeren og oppgir at de har et godt forhold til familien sin. I fritida gjør de lekser, hører på musikk, ser på TV og sitter foran PC'en sammen med venner. Flere oppgir at de tidligere hadde en rekke fritidsinteresser, mens at de nå konsentrerer seg mer om en ting. Det er verdt å merke seg at mens guttene har valgt ulike typer ballspill, er jentene i langt sterkere grad engasjert i aktiviteter innen musikk, sang og teater. Gjentakelse av spillet som en årlig hendelse er et

---

<sup>16</sup> Heretter kalt nøkkelinformanter

trekk ved sjangeren og deltakelse var ett kriterium for utvelgelse av nøkkelinformanter. Fem av informantene, tre jenter og to gutter deltar for første gang. To gutter og ei jente deltar for andre gang. Fire, to jenter og to gutter er *veteraner* og de deltar for femte eller sjette gang. Det er ikke tett sammenheng mellom alder og antall år som deltakere. Noen av veteranene startet som barn og har hatt et års opphold. I gruppen *nybegynnere* er det full aldersspredning.

### **2.2.2. Observasjon**

Observasjon handler i dette tilfellet om å være tilstede og å delta i samtaler. Tid, sted og virksomhet setter i utgangspunktet premisser for når og hvor observasjoner kan gjennomføres og hvordan kvaliteten blir med tanke på videre bruk. Store deler av prøvene og alle forestillingene foregår på kveld og natt og setter begrensninger for å skille ut og observere den enkelte spilleren. Mørket og scenelyset manipulerer blikket slik at en blir mer oppmerksom på hele ensemblet og grupper enn den enkelte spiller. Steinvikholmen er liten, men med stier, kratt, båthus, brygge, fjæresteiner og omkleddningstelt er det et utall steder en kan velge å oppholde seg. Friluftsscenen er til gjengjeld stor; rundt femti meter både i dybden og bredden og med murer og tårn på sidene og i bakkant. Jeg definerer aktuelle steder som ankomstområdet, back-stage, publikumstribuner og scenerommet. Fraværet av et lukket scenerom fører til en flytende definisjon av rom avhengig av om deltakeren oppfatter seg som innenfor eller utenfor fiksjonen. Omdefineringen endrer konvensjonene for atferd og hvordan den kan tolkes. Under prøver og forestillinger er jeg henvist til tribunen sammen med aktører, produksjonsarbeidere, turister og etter hvert publikummere. Dette er også et sted for sosialt samvær og løsning av en rekke praktisk gjøremål. Tribunen egner seg slik både for å få innsikt i den sosiale og den kunstneriske konteksten. Utenfor sceneanlegget kan en i utgangspunktet vandre fritt, men også her finnes det uskrevne regler en bør forstå for å sikre en gjensidig og åpen dialog og ikke overskride grensene for det private og intime.

I dette prosjektet skal de unge deltakerne ha en særlig oppmerksomhet, men som deltakere i et fellesskap. På holmen og i sceneanlegget vrir det av folk. Spillere krysser gjennom fiktive og faktiske rom flere ganger i løpet av ei økt. I min tilstedeværelse, følger jeg prinsippet om å være tilstede hvor minst en av nøkkelinformantene er til stede. Over tre dager prøver jeg å gjennomføre sykluser hvor jeg er tilstede sammen med samtlige. Videre prioriterer jeg situasjoner som følger opp tema fra intervjuer og feltsamtaler. Det kan være steder,



tidspunkter, sosiale relasjoner og sceniske utfordringer de markerer som betydningsfulle. Mitt tilstedeværelsesmønster ligner etter hvert mønsteret til flere av de unge deltakerne. En prøve har ofte en innledende fase med mange forflytninger, innsirkling og avklaring, en fase med oppmerksomheten konsentrert mot scenerommet og arbeidet med fiksjonen, og en slutfase med et klarere skille hvor oppmerksomheten er rettet mot scenen eller mot venting som fenomen, både utenfor og på scenen. En allestedsnærværende, vedvarende snakking, ledet meg til å lytte til samtaler. Atmosfære og stemning blir etter hvert sentrale søkeord for min deltakelse på de ulike stedene. Fangen (2004) sier at antropologer ofte er mest opptatt av observasjoner av hva mennesker gjør og hvordan de samhandler seg i mellom og minner oss på at også å tale er å handle (op. cit., s. 72.) Feltet byr på et rikt gestisk og verbalt observasjonsmateriale som er rammet inn av en temmelig uhandterlig, flytende og flyktig kontekst.

Avhengig av situasjonen gjør jeg lydopptak, kommenterer direkte på diktafon, noterer fortløpende eller trekker meg tilbake for å notere. En musikkdramatisk produksjon med om lag 150 aktører produserer mye lyd, og etter hvert slutter jeg å bruke lydopptak. Jeg vurderer å gjøre videoopptak, men finner at det vil bli et forstyrrende fremmedelement. I perioder pøser regnet ned og det blåser kraftig slik at loggbøker og papirer blir ødelagt og notatene flyter utover. Det er ikke mange dager forholdene er slik at en kan oppfylle Fangen sin anbefaling om å skrive fyldige observasjonsnotater med deltakernes gester, verbale uttrykk og nøyaktige bevegelser i rom (op. cit., s. 77ff). Etter hvert velger jeg å være tilstede, reflektere der og da over hva som skjer og notere refleksjonene ned ved dagens slutt. Etter mange år som observatør i instruksjon og veiledning, er blikket og hukommelsen godt trent. En vet mye om hva som kan komme til å skje og ”tuner” seg inn. I ettertid vurderer jeg det slik at jeg fikk mer innsikt ved å bruke min ferdighet i å observere og reflektere enn ved å bruke mye energi på å prøve å lage notater. Observasjoner og refleksjoner bidrar til å perspektivere intervjuene og de leder til uformelle feltsamtaler.

### **2.2.3. Intervju**

Det er planlagt tre intervjuer med hver av de tolv deltakerne i utvalget; et før eller rett ved prøvestart, et midt i perioden og et etter siste forestilling. Jeg utarbeider en stikkordsmessig intervjuguide til det innledende intervjuet (Vedlegg: 2). Strategien er å starte så åpent som

mulig slik at jeg får en kartlegging av faktorer og relasjoner som er av interesse for den unge deltakeren. I midtvegssamtalene skal jeg gjøre oppfølginger med utgangspunkt i første runde og observasjoner. I siste intervjurunde er ideen å få deltakeren til å gjøre en sammenfatning av sine iakttakelser av seg selv og den kultur-estetiske arenaen. Jeg ønsker også å prøve deres forståelser av spillet mot sjangertrekk og sentrale rammer og aspekter slik de blir artikulert av eiere og ledere. Intervjuguide II er utformet som en mer detaljert sjekklister (Vedlegg: 3).

De første intervjuene blir gjennomført hjemme hos nøkkelinformantene rett før produksjonsstart eller på spillestedet i løpet av første prøvedag. Intervjuet blir innledet med en kort presentasjon av prosjektet og hensikten med intervjuet, samt korte spørsmål om personlig bakgrunn, erfaring med det lokalhistoriske spillet og forventninger til å delta. Med utgangspunkt i responsen, utvikler intervjuene seg til samtaler med ulik vektlegging av temaene. Intervjuene varer fra 45-60 minutter og blir dokumentert ved hjelp av diktafon. Intervjuene blir gjennomlest, påført kommentarer om nonverbale uttrykk, kvalitative forhold ved intervjusituasjonen og kontakten med informanten. Jeg utvikler et system med tanke på meningsfortetting og tema og eksemplariske situasjoner og refleksjoner fra observasjon og feltsamtaler.

Med utgangspunkt i prøveplanen er det planlagt individuelle intervjuer på spillestedet midt i prøveperioden. På grunn av endringer i prøveplan og hektiske dager for deltakerne, blir dette endret til feltsamtaler i mindre grupper. Midtvegssamtalene får ikke det planlagte omfanget. Ankomst- og avreisetid og pauser er på ingen måte ledig tid, men fylt med praktiske gjøremål og et intenst sosialt liv. Når nøkkelinformantene ikke er på spillestedet, trenger de søvn og noen jobber litt ved siden av. Feltarbeidet avdekker også tidlig at tiden utenfor produksjonen er betydningsfull for refleksjonen alene eller sammen med venner og familie. Å tiltvinge seg tid, på bekostning av den prosessen, vil være meningsløst. Feltsamtaler blir gjennomført med to eller flere aktører. Etter hvert som lydopptak blir umulig, går jeg over til notater. Feltsamtalene blir etterbehandlet på samme måte som intervjuene i første syklus.

Et avsluttende, individuelt intervju blir gjennomført hjemme hos nøkkelinformantene i forbindelse med siste forestilling eller i dagene etterpå. Intervjuene blir innledet med at jeg refererer hovedpunkter fra første intervju, feltsamtale og uformelle samtaler. Informanten utdyper, ofte også over egeninitierte tema. Avhengig av hvordan innledningen tematiserer møtet mellom tenåringen og det lokalhistoriske spillet, presenterer forsker noen av sine

hypoteser. Her bringer jeg også inn påstander fra Steinvikholm Musikkteater sine dokumenter, uttalelser fra musikalsk leder og andre deltakere. Avslutningsvis inviterer jeg den unge deltakeren til å reflektere over å delta i forskningsprosjektet (Vedlegg: 4).<sup>17</sup>

#### **2.2.4. Forskningsetikk i praksis**

Forskningsprosjektet har en etisk side som handler om en demokratisk rett til å bli hørt i forhold til en aktivitet en er engasjert i og som mottar midler fra offentlige og private sponsorer. Unge teateramatørers syn på teaterkontekster, produksjonsmetoder, form og innhold kommer sjelden fram når en fordeler midler til kunstpedagogiske tiltak eller scenekunst. Svært mange av nøkkelinformantene syntes det er fint å få si sin mening både om produksjonskonteksten og den estetiske konteksten. De opplever det som uvant å snakke om det de er engasjert i, men interessant fordi de ser at de har mye å fortelle. De opplever innledningsintervjuet og feltsamtalene som kvalitativt annerledes enn sluttintervjuet. De første samtalene fungerer bevisstgjørende og legger en ekstra dimensjon til selve praksisen. I sluttintervjuet peker flere nettopp på betydningen av å bli hørt og den personlige betydningen av å delta. Her skal jeg imidlertid peke på noen særlige utfordringer ved å bruke unge teateramatører som informanter. Den første utfordringen er knyttet til de feltnære, personlige relasjonene og den andre utfordringen er knyttet til offentliggjøring av studien og anonymisering.

Å delta i studien blir populært og flere utenom utvalget ønsker å delta i intervjuer og samtaler. Bente G. Alver (Alver 2001) peker på at barn og ungdom svært ofte liker å delta i intervjuundersøkelser og at dette kan være et utslag av lite voksenkontakt. En voksen som konsentrerer sin oppmerksomhet mot den virksomheten de er engasjert i og nettopp ikke prøver å rette oppmerksomheten mot noe annet, kan oppleves som et stort gode. Jeg velger å ikke utvide antall nøkkelinformanter, men forklarer at alle i denne aldersgruppen blir med i observasjonene.

Fra første stund erfarer jeg at de unge informantene tar stort ansvar for avtalen. De informerer meg om endringer i prøveplanen og sykdom, og mange holder meg løpende orientert om tema

---

<sup>17</sup> Loggbok, transkriberte intervjuer med de tolv nøkkelinformantene, samt to taler ved musikalsk leder finnes i forskerens private arkiv. Prosjektdagbok ført på PC er et arbeidsverktøy i analysen i løpet av feltarbeidet. Den finnes ikke som en opprinnelig versjon.

som utvikling av rollen og arrangementsproblemer. De tar sin del av studien seriøst og flere uttrykker bekymring for om jeg klarer å løse oppgavene mine. Selv om de fleste nok etter hvert vet at jeg hadde en fortid i Steinvikholm Musikkteater, går strømmen av informasjon og refleksjoner i all hovedsak fra dem til meg. Når det er tid, og særlig i avtalte intervjuer, er kommunikasjonen til tider umiddelbar og hjertelig og til andre tider preget av alvorlig ettertanke.

De nasjonale forskningsetiske retningslinjene skal sikre at opplysninger behandles på en slik måte at en i den offentlige teksten eller i annet tilgjengelig materiale fra studien, ikke kan føre opplysninger tilbake til person (<http://www.nsd.no/personvern/forskningsdelt.html>). Når et datamateriale er anonymt er det ikke mulig for noen verken utenforstående eller prosjektleder selv, å knytte enkeltpersoner til opplysninger i teksten. I denne studien innføres koding av navn i intervjusituasjon og koding videreføres i omtale av observasjoner og i bruk av uttalelser fra intervjuer. Beskrivelsen av nøkkelinformantene er holdt i grove kategorier knyttet til bosted, utdanning og fritidsinteresser. I år 2000 er det i underkant av 20.000 innbyggere i hjemkommunen, informantene kan ikke sies å høre hjemme i et lite og gjennomskiktig samfunn. I tiden fra feltarbeid til publisering er de blitt voksne og i mellomtiden har det vært mange produksjoner med mange unge deltakere. Et lokalhistorisk spill er imidlertid en offentlig begivenhet som også i sesongen 2000 er dokumentert med program og avisomtaler med bilder. Kravet til anonymisering møter motstand fra fenomenet og en tilgang til informasjonskilder forskeren ikke kan kontrollere. Dette fører til at forskeren må være ekstra varsom i feltarbeid og framstilling av teksten.

Prøve- og forestillingsperioden er intens og både det tette sosiale samværet og dynamikken mellom det symbolske og det sosiale mediet, ser ut til å dynamisere personlig materiale. Det formuleres i dialogen og blir tilgjengelig. I strømmen av inntrykk og uttrykk, må en velge sin rolle og holdning med omhu. Alver minner om at *venneforskeren* kan få problemer med lojalitet slik at det ubehagelige og negative i situasjonen sensureres vekk. Det er også et etisk spørsmål hvordan en etter endt feltarbeid ivaretar vennskap som oppstår under slike intense sosiale og estetiske omstendigheter. Feltetiske spørsmål som informert samtykke og konfidensialitet må forvaltes aktivt og kom her til uttrykk gjennom valg og handlemåter i gjennomføring av feltarbeidet. Å være selvreflekterende i forhold til egen maktposisjon og å praktisere respekt for aktørens integritet og autonomi er viktig. I samtaler kommer informanter inn på private forhold som utløser selvbiografiske fortellinger med alvorlig

tematikk. Ved noen tilfeller velger jeg å slå av opptakeren og spør om vi skulle avslutte, skifte tema eller ta en pause. Et gjennomgående trekk er at informanten da tar opp igjen og utdyper temaet i et senere intervju. Å stoppe intervjuet er ment som et grep for å sikre integritet. Det ser derimot ut til å fungere som en bekreftelse på at tematikken er av betydning også for lytteren. Jeg ser denne typen utsettelse som en sikring mot å frata deltakeren eierskap til egen erfaring. Utsettelsen og muligheten for gjenopptakelse, fungerer slik til å støtte deres autonomi; mulighet for selvstendig meningsdanning. Erfaringen bekrefter det Alver sier om den lyttende og interesserte forskeren som betydningsfull voksenkontakt og Denzin (1997) sin forståelse av informant og forsker som co-produsenter. Når fenomenet er en kultur-estetisk praksis er formuleringer av personlig engasjement, følelser, fantasi og verdivurderinger vesentlige data. De er relasjonelle og dokumenterer følelsesmessig og etiske aspekter knyttet til å være opplever og medskaper. Dette forholdet mellom nærhet og distanse og det personlig og det offentlige, produserer dilemmaer og avveininger som tydeliggjør det etiske aspektet ved etnografisk forskning.

### **2.3 Forskersubjekt og forskerrolle**

En fortolkende etnografisk metodologi utfordrer spørsmålet om forskeren som subjekt i iakttagelse, tolkning og tekst. Det er viktig å være selvreflekterende i forhold til hvordan egne oppfatninger skrives inn i dialogene i feltarbeidet. Kathleen Gallagher (2006) hevder at den virkelige utfordringen kommer når en oppdager uoverensstemmelse i dialogen, når forsker og informant mener ulikt om handlemåte eller tema (op. cit., s. 73). Feltarbeidet har altså flere subjekter som forskeren er avhengig av både å opprette og opprettholde en gjensidig relasjon til for å innfri ønsket sitt om informasjon om hva som skjer og om hvordan deltakeren reflekterer over dette.

Denne feltforskeren er ikke er en uhildet observatør, men et fagmenneske med bestemte hensikter (Jmfr. kap. 1). Interessen for deltakerperspektivet bunner i en mistanke om at status og funksjon som eier, instruktør eller aktør utgjør en avgjørende forskjell i hva, hvordan og hvorfor en teaterproduksjon oppleves som meningsfull. Jeg tror forskjellen i perspektiv kan være enda mer avgjørende når aktøren ikke er voksen, men tenåring. I diskusjonen om lokalt

teater er deltakerperspektivet og særlig perspektivet til den unge teateramatøren så godt som fraværende.

I praksis er det viktig å formidle en forståelse av at det foreligger en gjensidig påvirkning mellom forsker og informant. Er det etablert en atmosfære av nysgjerrighet og undring, kan forskeren stille de spørsmålene og forfølge de irritasjonene som kan lede mot meningsbrytning, overraskelse og skapertrang både for informant og forsker. Katrine Fangen (2004) anbefaler at en innledningsvis inntar en posisjon som den som ikke vet så mye, selv om en er godt faglig forberedt. Det vil gi forskeren en mer effektiv innføring i informantens oppfatning av tema, handling og holdning (op. cit., s. 68). I fasen med feltarbeid kan en da oppnå at feltarbeidet blir preget av at den fortolkende etnografien har krysset den grensen som skiller forskningsteksten fra de subjektene som informerer dem.

Denzin (1997) omtaler en etnografisk fremgangsmåte som en måte å opptre på i verden. Å være deltakende i feltet ved å intervju, føre uformelle samtaler og gjøre observasjoner, produserer en kontekstavhengig, situasjonell og perspektivert forståelse. For å bruke teaterspråket; den som har forskerrollen kan ikke vite verken mer eller mindre enn det som ligger i egen rolle. Forståelsen av de andres intensjoner, vurderinger og strategier kommer gjennom å prøve ut og komme til forståelse i relasjoner til andre roller, situasjoner, materialet og forestillingens helhet. Denzin skriver: "These understandings are based on glimpses and slices of the culture in action" (op. cit., s. 8). En forståelse basert på brokker og glimt av personer, omgivelser, hendelser og handlinger kan umiddelbart virke som et usikkert grunnlag for å kunne stå fram med en faglig troverdig tekst. Premisset er at en bare kan se fra sitt ståsted. I en bevegelig, kulturell praksis, må en nøye seg med utsnitt. I dette prosjektet iakttas og tolkes utsnittene av den kultur-estetiske praksisen i lys av teori og modeller i et dialektisk forhold. Både under feltarbeidet og i den videre analysen fører forskersubjektet dialog med flere perspektiv og teoretiske synspunkter.

Jeg har tidligere pekt på betydningen av å forstå hvordan de ulike partene står i et relasjonelt forhold til den kulturelle konteksten det forskes på. Forskersubjektet inntar i praksis roller som både er farget av biografiske forhold og relasjoner til feltet og av det som er hensiktsmessige i situasjonen. Det lokale amatørteateret og det lokalhistoriske spillet er på mange måter også min tradisjon. Her har jeg lært teaterfag i praksis og jeg kan takke feltet for mye av den praksisfunderte forståelse jeg har av spill som kunstnerisk og kultur-estetisk

fenomen. Jeg har også en rekke minner og konkrete vennskap fra møter med mennesker og steder som gjør at jeg føler meg hjemme i og verdsetter de lokale amatørernes skapende arbeid. Denne tilhørigheten gjør meg til en positivt forutinntatt forsker. På den andre siden har jeg hatt rikelig mulighet til å iakttå det lokale teateret og det lokalhistoriske spillet fra andre posisjoner. Både teoretiske perspektiver og kjennskap til ulike praksiser gjør at jeg mener meg i stand til å ha distanse og være kritisk. Forskerens selvrefleksivitet er et selvpålagt krav og den utfordres av de teoretiske perspektivene. Utfordringen vil imidlertid være størst i det etnografiske feltarbeidet hvor forskeren blir utfordret på personlig minner og følelser knyttet til hva som er verdifullt og hvilke følelser som står på spill. En må være forberedt på å bli både estetisk og etisk berørt av den kultur-estetiske praksisen og dens deltakere.

Jeg er allerede før forskningsprosjektet blir etablert, skrevet inn i ulike roller i tilknytning til SMT; som styremedlem, regiassistent og mor til etter hvert tre deltakende barn. Særlig de to første rollene kan tillegges autoritet og makt og dette kan skape forutinntatt motstand og så tvil om oppriktig nysgjerrighet (Hammersley og Atkinson 1996: 130-132, Wadel 1991). På det tidspunktet feltarbeidet blir gjennomført, ligger disse to rollene 6-7 år tilbake i tid.

Noel Dyck (2000) problematiserer rollebyttet når han går fra å være far og fotballtrener til å forske på foreldres engasjement i barneidrett. Som i lokalt idrettsarbeid, kan en se at det også i lokalt teater utøves et sterkt, lokalt, uformelt eierskap. Støttespillere, aktører og mannen i gata har mange og til dels sterke meninger om den lokale teaterproduksjonen. Rollebyttet gjør meg svært oppmerksom på betydningen av å beskytte forholdet til de unge aktørene og skille ut en tydelig forskerrolle ved planlegging og gjennomføring av det praktiske feltarbeidet. Før feltarbeidet sørger jeg for et oppslag i lokalavisen om prosjektet og ved prøvestart gir styreleder en kort informasjon til alle aktørene og ønsker meg velkommen. Hammersley og Atkinson (1996) hevder at når forskningsemnet dannes i et allerede kjent miljø, er det ikke uvanlig at feltarbeidet tar til uten at en foretar en foredling av problemstillinger (op. cit., s. 66-67). Når jeg velger å forberede feltarbeidet med en et sett samtaletema, er det uttrykk for refleksjon over skiftet av perspektiv. Det tydeliggjør skiftet av rolle for meg selv og bidrar til å sette noen av de innforståtte holdningene til side.

Å forske i egen kultur innebærer også relasjonelle og tolkningsmessige fordeler. Helene Wulff (2000) viser hvordan egen profesjonell karriere innen ballett gir store fordeler når hun gjennomfører feltarbeid blant dansere. Hun trekker særlig fram en økt mulighet til å

kontekstualisere biografiske fortellinger og til å forstå tematikken som kommer til syne i det danseriske mediet (op. cit., s. 48-49). Faglig og feltspesifikk bakgrunn utgjør betydningsfull kunnskap ved planlegging og gjennomføring av feltarbeidet. Med utgangspunkt i prøveplan kan en lese ut kvalitative forhold av betydning for å forstå personlige, sosiale og kunstneriske aspekter og tema ved observasjons- og intervjusituasjonene. Kjennskap til lokalitetene gjør at en kan forutse hvor aktører vil befinne seg og vurdere hvor aktuelt det er å få til en samtale. Kjennskap til innholdet medfører at en kan følge intervjupersonen i dialogen også når uttalelsen er implisitt eller mening blir uttrykt nonverbalt. Kjennskap til feltet gjør både planlegging og gjennomføring mer effektiv i forhold til å dokumentere praksis.

Ideen om å skape gjennom sitt nærvær, betyr å skape gjennom de relasjonene en oppretter. Steinar Kvale (1997) minner om at en ikke må forlede seg selv til å tro at forskningsintervjuet finner sted mellom likeverdige parter, det er forskerens forforståelse og intensjon som definerer og kontrollerer situasjonen. Idealet om feltarbeidsforskeren som en oppriktig interessert reisende, er en nyttig påminnelse om å ivareta kvalitative forholdet i samtalsituasjonen. Vurdering av tempo og rytme, fleksibilitet, forståelse for tematisk dybde og akseptering framfor blokkering av innspill, er en krevende øvelse i intervjusituasjonen. Denzin (1997) peker på at om en ønsker å oppheve hierarkiet mellom et forskersubjektet og et forskningsobjekt, bør en forflytte tyngdepunktet fra observasjon og beskrivelse til lytting og dialog. Mening, som konstituerer subjektene, er alltid intersubjektiv og alltid i bevegelse.

I balansegangen mellom systematikk og innlevelse, er strategien å arbeide systematisk med informasjon og kontakt, men ellers være avventende i forhold til kvaliteten i relasjonene. Cato Wadels (1991) oppdeling i typer roller i deltakende observasjon er en nyttig påminnelse. Han skiller mellom deltakende roller: arbeidsroller og samtaleroller og observerende roller; tilhørerroller og tilskuerroller. For en forsker med mye feltkunnskap og et sterkt engasjement, peker dette på betydningen av å være til stede; å lytte, se og vente. For å verne om åpenhet i prosessen, legger jeg vekt på å opprettholde en tekstlig atskillelse mellom feltnotater (logg) som forløpende analyse og mer langsiktige konstruksjoner notert i en prosjektdagbok.



## **2.4. Analytisk progresjon**

I feltarbeidet utfyller dokumentasjonsmetodene observasjon, uformelle feltsamtaler og intervjuer hverandre. Iakttakelse, tolkning og formulering av tema står i et gjensidig inspirasjons- og tolkningsforhold. Feltarbeid og analyse går sammen i en intern dialog som Hammersley og Atkinson (1996) omtaler som forskningsprosjektets utviklingshistorie og selve kjernen i refleksiv feltforskning (op. cit., s. 220).

Med utgangspunkt i den enkelte undersøkelsesenheten som for eksempel teaterprøven eller intervjuet, sammenfatter jeg data og reflekterer over meningsinnholdet med tanke på hva som står på spill for den unge deltakeren. Det er vesentlig å tolke den stemningen eller atmosfæren som karakteriserer observasjonen og å følge opp dette i intervju og samtaler. Basert på fortløpende feltanalyse konstrueres midlertidige underkategorier som f. eks. *kameratinstruksjon* og *sjansetaking*. Slike underkategorier blir prøvd gjennom en enkelt form for triangulering i nye observasjoner og oppfølging i feltsamtaler og intervjuer. Jeg legger vekt på å bruke språklige formuleringer og begrep som kan kommunisere med og generere mening hos informantene. Overraskende ofte bruker deltakerne selv begreper fra spill- og teaterspråket slik som *improvisasjon*, *arrangement* og *ritual* og mange har tilegnet seg et fagspråk de anvender i refleksjonen. I tilknytning til begreper som for eksempel *kameratinstruksjon* og *sjansetaking* søker jeg å relatere både til teoretiske perspektiver fra instruktør- og skuespillermetode og til ungdomsteori og begrepet kultur-estetisk. Dialogene åpner seg både mot selvrefleksjon, refleksjon over spillet og den levde kulturen som omslutter spillkonteksten. For forskeren fører tilstedeværelsen i praksisfeltet og åpenhet for de substansielle, sensitiverende data til en dreining av oppmerksomheten mot handling, glede og fellesskap. Jeg søker bredt etter meninger som er overraskende eller fraværende, typiske utsagn og fenomener, situasjoner hvor meningene er delte og meninger som støtter eller svekker de forskjellige tolkningene produserer. Det blir tidlig klart at samme undersøkelsesenheter kan tematiseres i ulike retninger. Som et bidrag til å sikre sammenheng mellom meninger og helhet i teksten, konstruerer jeg meningsprofiler for hver av intervjupersonene og finner at særlig antall år som deltaker, og til en viss grad kjønn utgjør betydningsfulle forskjeller. Det er krevende å opprettholde et kritisk blikk og være oppmerksom på de glimtene hvor de unge deltakerne nyanserer sine erfaringer med det den lokale spillpraksisen i mer kritisk retning.

Intervjuene transkriberes i ordrett form hvor også særlige dialektord kommer med. En grunntese i analyse av dialoger sier at hver replikk i en samtale utgjør et svar på noe som er sagt tidligere i samtalen, på samme tid som det virker til å skape det som kommer til å komme (Linell 1998). Transkripsjonene omfatter pauser, latter og nøling med tanke på analyse av tekstdeler med blokkeringer, misforståelser og eventuelle overkjøringer fra min side. Også ikke-diskursive elementer som gester med henvisninger til rom og scenearrangementer ble skrevet inn. Linell minner også om at dialogen omfatter en dobbeltdialog; den situasjonsspesifikke og den som rammes av sedvanen for snakking i den særlige sosiokulturelle praksisen (op. Cit., s. 54). Kjennskap til ulike aspekter ved spillkonteksten slik som tekstmateriale, sted og produksjonsmetode er her til uvurderlig betydning for å kunne følge deltakerens refleksjonslinjer inn i temaene. Fra feltnotater har jeg sensitiverende tematiseringer knyttet til å være spiller som for eksempel *oppvåkning* og *spillelykke*. Jeg har også flere metaforiske uttrykk som *mørkets magi* og *naturelskere*. Denne typen bilder er vesentlig i forståelsen av det estetiske aspektet sin betydning i prosessen mellom å bli beveget og bevege og å bli forandret og å forandre. Uttrykkene knytter an til sjangerforståelse, dramaturgisk teori og estetiske begreper.

I løpet av feltarbeid og analyse ble både innholdet i kontekstbegrepene og kategoriene modifisert og presisert. Stedet legger tydelige premisser i feltmaterialet. Stedet som kategori er framtrepende både i teaterteori, sjangerforståelse og i spørsmålet om ungdom, selvforståelse og kulturell orientering. I analyseteksten behandles derfor spillestedet som en egen kontekst. Relasjonen til stedet tematiserer landskap, arkitektur og fortidsminne. Kategorien historisk materiale utgjør et betydningsskapende element i den særegne stedlige konteksten. Analysen av stedet tematiserer spørsmålet om spillestedet primært er et kulturelt sted eller et sted for å lage teater.

Produksjonskonteksten legger premisser for betydningen av sosial kommunikasjon og skapende interaksjon. Både feltmaterialet og de teoretiske perspektivene gir godt grunnlag for å en analysetekst som tematiserer den skapende interaksjonen med ledelsen. Sjangertrekket gjentakelse skaper en viktig deltakerkategori, de unge veteranene, med lederoppgaver og lederstatus. Relasjonen mellom veteranene og den formelle ledelsen behandles derfor under tema ledelse.

Den skapende interaksjonen mellom deltakerne er et svært vesentlig funn i feltmaterialet og dette tematiserer forhold som er underbelyst i den teatervitenskapelige litteraturen denne avhandlingen baseres på. Deltakerrelasjoner er behandlet under to deltema: betydningen av deltakerrelasjoner for den unge deltakeren og betydningen av ulike aspekter ved deltakerfellesskapet. Kategorien offentlighet tematiseres under deltakerfellesskapet.

Den estetiske konteksten legger premisser for betydningen av kategoriene form/stil og innhold. Feltmaterialet domineres av tematiseringer av form/stil og formens betydning for meningsdanning. I analyseteksten behandles kategoriene form/stil og innhold sammen og med vekt på det dynamiske forholdet og hvordan det produserer opplevelse, tolkning og refleksjon over å være i og formidle spillet.

Av hensyn til fokus mot forskningsspørsmålene er det en rekke tema som ikke er utviklet selv om det finnes grunnlag i dokumentasjonen. Det mest interessante sporet er samarbeid og samspill mellom jenter og gutter. Analysen viser at det lokalhistoriske spillet er en kultur-estetisk arena hvor de møtes, gjør erfaringer sammen og utfyller hverandres interesser både sosialt og estetisk.

## **2.5. Refleksjon over design og metode**

Casestudiet fant sted i 2000 og både det lokalhistoriske spillfeltet og ungdomskulturen har naturlig nok gjennomgått endringer i den tiden forskningsprosjektet har pågått. Når det gjelder lokalhistoriske spill, har jeg søkt orientering gjennom åpne kilder; media og nettsteder. Jeg har på samme måte fulgt utviklingen av *Olav Engelbrektsson* fram til produksjonsåret 2007. Når det gjelder utviklinga innen ungdomskulturen har jeg ikke gått like systematisk til verks. Informasjon fra de lokalhistoriske spillene, tyder imidlertid ikke på at endringer i ungdomskulturen fører til nedgang i interessen for å delta i de lokale spillene. Både etablerte og nye spill har god tilgang på ungdom i aldersgruppen tretten til nitten år som ønsker å delta.

Å gjennomføre et tverrfaglig forskningsarbeid innebærer at en har behov for teoretiske perspektiver som belyser forskningsobjektet fra flere fag. Et sentralt fokus i prosjektet er knyttet til vitensformen: ”-spill som kultur-estetisk praksis” og ”ungdom”. For å belyse dette

valgte jeg kultursosiologiske perspektiver på ungdom, selvkonstruksjon og kulturell orientering og teatervitenskapelige perspektiver på anvendte og deltakerorienterte teaterpraksiser. Den tverrfaglige designen har vært verdifullt særlig når det emiriske materialet har ligget til rette for at perspektivene har kunnet krysset hverandre. Slik har en kategori kunne blitt belyst fra flere vinkler og dette har avdekket flere aspekter. Om en tenker en kontekst som en vev har det slik vært mulig å skape ny forståelse og meningshelheter innen ulike tema. Dette gjelder både betydningen av stedet, produksjonskonteksten og den estetiske konteksten. Ulempen ved en tverrfaglig belysning er at en i mindre grad får fordypning og utvikling av teoretiske begrep, i dette tilfellet innen teatervitenskap. Intensjonen med prosjektet er å produsere et kunst- og teoriinformert bidrag som i sin tur kan inngå i nye diskusjoner.

Deltakerperspektivet har gitt materiale til å drøfte forestillinger og påstander i de teoretiske perspektivene og de teoretiske perspektivene har skapt møtepunkter for å tolke deltakernes formidlede refleksjoner. Slik produserer den teoretiske og empiriske tilnærmingen forståelser som nyanserer og kritiserer både praksisfeltet og den teoretiske forståelsen. Fortolkende etnografi må imidlertid forholde seg etisk til sitt materiale og unngå å bringe inn perspektiver som ikke med rimelighet kan utledes fra forskningskonteksten. Med utgangspunkt i undring over fasinasjon og engasjement og gjennomføring av et feltarbeid uten store kontroverser, preges analysen av deltakerperspektivet av at det lokalhistoriske spillet i hovedsak er en meningsfull kulturestetisk arena.

Å benytte en design som undersøker ved å anvende to kontekster; en i hovedsak sosial-kulturell og en i hovedsak estetisk-kulturell har virket åpnende og hjulpet til å se både den skapende, den opplevende og den formidlende deltakeren i relasjon til materielle, sosiale, estetiske og kulturelle forhold. Luhmanns begrep om det selvskapende, autopoiesis, har hjulpet til med å holde fast ved deltakerperspektivet og forfølge det i utviklingen både av skapende interaksjon, samhandling i refleksjon og selviakttakelse over å være i spillet. Autopoiesis og begrepsparet selvreferanse og fremmedreferanse har åpnet for å forstå dynamikken mellom uorden, risiko, sikkerhet, handlingsdyktighet og estetiske beslutninger. Luhmanns perspektiver har slik vært sentrale for å oppdage de vesentlige prosessene som skjer mellom deltakerne og under lederens ”radar”. Begrepene har videre hatt betydning for å oppfatte dynamikken og paradoksene i spørsmålet om form. Det symbolske systemet er definert som en personlig forestillingsverden og begrepene bidrar her til innsikt i den oppstår

med utgangspunkt i estetisk og kroppslig opplevelse og scenisk samhandling. Deltakerperspektivet åpner for å forstå hvordan forestillingens helhet fungerer som ramme og reservoar og hvordan den enkelte utvikler sin mulighetssans ved å influeres av og relatere seg til estetiske og etiske forhold. Dokumentasjonen av fortellingen om den andre har mindre volum og informantene viser her selv til at prøvetiden var kort og at det er utfordrende å komme inn i materialet. På den andre siden er dokumentasjonen av fortellingene om den historiske andres liv preget av et sterkt estetisk og etisk engasjement. I analyseprosessen kom det tydelig fram et bilde av at erfaringer i den skapende interaksjonen og i den estetiske konteksten produserte en egen, indre symbolske kontekst med elementer som blir materiale som konstituerer fortellingen om den andre. Slik opererer teksten enkelte steder, og særlig i kapittel 8 med begrepet symbolsk kontekst som står for det universet de erfarer gjennom rolleperspektivet.

Innen forståelsen av en fortolkende etnograf vil en oppleve motstand mot å være forteller av den andres fortelling og jeg vil ikke påstå at tolkningen og teksten er dekkende for den unge deltakeren sin totale erfaring. Denzin (1997) hevder at transformasjonen fra kulturell praksis til en tekst som kan leses og gjenfortelles, i realitet reduserer levende kulturell praksis til endimensjonale, flate tekster uten lukt, lyd og taktile overflater (op. cit., s. 32). Denzin berører her et kjernepunkt i kunsthforskning som prøver å oversette sosial og estetisk kommunikasjon, dekonstruere små enheter for så å rekonstruere meningsdannelsen i det skriftlige medier. Hensikten her er jo å plukke, etter et visst system, noen formidlede erfaringer i den hensikt å peke på en kulturestetisk arena og form som vi kan trenge opplysning om og ha glede og interesse av å lese om. For å kompensere noe av tapet av det kroppslige nærværet, fasinasjonen og engasjementet som preger dette caset, fletter jeg inn noen representative observasjoner og muntlig refleksjoner i form av sitater.

En kan innvende at en slik deltakerorienterte tilnærming tolker mer selvframstilling, tillegger deltakerne mer selviakttakelse og trekker konklusjoner ut over det materialet gir grunnlag for. Observasjoner av performativitet i sosial interaksjon og i spill, spontan formidling av spilleglede, lykke over mestring og engasjement i ulykkelige skjebner kan oppleves som et usikkert grunnlag for å påstå noe om betydningen av en kultur-estetisk arena. Slik dette prosjektet forstår spillende prosesser er de interaktive og dynamiske og drives framover av deltakernes følelser og forestillinger om seg selv, den andre og verden. Frykmann og Gilje (2003) peker på at det forfattere eksemplifiserer i sine bidrag er ulike måter å peke på:

The "thingness" of things, the "placeness" of places and the "human-ness" of individuals. When the word culture is used in the active sense, it means that the researcher takes an interest in how people are implicated sensually and bodily as well as rationally (op. cit., s.35).

Objektivering av mening, fra å ane den som en egenskap, en kvalitet, en følelse eller en tanke og til å produsere akademisk refleksjon er en lang og kronglete veg. De teoretiske perspektivene er den akademiske omverden som er ordnet systematisk med begreper og modeller og som slik gir den trygge rammen. Det empiriske feltet er det åpne, komplekse landskapet av sosial kommunikasjon, materielle gjenstander, sted, aktiviteter og følelsmessige berøringspunkter. Særegent for dette prosjektet er det dominerende innslaget av estetisk kommunikasjonen. Den skaper ikke bare et materiale preget av diskursive og ikke-diskursive elementer, men setter også sitt preg på dokumenteringssituasjonen. Frykman og Gilje peker på faren for at en overdrevent systematisk, konstruktivistisk strategi kan føre til at en ikke går inn med en åpen, dvelende holdning og retter oppmerksomheten mot både del og helhet (op. cit., s. 10). Dokumentasjonen utfordrer de akademiske perspektivene og det oppstår mulighetssoner og en ser potensialet i materialet. Å velge bort de mindre betydningsfulle forskjellene og mulighetene til fordel for noen som vurderes er avgjørende, er en vanskelig prosess. En vet at en velger bort noe en ikke vet hva er og at dette kan være verdifullt. Spørsmålet om forskningen er troverdig er her byttet ut med spørsmålet om forskningen har verdi for et faglig akademisk felt og et praktisk, kulturelt felt. Katrine Fangen (2004) anvender betegnelsen epistemologisk validitet (op. cit., s. 203). Betegnelsen er dekkende når en tekst er tilstrekkelig begrunnet, om den er omhyggelig tilpasset en teori og dens begreper, den har et forståelig formål, den er troverdig ut fra deltakernes kontroller og den er logisk og sannferdig i form av refleksjonen over det fenomenet som blir studert. Gjennom forskningsprosjektet har dette vært en metodisk målsetting.

### 3.0 Perspektiver på lokalt teater

At folk flest spiller teater i sitt nærmiljø, i friluft på steder av kulturhistorisk betydning, er både en svært gammel og svært utbredt kulturell praksis (Nygaard 1993). Historisk og globalt er det lokale, stedsspesifikke teateret både et svært vanlig og et svært variert fenomen. I et historisk perspektiv svekkes forbindelsen mellom tenåringer og teaterpraksis i takt med institusjonalisering av kunsten og fradelingen av det estetiske fra det sosiale og det allment kulturelt dannende (Braanaas 2001, 2008). I første halvdel av det 20. århundre aksentueres utskillelsen ved at først barnet og senere ungdom skilles ut som egne sosiokulturelle kategorier, og vi får betegnelser som barnekultur og ungdomskultur. Teaterpraksiser med ungdom etableres nå primært i tilknytning til undervisning og etter hvert som særlige fritidstiltak for ungdom, som ungdomsteater. Det lokalhistoriske spillet er i så henseende en atypisk kultur-estetisk arena. Gjennom åpne kilder og ved sine forestillinger framstår det lokalhistoriske spillet som et *allaldersteater*, som både inkluderer tenåringer i den årlige oppsettingen og trenger dem for å kunne fortsette som et lokalt, dugnadsbasert teater. Dette prosjektet interesserer seg for hvorfor de unge deltakerne slutter opp om denne typen kulturarena og hvordan å være deltaker i spillet er meningsfullt for dem.

En studie som baserer seg på dokumentasjon av en empirisk praksisanalyse vil selvfølgelig være sterkt preget av den lokale konteksten og de praktiske situasjonene dokumentasjonen kommer fram i. Den aktuelle arenaen og praksisen er på den andre side del av en kulturell tradisjon med noen kulturelle, sosiale og estetiske kjennetegn som er beslektet med og må drøftes i lys av lignende fenomen. Feltet lokalt teater er stort og jeg gjør to avgrensninger. Den ene er kulturell og sosial: jeg anvender perspektiver, tema og eksempler som er aktuelle innen en vestlig, senmoderne kulturkrets. Den andre avgrensningen er knyttet til deltakerperspektivet. Jeg konsentrerer oppmerksomheten mot intensjoner og refleksjoner som angår det lokale teateret som en meningsfull arena og praksis for deltakeren. Der det er mulig anvender jeg litteratur som særlig dreier seg om lokalt teater, spill og ungdom. De teoretiske perspektivene kommer fra noe ulike ståsteder. Feltet Community Theatre interesserer seg særlig for hvordan lokale og personlige fortellinger kan være materiale for teater og samspillet mellom profesjonelle ledere og lokale amatører i utviklingen av slikt materiale i produksjonen av en forestilling (Van Erven 2001: 2) Feltet defineres av profesjonelle teaterledere og av utdanningsinstitusjoner, ofte ved universiteter som utdanner kunstnerisk personale til lokalt teaterarbeid (f. eks. Hunter 2000, 2001, Kuftinec 1996, 2003.). Et beslektet felt er

stedsspesifikt teater (*site-specific theatre*) som i en engelsk språkbruk også omtales som *environmental theatre*. Betegnelsene har ingen entydig definisjon, men feltet er særlig opptatt av stedets betydning for sosiale, estetiske og kulturelle aspekter ved produksjonen. Også innen dette feltet ser vi en tett forbindelse mellom utøvende miljøer og undervisningsinstitusjoner (Jackson 1998, Mackey 2002, Pearson & Shanks 2001). Et tredje relevant felt er det vi med en norsk betegnelse omtaler som anvendt drama og teater. I den engelske litteraturen går betegnelsene *applied drama* og *applied theatre* over i hverandre. Interessen her er pedagogisk og en anvender teaterets elementer og spillende prosesser i den hensikt å bistå et individ eller som oftest en gruppe, som oftest barn eller tenåringer (Boal 1995, Nicholson 2005, Taylor 2003) Her skal perspektivet særlig kaste lys over relasjonen mellom leder- og deltaker og forståelsen av hvordan de unge danner mening i konteksten. De aller fleste teoretiske bidragene til feltet er refleksjoner over spesifikke tema fra et eier- og lederperspektiv og det er ikke mange analyser av opplevelsesaspektet i lokal teater. Lotten Gustavsson (2002) sin etnografiske analyse av deltakere og hendelser under Middelalderuka på Gotland og teoretiske refleksjoner over aspekter ved levende rollespill (LAIV) har bidratt med innspill på opplevelsesaspektet (Bøckmann og Hutchison 2005, Gade, Thoup, og Sander 2003). Ohrem Sigurd (2005) *Spillet om stedet: historiske spel i Noreg* gir en samlet og systematisk oversikt over hovedtrekk i utviklingen av sjangeren og nettstedet for lokalhistoriske spill ([www.Spelhandboka.no](http://www.Spelhandboka.no)) gir tilgang til fortløpende oppdatering av utviklingen i det praktiske feltet. Det finnes også noen hovedfags- og masteroppgaver som behandler sosiale, estetiske og kulturelle aspekter ved det lokalhistoriske spillet.

Som en innledning til presentasjonen av det jeg vurderer som aktuelle perspektiver for denne undersøkelsen, presenterer jeg kort noen kritiske kulturperspektiver. Disse utgjør slik jeg ser det mye av grunnlaget for at det lokale teateret og deltakeren i dag er tema i et kultur-estetisk felt. De kritiske perspektivene utgjør bakteppet for den kulturelle vendingen og de poststrukturalistiske perspektivene som skal dominere undersøkelse og analyse. Det lokale teateret regnes som del av en folkelig tradisjon og som sådan vil vi si at det ivaretar den praktiske, overleverte kunnskapen og smaken og at det utvikler seg langsomt. En kan derfor godt tenke seg at kritiske forståelser av lokalt teater og deltakeren lever side om side med senmoderne forståelser. At flere parallelle forståelser opererer samtidig i praksisfeltet, anser jeg som et trekk ved det senmoderne, som en del av det Schechner (1990) betegner som kulturell og kunstnerisk resirkulering.



### **3.1. Kritiske perspektiver på lokalt teater**

Den sterke økningen i lokale, historiske spill i Norge fra tidlig 1980-tall kan sees som en regional variant av en internasjonal, kritisk motkulturell bevegelse. Den stiller spørsmål ved produksjon både av kunst og kultur. Kritisk teori uttrykker en sterk bekymring for hvordan sosiale og økonomiske strukturer får en dominerende posisjon som premisslegger for hva som er rasjonelt.<sup>18</sup> Den enkeltes interne fortolkningsverden som ramme og basis for argumenter og forståelse underordnes og settes til side. Dette misforholdet begrenser den enkeltes mulighet for innsikt og beslutningsdyktighet (Habermas 1971).<sup>19</sup> Den kritiske teorien ønsker ikke en retradisjonalisering i form av et bestemt, overlevert vitensinnhold, men at individene skal oppnå kommunikativ kompetanse og handlingsdyktighet. Den kritiske teorien produserer forskjellsparet aktiv – passiv. Perspektivet anser at kulturfeltet kan etablere sosiale arenaer hvor den alminnelige deltakeren kan delta i dialog, handling og refleksjon og slik oppnå både endret innsikt i tema og innsikt i å kommunisere og handle rasjonelt ut fra refleksjon over egne erfaringer. En deltakerorientert representant for dette perspektivet er Bjørn Magners sosioanalytiske rollespillmetodikk med det grunnleggende spørsmålet: ”Hur vet du det?” (Magner 1976). Innen feltet anvendt teater er en slik kritisk, transformerende sosial intensjon tydelig formulert hos en rekke sentrale skikkelser. I *Theater of the oppressed* formulerer Augusto Boal (1979) en ny rolle for den alminnelige, uskolerte deltakeren i en teaterhendelse. I funksjonen som *spect-actors* skal publikum bli aktive og delta i undersøkelse, visninger og analyser av iscenesatte hendelser som angår dem. Et annet sentralt begrep hos Boal (1995) er det *estetiske rom* som han lanserer i *The rainbow of Desire*. I spillet legger leder til rette for at deltakerne kan gjøre erfaringer innen en estetisk kontekst som er åpen og potensiell. Her kan de prøve ut utkast til alternative løsninger. Slik skal de få mulighet til mot, vilje og alternative løsninger til å handle i den sosiale verden de lever i. Dette gir mulighet for å se positive løsninger og skape fremtidshåp for den enkelte eller gruppen. Dette regnes som vesentlig i kontekster hvor en ser deltakeren som en som trenger hjelp til å bli aktiv og ta initiativ i sitt eget liv (Rohd 1998, Taylor 2003). Etter flere tiår med utvikling og refleksjon over

---

<sup>18</sup> Benevnelsen strukturalistisk anvendes i overskriften, men Habermas, Freire og Bourdieu omtales som kritiske teoretikere. Dette er primært gjort av hensyn til neste delkapittel som behandler poststrukturalistiske perspektiver og jeg finner benevnelsen post-kritisk vanskelig. Et trekk ved den kritiske teorien er at den søker forklaring i bakenforliggende strukturer og binære opposisjoner som vist i teksten.

<sup>19</sup> Jürgen Habermas sitt begrep om den individuelle, mentale forestillingsverden er livsverden.

teaterpraksis presenterer Boal (2001) en tydelig tro på at aktivt engasjement i teaterpraksis kan ha en slik bevisstgjørende og samfunnsendrende funksjon for deltakerne:

Its intention, to transform the spectator into the protagonist of the theatrical action and, by this transformation, to try to change society rather than contenting ourselves with merely interpreting it (op. cit., s. 253).

Å delta i den lokale teaterpraksisen skal innen en slik kritisk forståelse føre til at deltakerne får økt innsikt og ny, selvstendig handlingskompetanse i møte med den sosiale, levde konteksten og dens sosiale og kulturelle betingelser. Det finnes svært mange eksempler på lokale teaterpraksiser som hevder å fungere som en slik sosial intervensjon (f. eks. Balfour and Somers 2006, Doneland and O'Toole 1996). Prosjektet må undersøke om det er grunnlag for å hevde at det lokalhistoriske spillet er en kultur-estetisk arena med denne typen transformativ betydning for de unge deltakerne.

Et forskjellspar som har nær sammenheng med forestillingen om at det lokale teateret kan fungere som et øvingsrom for sosial praksis, er forståelsen av å være samfunnsmessig opplyst kontra uopplyst. Noen er opplyste og disse har et moralsk og demokratisk ansvar for å bistå de andre med opplysning og kritisk dannelse. Den lokale teaterpraksisen blir da å anse som en arena for opplysning og kritikk som strekker seg ut over kunnskap om teaterproduksjon og tolkning og formidling av spill. Forestillingen om overføring eller eksport av forståelse innen rammen av spill, forutsetter en viss grad av sammenfall mellom de forståelsene eksperten sender ut og det deltakeren mottar. Det forutsetter en i alle fall delvis felles identitet. Denne nye, transformerte forståelsen hos deltakerne trenger å støttes av en veiledende, tilrettelagt dialog. Den skal dynamisere refleksjonen mellom den symbolske spillverdenen og den levde kulturen ved å løfte fram spørsmål om hvem vi er og hvem vi vil være. Philip Taylor (2003) hevder at teatermediet er best anvendt når spillpraksis plasseres i lokaliteter utenfor de konvensjonelle teaterhusene og i fellesskap hvor mange av deltakerne ikke har noen særlig grad av erfaring med teaterestetikk. Taylor forstår da teaterpraksisen sin funksjon slik:

.. a medium for action, for reflection but, most important, for transformation – a theatre in which new modes of being can be encountered and new possibilities for humankind can be imagined (op. cit., s. 8).

Fraværet av teaterkunnskap og materielle og estetiske produksjonsmidler legger i følge Taylor teatermediet mer åpent for at deltakeren kan reflektere og få nye innsikter. Taylor antyder her at en sterkt estetisk kontekst og et sterkt engasjement i spillet kan komme til å stå i veien for refleksjonsdialogen. Estetisk opplevelse og ikke-diskursive erfaringer og deltakerens selvstendige arbeid med estetiske beslutninger tones ned. Perspektivet er tydelig innholdsvektet. Det er deltakerens refleksjon over kulturelle og sosiale tema som står i sentrum. Et kritisk perspektiv retter derfor først og fremst søkelyset mot ledelsens strukturering av spill og refleksjonsdialog og mot hvordan dette strukturingsarbeidet lykkes i å skape refleksjon over det som skjer i spillet. Taylor peker her på at det kan oppstå et konkurrerende forhold mellom estetisk opplevelse og refleksjon, at fasinasjonen av det estetiske kan komme til å forhindre en mer kognitiv, kritisk meningsdanning. Etter som dette prosjektet interesserer seg både for fasinasjon, engasjement og meningsdanning, er dette et interessant spørsmål.

Kritikk av dominerende strukturer leder også til en kritikk av kulturelle hegemonier. Pierre Bourdieus (1979/1995) analyser av forskjellen mellom elitekultur og folkelig kultur og av elitekulturens dominans i den vestlige, borgerlige kunstforståelsen får betydning for forståelsen av det lokale teateret. De offisielt anerkjente teaterproduksjonene blir definert som betydningsfull, kunstnerisk praksis ved å være skilt fra den ikke-spesialiserte, alminnelige hverdagskulturen. I sin henvendelse til publikum vektlegger den interesseløshet og kontemplasjon. Kunstnere og kunst har preg av å være utskilt og opphøyet. Den folkelige kunsten er på sin side nær den levde, hverdagslige og overleverte kulturen. Den er preget av deltakelse, følelsesmessig engasjement og underholdningsverdi både blant de som produserer og de som publikum. Bourdieu sine kritiske analyser inspirerer til en oppvurdering av underholdning og folkelige kulturelle og kunstneriske uttrykk. Inspirert av dette får det lokale teateret ny status gjennom å samle et stort publikum og tilby teateropplevelser avhengig av lokale kompetanser og budsjett. Dette åpner på den ene siden for en legitim plass for den uskolerte amatører; den folkekulturkyndige har sin egen rettmessige *habitus*; fortolkningsregler som er gode nok. Når det gjelder den lokale deltakeren, er det de sosiale og kulturelle aspektene ved kulturbegrepet som vies oppmerksomhet. Viktige stikkord er lokal tilhørighet, fellesskapsopplevelser og verdsetting av lokale, tradisjonelle kulturelle uttrykksformer. I samarbeidsprosjekter mellom amatører og profesjonelle kommer den nye respekten for lokal kulturkunnskap til syne i form av et ønske om mer likeverdig samarbeid. I *Kulturpolitikk i praksis, et teaterverksted i funksjon*, sier de profesjonelle lederne:

Det er ikke institusjonsteaterets produksjonsmåte, normer, konvensjoner og arbeidsformer som skal etterstrebnes, for de er ikke brukbare når det dreier seg om et reelt samarbeid – et samarbeid som utgår fra en likeverdig holdning og hvor alle parter er innstilt på en kunstnerisk og en sosial prosess (Foyen Bruun, Eliåson, Keir Wright 1989:123)

Intensjonen er at de lokale gjennom produksjonsarbeidet skal få videreutvikle seg innen uttrykksformer de allerede har tradisjon for og kompetanse i. Bourdieu gjør imidlertid også offentligheten oppmerksom på verdien av kulturell kapital. Begrepet får en solid plass i spørsmål om den estetiske dimensjon, i demokratisering av kulturfeltet og i kulturtiltak for barn og ungdom (Jmfr.kap.1.6). I litteraturen om lokalt teater er spørsmålet om opplæring i anerkjente kunstneriske arbeids- og uttrykksformer imidlertid et sjeldent tema.

Den kritiske teorien sin bruk av motsetningsparet ”høy kultur” og ”lav kultur” skaper et inntrykk av at de lokale deltakerne inngår i en lokal teaterkultur med felles oppfatning av og interesse for tradisjonelle folkelige uttrykksformer innen scenekunstheltet. Dikotomien dekker slik over muligheten for at det blant de lokale deltakerne kan finnes ulike interesser og oppfatninger om teater på samme måten som innen den såkalte ”høye” teaterkulturen. Det reiser en rekke spørsmål knyttet til hvordan en kan definere det lokale uttrykket og til hvorvidt den unge deltakeren identifiserer seg med det og anser det som verdifullt.

Innen kulturforskningen og i kulturfeltet fører kritikken av kulturelt hegemoni til en interesse for folkelige og populære former og oppmerksomhet mot den faktiske vitaliteten og underholdningsverdien i lokale kulturuttrykk. Dette finner vi godt representert innen Cultural Studies. Diskursen utfordrer de tradisjonelle kulturelle hierarkiske skillene mellom kunst og vare, elite og masse og sentrum og periferi (Williams 1983). Den sterke etableringen av lokalt teater utenom de store byene med tradisjonelle kulturinstitusjoner, forklares som et behov for å identifisere seg selv, sitt sted, sin kulturelle bakgrunn og sin samtid. Raymond Williams (1989) selvrefleksjon over den waliske arbeiderguttens møte med et sentralistisk og elitistisk kulturblick er representativ for denne typen livsnær og erfaringsbasert kulturkritikk:

It is significant, for example, that the common image of the country is now an image of the past, and the common image of the city is an image of the future. That leaves, if we isolate them, an undefined present (op. cit., s. 57)

Å definere sin samtid settes her i forbindelse med å kontekstualisere en lokal fortid. Å undersøke det fortidige ved det lokale blir en kulturell strategi for å undersøke flere fortellinger om fortiden enn den offisielle.

Vendingen fra institusjonalisert, ahistorisk og dekontekstualisert kunst- og kulturuttrykk og mot fenomener med tilknytning til den lokale konteksten og stedet, får stor betydning for utviklingen av lokalt teater. Interessen inspireres av utviklingen av en antropologisk fundert teatervitenskap slik vi ser i Richard Schechner sine produksjoner *Dionysos* og *Makbeth* (1969) *Commune group devised piece* (1970). Et sentralt tema her er å forsøke å eliminere skillet mellom kunst og liv, representert ved skillet mellom sal og scene og å høyne publikums oppmerksomhet i teaterhendelsen. I Norden inspireres engasjementet for et nytt, folkelig teater av parolen *Grav hvor du står*<sup>20</sup>, som insisterer på at det lokale stedet og materialet danner premiss for spillested, tema og form, produksjonsmåte og kvalitetsvurdering (Bjørn og Poulsen 1981). Et vesentlig poeng er å skape lokal tilhørighet gjennom å arbeide skapende med et materiale og på et sted som oppleves som ekte og nært. Lokal tilhørighet materielt, estetisk og sosialt produserer innen denne forståelsen tilhørighet og en erfaring av autentisitet. I den kritiske forståelsen er sted og materiale vesentlige forhold i forståelsen av hvordan det lokale teater skaper lokal tilhørighet og fellesskap. Sted og materiale er viktige forhold i undersøkelsen av de unge sitt deltakerperspektiv.

Lokalt baserte teaterpraksiser får en rekke betegnelser som uttrykker den kulturelle ambisjonen for et lokalt teater som ivaretar både det folkelige uttrykket, det lokale fellesskapet og teater som arena for kulturell orientering: lokalt teater, folketeater, folkelig teater og community theatre. Babro Rønning (1990) omtaler for eksempel *folketeater* som et begrep og en analysemodell og som et teatersyn og en visjon. Begrepene folk, fellesskap og kultur debatteres intenst og en ser bred oppslutning om *empowerment*, et begrepet som knyttes direkte til en anti-hegemonistisk diskurs om politisk og kulturell makt.<sup>21</sup> Empowerment-begrepet knyttes både til et samfunnsmessig, strukturelt nivå og til en

---

<sup>20</sup> Inspirert av Sven Lindqvist (1978) : *Gräv där du står*

<sup>21</sup> Empowerment har ingen god oversettelse til norsk. Oversettelser som egenkraftmobilisering og egenstyrking knyttes til tiltak og terapier som handler om å styrke egne krefter og nøytralisere motkrefter.

personlig nivå. Forståelsen av begrepet bygger på flere, kritiske kilder. I tillegg til Habermas er Paulo Freire (1972) en sentral kilde til forståelsen av den personlig livshistorien og livserfaringen som utgangspunkt for å konstruere alternative forestillinger om seg selv i verden. Bourdieus forståelse av habitus ligger og som en forståelse i empowerment ved at eierskap til kultur og kulturelle uttrykk knyttes til bevisstgjøring og selvhevdelse.

Den kritiske teorien retter oppmerksomheten mot det lokale teateret som en sosial og kulturell arena hvor deltakerne kan få en mer opplyst og kritisk forståelse av seg selv som historisk og samtidig individ. Perspektivet forstår deltakere og ledelse som ikke-likeverdige i forhold til sosial, kulturell og estetisk kunnskap og deltakeren er en person som har behov for å bli opplyst og utviklet. Ved systematisk ledelse og tilrettelegging av den estetiske konteksten og av refleksjonsdialogen, kan deltakeren få erfaringer av betydning ut over spillkonteksten. Den kritiske kulturteorien har videre bidratt med en forståelse av at det finnes et lokalt kulturelt fellesskap som angår både kulturelle uttrykk, smak og holdninger og verdier ved å være del av fellesskap. Sentralt for erfaringen av det lokale fellesskapet i teaterarbeid er det lokale spillestedet og det lokale materiale, de fortellingene en arbeider med. De kritiske perspektivene baserer seg på et omforent syn både på de kulturelle uttrykkene og på hvilke holdninger og verdier som er viktige. Den kritiske teorien har også opplysning som sitt prosjekt. Forståelsen av empowerment; den selviaktakende, selvskapende og myndiggjørende prosessen som foregår i teaterproduksjonen er at den er lineær.

Med utgangspunkt i en poststrukturalistisk og konstruktivistisk forståelse vil jeg si at de kritiske perspektivene på relasjonen mellom det lokale teateret, deltakeren og den kulturelle orienteringen, representerer en rekke forenklinger. Dikotomiene dekker over vesentlige forskjeller som kan være betydningskapende. De kritiske perspektivene opererer også med en serie myter om hvordan skapende arbeid med teater kan virke meningsdannende. I dette prosjektet regnes formidlede oppfatninger fra eiere, ledere eller spillere som handler om forståelse, påstander om særlig innsikt og argumenter om definisjonsmakt, status og virkning som diskursive ressurser. Eiere og kunstnerisk ledelse og de unge deltakernes oppfatning av og formuleringer om forståelse angår både sosiale, kulturell og estetiske handlingsrom og beslutninger. Kommunikasjonen mellom ledelse og spiller kan ikke forklares som et *en-til-en møte* fra en leder i spill eller samtale og til en persons selvforståelse. De unge deltakernes erfaringer må derfor forståes ut fra at de er dannet i relasjonelle forhold til ledelse, andre deltakere, offentlighet, altså i en vev av ulike sosiale relasjoner. Et annet problem med den

kritiske teorien er den uforbeholdne forrangen den gir til fornuften i form av refleksjon og det diskursive argumentet. Fra estetiske medier kjenner vi godt til opplevelser av fasinasjon, innlevelse og glede og har en forståelse av at slike umiddelbare anelser og opplevelser og de tilhørende spontane uttrykkene er vesentlige for dynamiske bevegelser i personers forestillingsverden. Forholdet mellom skapende prosess og estetisk erkjennelse i den kontinuerlige bevegelsen mellom sansning og estetiske formuleringer, er et område den kritiske perspektivene yter liten oppmerksomhet. Innen dette prosjektets lese måte er den kritiske forståelsen av flere årsaker altså begrenset. Men, det kritiske perspektivet bidrar til å synliggjøre deltakeren og åpner en rekke spørsmål som kan være relevante med tanke på den lokale spillkontekstens selvoppfatning og syn på den unge deltakeren. De kritiske perspektivene peker på det lokale teateret som en arena hvor deltakere kan møte og gjøre estetiske, sosiale og kulturelle erfaringer. Til tross for begrensede forestillinger om hvordan dette foregår, representerer perspektivene et forståelsesmessig ytterpunkt i forhold til det senmoderne credoet: ”Å skape seg selv” – på egne, individuelle premisser.<sup>22</sup>

### **3.2. Poststrukturalistiske og antropologiske perspektiv på lokalt teater**

På 1980- og 90-tallet blir tenkning om institusjoner, grunnleggende strukturer om utvikling og relasjonen leder – deltaker og dikotomier utfordret fra både praktiske og teoretiske bidrag. Det skjer en omformulering i forståelsen av teater som arena for å danne perspektiver og mening. Dette har betydning for forståelsen av deltakeren i den lokale teaterpraksisen (Berry 2000, van Erven 2001, O’Toole & Lepp 2000, Prentki og Selman 2000, Rasmussen 2001). Fra ulike anvendte felt opptatt av spill og agering som sosiale og kulturelle fenomen, rettes det kritikk mot distinksjonen mellom kunst- og kulturprosjekter og mellom undervisning og underholdning. Oppsplittingen blir forstått som et uttrykk for et vestlig syn på relasjonen mellom kunst, kultur og kunnskap. Disse bidragene peker på det lokale teateret sin brobyggerfunksjon mellom ulike pedagogiske, sosiale og kunstneriske mål og presiserer slik at det lokale teateret angår både personlige, sosiale, estetiske og kulturelle aspekter. En sentral kilde til nyorientering er teaterantropologien og forståelsen av teater som kulturell hendelse og sosialt og kulturelt møte (Schechner 2002). De antropologiske og poststrukturalistiske

---

<sup>22</sup> Lånt fra Kirsten Drotner (1995): *At skape sig - sjølv: Ungdom, æstetik, pædagogik*

perspektivene gir andre belysninger av begreper som fellesskap og tilhørighet, betydningen av sted og historisk materiale og ikke minst om hvordan meningsdanning foregår mellom ledelse og deltaker i spillkonteksten. Fordi perspektivene belyser det gjensidige, skapende forholdet mellom kontekst og deltakere, finner vi også noen utkast til hvordan vi kan forstå estetiske kategorier knyttet til form og stil. Denne dreiningen fra et instrumentelt, sosiologisk dominert perspektiv til et kulturelt perspektiv kjenner vi igjen fra etableringen av Cultural Studies. Det retter oppmerksomheten mot personer og grupper som er i kulturelle kontekster, som er tilstedeværende og skapende ut fra en egen interesse for meningsfylt opplevelse og selvframstilling. Dette er utgangspunktet for spørsmålene i dette prosjektet.

Allerede i 1981 reiste Schechner (Schechner 1981) spørsmålet om ikke både tilskuer og deltaker i stedet for å bli transformert, blir transportert gjennom en rekke spillhendelser hvor resultatet er summen av deltakernes ulike erfaringer. Dette setter deltakerens erfaring i forgrunnen og den oppretter også et potensielt og produktivt mellomrom mellom deltakerne og mellom deltakeren og de ulike hendelsene i spillet. Performanceteorien leder oppmerksomheten inn mellom deltakerne som sansende, handlende og reflekterende individer. Den bryter slik med en ensidig forståelse av den dominerende betydningen av ledelse og strukturelle tiltak. Fra et strukturelt perspektiv er deltakerens personlige fasinasjon, interesse og glede ikke tilstrekkelig verken for å innfri intensjonen med teateret eller for forskerens interesse. Vendingen mot et kulturelt perspektiv åpner for å undersøke og styrke flere ulike aspekter innen et og samme teaterprosjekt. Forskyvningen dreier oppmerksomheten fra sosiale og kulturelle mål for prosjektet som sådant over til at den handlende, forhandlende og reflekterende deltakeren kommer i sentrum og tildeles hovedrollen i sin egen skapende og selvskapende prosess. Med kulturteoretikeren Morten Kyndrup (1986) kan en si at: ”Betydningen oppstår ved at reisen gøres. Betydningen er verkets gøren” (op. cit., s. 204). Uttalelsen korresponderer med Dewey sin pragmatiske estetikk som også setter den sanselige og handlende kroppen i sentrum for meningsdanningen (Jmfr. kap.1.4.). Produksjons- og forestillingsperioden er tidsavgrenset og rammet inn i en standardisert handlingssekvens hvor deltakerne kommuniserer om innhold og form. Når Schechner (1985) anvender ritualteori på teaterprosesser foreslår han å inkludere hele tidsspennet med alle de sekvensene en teaterproduksjon kan omfatte: trening, prøver, forberedelse til forestilling, oppvarming, forestillingen og nedtrapping. Men fordi teorien Schechner her anvender primært perspektiverer kulturelle fellesskapsformer, gir han ikke noen rettleiding til betydningen av tiden utenom og i mellom hendelsene i fellesskapet. Han



hevder blant annet at refleksjonen foregår i en siste avsluttende sekvens etter at produksjons – representasjonsforholdet er avrundet. Oppmerksomheten i antropologiske analyser er rettet mot det som skjer i spill og i nær tilknytning til det performative. For eksempel kommer tiden utenfor back-stage og scene ikke til syne i Helena Wullf (1998) sin analyse av dansere. I min undersøkelse vil jeg være opptatt av meningsdanning som en kontinuerlig selvreflekterende prosess som også kan være berørt av hendelser og kommunikasjon utenom spillkonteksten.

Også innen det praktisk-politiske feltet foregår en avklaring og presisering av sammenhenger mellom hva prosjektene skal rettes seg inn mot og hvilke konsekvenser dette får for en rekke sosiale, kulturelle og estetiske forhold ved det lokale teaterarbeidet. Kees Epskamp (1989,1992a, 1992b) peker på at FN-organisasjonen UNESCO deler lokale teaterprosjekter inn etter funksjonsområde. Teaterprosjekter for *Kultur og utvikling* skal primært ha sosiale og demokratiske mål. Her går utviklingen i retning av et betydelig sterkere innslag av profesjonell kunstnerisk kompetanse, formmessige eksperimenter og en offensiv og gjerne konfronterende publikumskontrakt (Andreasen 1996, Kershaw 1999, Read 1993, 2000). Prosjekter for *Kulturell utvikling* rettes inn mot utvikling av lokal kultur og kulturell kapasitet. Epskamp legger vekt på betydningen av å endre innstilling fra en forståelse av en kultur som *indigenous*, altså opprinnelig, til en forståelse av at den er *endogenous*. At utvikling skjer kontinuerlig og innenfra; gjennom for eksempel spill og refleksjon mellom deltakerne i teaterprosjektet. Epskamp (2000) hevder at overføring og videreutvikling av tradisjoner er den overordnede funksjonen til en slik lokal teaterpraksis. Også for vestlige land anser han rekonstruksjon av sosial solidaritet og et kollektivt minne som forutsetninger for at et lokalt teater skal ekspandere og få en slik fellesskapsdannende kulturell betydning. Empowerment handler i dette perspektivet om den enkeltes mulighet til selvinnsett og til å se selv som et autonomt handlende og velgende individ med tillit til egne kapasiteter og ferdigheter. Epskamp har her orientert seg fra et kritisk, sosiologisk perspektiv på hvordan lokal teaterpraksis til et senmoderne perspektiv som interesserer seg for kontekstuelle og relasjonelle forhold ved lokal teaterpraksis. I relasjon til dette prosjektet gir Epskamp sin forståelse av empowerment og relasjonen mellom teaterpraksis og den deltakerens kulturelle orientering noen interessante perspektiver. Lokal teaterpraksis utvikler i følge ham kulturell kapasitet hos deltakerne og dette knytter han til begrepet sosial solidaritet og kollektivt minne. Den vekten han legger på rekonstruksjon og utvikling viser at han anser dette som prosessuelle begreper som på den ene siden legger premisser og på den andre siden skapes i spillpraksisen. Kultur rommer hos Epskamp både estetiske, sosiale og kulturelle tradisjoner.

Jeg finner en rekke kunstbaserte analyser av lokale teaterprosjekter i Europa som tilskriver det lokale teateret både en individuell og en kollektiv funksjon i tråd med denne forståelsen av empowerment. For deltakerne skal det lokale teateret være en arena for å ivareta tradisjon og fellesskap, samtidig som teateret skal skape kulturell mening på et individuelt nivå. Lokalt teater som medium og arena for å utforske og fortelle lokale historier, lokale steder og folkelige former er viktig i den engelskspråklige community theatre-tradisjonen (Dellar 1992, Fotheringham 1987). Termen *community* åpnes slik at den omfatter grupper og fellesskap som kan dele geografi, institusjon, rase eller kjønn. I tillegg til å underholde skal produksjonen være et produkt som: "Saying something about the community's life, memories of the past, and hopes and fears for the future." (Fotheringham 1987:20). Svært mange av de lokale spillene bruker historisk materiale som et utgangspunkt. I Danmark blir for eksempel 200-års jubileum for opphevelse av stavnsbåndet feiret med 140 lokale spill og i alt 9000 lokale aktører. Jon Andreasen (1988) hevder spillene fører til ny oppmerksomhet mot den danske EU-bonden. Empowerment i betydningen kulturell kapasitet handler om hvordan deltakeren i spillpraksis gjør betydningsfulle erfaringer med overleverte sosiale, estetiske og kulturelle former og verdier. Dette angår spørsmålet om det lokalhistoriske spillet som kultur-estetisk praksis for tenåringer.

Svært mange undersøkelser av lokalhistoriske spill omtaler fellesskap både som bestanddel og som resultat av det lokale praksisfellesskapet, men uten å gjøre dette til gjenstand for nærmere refleksjon. Raymond Williams (1976/1983) peker på at alle referanser til begrepet fellesskap viser at det inngår i positive konnotasjoner uten at det gies en klar mening. Innen et poststrukturalistisk perspektiv er det vanskelig å ta et sosialt og symbolsk fenomen som fellesskap som noe felles gitt som kan overleveres eller overføres til unge deltakere. Det lokale teateret er basert på dugnad, en tradisjonelt kollektiv produksjonsform. Noen delte oppfatninger om hvordan oppgaver skal løses og tilskrives verdi er derfor avgjørende for å kunne opprettholde og gjennomføre teaterproduksjonen. I lys av et antropologisk perspektiv og overnasjonale tendenser i identitetsutforming, drøfter Vered Amit (2002) hva slags fellesskap som finnes og hvordan de kan tenkes å utgjøre en forståelsesmessig ramme for kulturell selvdanning. Amit peker på fellesskap basert på samvær, samhandling og overenskomst i kontekster knyttet til spesielle sammenhenger og aktiviteter. Det lokalhistoriske spillet kan kalles et slikt frivillig interesse- og aktivitetsbasert fellesskap. Om en i fellesskap inkluderer både handling, holdninger og verdier, kan en si at et fellesskap forener de som tror at de kan bidra til et fellesskap og som finner handlingsmønstre som gjør

dette spennende og engasjerende. Lokal teaterproduksjon er videre et arbeidsfellesskap, et produksjonsfellesskap for teater. Etienne Wenger (2004) hevder at et arbeidsfellesskap holdes sammen av så ulike fenomener som historier, arbeidsmønster, symboler, steder og holdninger. Et trekk ved sjangeren lokalhistoriske spill som skiller det fra andre lokale teaterpraksiser, er at de gjentas til bestemte tidspunkter og på samme sted, med det samme materialet og uttrykksmidlene. Dette har fått forskere til å sammenligne spillene med ritualer som er kulturelle former som formidler og skaper kulturelle fellesskap (Bendix 1989, Gran 1997). I dette prosjektet vil jeg ikke gå videre med et ritualteoretisk perspektiv, men peke på at gjentakelse innfører en tidsdimensjon som kan strekke seg ut over den enkelte produksjonen. Gjentakelse kan åpne for at deltakeren utvikler en relasjon til spillfellesskapet og de elementene som eventuelt konstituerer det. Dette vil jeg derfor undersøke.

I dette prosjektet forstår jeg det slik at både meningsdanning og kommunikasjon influeres av hvilke historier, symboler, arbeidsmønster og holdningsmønster som kommer til uttrykk og videreutvikles i spillets fellesskap. I en teaterproduksjon er hendelsen hvor de møter publikum, det samlende målet og det fellesskapets innsats retter seg fram mot. Slik kan en si at et teaterproduserende fellesskap kan undersøkes som et internt forhold, som en intern sosial, skapende kontekst. Videre har fellesskapet en ekstern side hvor deltakeren er del og dette fellesskapet vender seg mot publikum og dette kan betraktes som nok en sosial kontekst. I lys av lesemåten og et konstruktivistisk perspektiv forstår jeg det slik at mening kan dannes med ulike fellesskap både som omverden og som parter i sosial kommunikasjon. Det er derfor interessant å undersøke betydningen av ulike og eventuelt vekslende fellesskap: ensemblet, produksjonsfellesskapet og i teaterhendelsen med publikum.

### **3.2.1. Ledelse**

Vendingen mot kulturell, sosial og estetisk hendelse og prosess og betydningen av relasjonelle og kontekstuelle forhold, reiser tvil om eiere og ledere av en lokal teaterpraksis kan oppnå å styre meningsutviklingen mot spesifikke tema og oppnå varig endring. Innen det anvendte feltet stiller en seg etter hvert undrende til troen på teaterprosessens transformative egenskaper. Med utgangspunkt i konstruktivisme og performanceteori ser en i stedet deltakeren som egenaktiv, personlig berørt og engasjert i spill (Aaltonen 2006, Hunter 2000, 2001, Kuftinec 1996, 2003, Nicholson 2005, Woodson 2004). En ser videre at spillfellesskap

og spill etablerer sin egen intensjonalitet som utvikles og forfølges og at dette utfordrer eiere og ledere sine mer rasjonelle føringer for deltakererfaringene. Feltet berører den kritiske tradisjonen sin problematikk knyttet til at den estetiske opplevelsen og engasjementet i form kan skygge for den mer diskursive prosessen, men hos disse forfatterne er holdningen mer åpen i forhold til deltakerperspektivet og potensialet i den estetiske erkjennelsen. Helen Nicholson holder for eksempel fast ved at en spillpraksis produserer legemliggjorte erfaringer hos deltakeren, men hun holder spørsmålet om meningens substans og virkeområde åpen. I dette prosjektet spør jeg om hva som fasinere og hvordan forhold og fasinasjonsobjektene aktiverer og perspektiverer mening og teksten om en selv. Det er altså en intensjon å undersøke produksjonsprosessen som en meningsgenererende prosess. Jeg holder det imidlertid, som Nicholson, åpent for hvordan de ulike forholdene inngår i og virker sammen i forhold til erfaringsbaserte innsikter for den enkelte. For å kunne studere prosessen i et slikt åpent perspektiv, trenger jeg å vende på sentrale begreper for å klargjøre hvordan de kan forstås i et poststrukturalistisk og antropologisk perspektiv. Innen community theatre-feltet, er spørsmålet om ledelse overraskende lite uttalt. Grunnholdningen er at ledelsen skal være lyttende, ivareta balansen mellom lokale initiativ og ønsker om kunstnerisk- og kulturell utvikling. Dialog med og respekt for interesser hos de lokale eierne og deltakerne står sentralt (van Erven 2001) Det er flytende overganger mellom hva som er kunstpedagogiske prosjektteater utgått fra utdannings- og forskningsmiljøer og hva som er prosjekter fundert i innen community-theatre feltet. I prosjektet med ungdom kobles en dialogisk holdning i enda sterkere grad til demokratiske verdier i estetiske, sosiale og kulturelle spørsmål (Fuglesang 2006, Hunter 2001, Woodson 2004). Petra Kuppers (2007) skriver kort om ulike lederroller og stiler med utgangspunkt i et bredt fenomenfelt (op. cit.,s. 95 f.). Her er det imidlertid på tide å på avklare hva slags teaterpraksis community theatre omfatter. Både van Erven (2001) og Kuppers innleder sine definisjoner med å vise til stort mangfold og bredde. Begge ender allikevel opp med å understreke noen særtrekk. I community theatre arbeider en med lokale og/eller personlige fortellinger, heller enn skrevne manus. Fortellingen utvikles i en kollektiv prosess gjennom improvisasjon under ledelse av enten en profesjonell kunstner eller lokal amatør. “.. it is not predetermined by an artist who directs people towards this goal” (op. cit., s. 4). For ledelse av denne typen lokalt baserte teaterprosjekter peker Kuppers på tre ledertyper. En ledertype tenderer mot å være egenrådlig med myndighet over både initiativ og beslutninger over hva som skal være med og hvordan det skal utformes. I den andre modellen er ledelse en gruppe med særlig erfaring og talent. Den tredje er en demokratisk lederstil hvor alle viktige beslutninger blir tatt i fellesskap gjennom flertallsvedtak eller forhandlinger. Alle

lederstilene viser at ledelse er et relasjonelt forhold. De lokalhistoriske spillene må sies å ligge i ytterkant av community theatre-feltet slik det beskrives her. Spillene baserer seg så godt som alltid på et manuskript og en komposisjon produsert av dramatiker og komponist, og de leier inn profesjonell kunstnerisk ledelse (Ohrem 2005, [www.Spelhandboka.no](http://www.Spelhandboka.no)).

Jeg vil undersøke de unge deltakerne sin forståelse av ledelsen og av den betydningen den lederstilen de definerer har for deres egen erfaring som deltakere. Spørsmålet om ledelse angår medbestemmelse og medskapning både i sosiale og estetiske beslutninger.

### **3.2.2. Sted og historisk materiale**

Stedet står sentralt i det lokale teateret. Flere analyser peker på at spillene synes å være viktige som markører av lokalt fellesskap og tilhørighet i en tid preget av mobilitet. Spillpraksis som tar utgangspunkt i det lokale stedet bidrar til å rette oppmerksomheten mot lokale kulturelle verdier. Jannicke Fjermestad (2002) hevder at det lokalhistoriske spillet ved å bruke den lokale kulturhistorien markerer det lokale i forhold til en dominerende, nasjonal kultur. Både kulturelle og sosiale aspekter ved spillet har betydning for de unge voksne som flytter bort fra bygda. En tilsvarende forståelse står sentralt i Richard Andrews (2004) sin studie av det årlige landsbyteateret i Monticchiello i Toscana, Italia. Spillet formulerer egen, nær historie og produksjonen blir en arena for deltakere og publikum til å formulere seg selv, for seg selv og verden. Spillet bidrar til å gjøre landsbyen til "hjemme" både for fastboende, innflyttere og utflyttere. Også etnografiske analyser retter oppmerksomheten mot relasjonen mellom det lokalhistoriske spillet, den overleverte fortellingen og stedet og hvordan denne relasjonen bidrar til å utvikle og befeste en gjensidig tilhørighet mellom disse kulturelle fenomenene. Regina Bendix undersøker hvordan fortellingen om nasjonalhelten William Tell forvaltes gjennom generasjoner i to lokalhistoriske spill i Sveits (Bendix 1989). Spillested, roller og festligheter i forbindelse med spillene har stor betydning for stedenes indre sosiale liv, den anerkjennelse de har innad i nasjonen og bildet utad av "den sveitsiske, selvstendige byen". Bodil Axelsson (2003) studerer det årlige sommerspillet *Makten och Herligheten* ved Alvastra klosterruin i Sverige og finner at kulturminnet tilskrives betydning gjennom prøve- og forestillingsperioden. Det lokale teateret er slik med på å opprettholde og forsterke betydningen av kulturminnet både lokalt og regionalt. Sonja Kuftinec (1996, 2003) undersøker hva som kan være grunnlaget for fellesskapsfølelsen i det lokale teateret hun

undersøker i USA. Hun konkluderer med at i en kultur med stor geografisk og sosial mobilitet, gir den lokale spillpraksisen en mulighet til å oppleve et betydningsfullt fellesskap som er både personlig, sosialt og kulturelt. Interessen for de lokalhistoriske spillenes funksjon i forhold til lokal forankring og kulturelt fellesskap kommer tydelig til uttrykk i norske undersøkelser. Tordis Landvik (1998) gjør en komparativ analyse av tre lokalhistoriske spill i Vefsn i Nordland med særlig interesse for hvilke intensjoner prosjektene vektlegger for å fungere identitetsdannende. Andrew, Kuftinec og Fjermestad peker alle på at betydningen synes å oppstå i forskjellen mellom hjemsted og utreise og er knyttet til en selvforståelse som også omfatter en forestilling om mobilitet.

Selv om disse undersøkelsene har noe ulike siktemål, konkluderer de med at forhold som lokalt sted, historisk materiale og fortelling er produktive når det kommer til spørsmålet om tilhørighet og identitet. Jeg vil undersøke om dette er tema i de unge deltakernes selvfortellinger.

Splittelsen mellom et politisk radikalt, eksperimentelt teater og et lokalt teater med innretning mot sosialt og kulturelt fellesskap får stor betydning for hvordan stedet blir forstått og brukt. De eksperimentelle praksisene utvikler en særlig interesse for formale elementer og konvensjoner knyttet til *space*, rom som dramaturgisk, performativ inngang til et konsept. De prosjektene som er engasjert i sosiale og kulturelle aspekter er interessert i *place*, stedets særlige, genuine kvaliteter som spillested og felles møtested for deltakere og publikum. Dette prosjektet undersøker en praksis som hører hjemme i kategorien kulturell utvikling. Prosjektet skal imidlertid undersøke både sosiale, kulturelle og estetiske aspekter ved et forhold som stedet. At det lokalhistoriske spillet ikke er søker en eksperimentell form, trenger ikke å bety at de unge deltakerne ikke erfarer sin praksis som eksperimenterende.

Formuleringer som *å gjenskape historien* er vanlig i spillenes egenomtale og dette har sammenheng med at de lokalhistoriske spillene henter sitt tema og sitt innhold fra den faktiske historien. Historikeren Eric Hobsbawm (1983) viser til at den poststrukturalistiske kritikken av historievitenskapen har ført til en svekket status for samlende forklaringer på den historiske utviklinga. For å omgå framstillinger dominerte av tradisjonelle hierarkier dreier interessen fra en mulig rekonstruksjon av hva som skjedde, til en interesse for hvilke konsekvenser hendelsene fikk for en gruppe mennesker. Den kulturelle vendinga i historiefaget har også pekt på at et historisk materiale ikke kan løsrives fra sin kontekst. Også

historiske data kontekstualiseres og knyttes til det stedlige opphavet. Selvfølgelig og populariteten til spillene knyttes altså ofte til at spillenes representerer en historisk hendelse. Denne representasjonen har noen kvaliteter knyttet til sannferdighet som er annerledes enn i spill basert på teatermanuskripter, uten et slikt materielt opphav. I dette prosjektet er det interessant å undersøke hvorvidt det historiske materialet har betydning for meningsdanningen og hvordan denne eventuelt foregår.

Della Pollock (1998) tar utgangspunkt i kritikken av historiefaget og den manglende framstilling av relasjonen mellom makt og avmakt. Hun viser til en rekke utforskende teaterarbeider som viser hendelser og historiske settinger sett fra underprivilegerte individer og grupper sitt perspektiv. Det kulturelle spørsmålet Pollock reiser, er hvordan det dramatiske mediet endrer meningen og den retoriske styrken til de historiene iscenesettelsen presenterer. Hun hevder at tverrfaglige prosjekter mellom historie og teater åpner en bestemt type rom som inviterer til utforskning, fabulering og formulering:

The spaces betwixt and between emerging differences are performative spaces. They are sites of creative practice and imaginative play. They are slippery, liminal phases, fertile with the possibility of both reviewing and revising history (op. cit., s. 5).

Pollock berører her noe av grunnlaget for de lokalhistoriske spillene, det finnes historiske, faktiske hendelser, men valg av perspektiv og tilnæringsmåte kan utvikle nye og betydningsfulle forståelser. Plassene mellom hovedlinjene i de historiske realitetene er på mange måter åpne for å fylles med nye forklaringer gjennom spillernes iakttagelse, tolkning og formulering av den historiske andres livsbetingelser. Tradisjonens selvforståelse opererer med en felles opplevelse av en levendegjørelse av en historisk hendelse. Pollock dekonstruerer en slik forståelse og peker på at det kan konstrueres ulike forståelser. I et deltakerperspektiv angår dette hvordan rollen og rollens relasjon berøres og blir berørt av andre posisjoner og hendelser innen rammen av et overordnet symbolsk hendelsesforløp som er basert på historisk materiale.

I lys av dette definerer jeg rollen og rollens perspektiv som deltakerens sted for legemliggjorte erfaringer og utsiktspunkt for refleksjon over forhold i den symbolske konteksten. Utforskning av det historiske materialet kan derfor også angå spørsmålet om fellesskap basert på erfaring med og refleksjon over kulturelle verdier.

Å anvende teater i opplevelsesbasert formidling av historiske hendelser og levekår er en utbredt praksis innen museumsformidling. I tverrfaglige prosjekter i form av historiske rollespill ledes deltakerne gjennom og spiller med i iscenesatte spillmiljøer og situasjoner. (Eklund m.fl. 2001, Storsve 2007, Strømsø 2006). Målet er todelt; deltakerne skal få et forhold til en historisk hendelse ofte knyttet til hjemstedet sitt, men det blir også lagt vekt på hvordan rollespillet skal fungere som et læringsrom hvor elevene undersøker og erfarer spørsmål om kultur og identitet i egen tid og liv. Etter som det legges vekt både på opplevelse, tolkning, spill og refleksjon, kan formidlingsprosjektene regnes som pedagogisk tilrettelagte kulturestetiske erkjennelsesprosesser. I prosjektene legges det stor vekt på å rekonstruere et historisk, korrekt materielt miljø. Både prosjekteiere og deltakere ser opplevelse av autentisitet som vesentlig for engasjementet, produksjon av historisk forståelse og for refleksjonen over samtidsrelevans. Dette retter oppmerksomheten mot spillestedet som materielt og fysisk sted og dette vil jeg undersøke.

Relasjonen mellom estetiske erfaringer i det dramatiske mediet og overlevert materiale er et tema i det interdisiplinære forskningsfelt mellom arkeologi, historie og teater (Jackson 1998, 2004, Pearson & Shanks 2001). Shannon Jackson undersøker hvordan et museum sin iscenesettelse av steder, rom og materialer bidrar til en gjensidig dynamisering av relasjonen mellom materialet og estetiske og kroppslige erfaringer hos den besøkende. Hun oppfatter at både eiere og publikum iscenesetter og iscenesettes ut fra et behov for å samle ulike typer materiale og skape orden og sammenheng i egne forestillinger. Materialiteten og den taktile og visuelle sanselige opplevelsen er grunnleggende for denne symbolske produksjonen. Hun forklarer dette som et mentalt dialogisk forhold mellom fortid og nåtid og problematiserer slik det vi ofte oppfatter som et skille mellom de to tidene (Op. Cit.: 274). Perspektivene fra museumsformidling og begrepet om den estetiske fordobling omfatter en forståelse av at spilleren befinner seg i et dobbeltforhold mellom den reelle sosiale tid og den estetiske tid som en kan fabulere over. Jackson peker på at opplevelse av både her og nå og der og da ser ut til å få en forsterket intensitet både gjennom den estetiske opplevelsen av materialiteten og av en konstruktiv interesse for å skape sammenhenger i forståelsen. Dette er interessant for denne undersøkelsen. Det peker på at refleksjonen over den estetiske konteksten må undersøkes som en relasjonell forståelse mellom det historiske materialet, de hendelsene som iscenesettes, spillerens selvforståelse og den fortellingen fra fortiden deltakeren konstruerer.



Mike Pearson og Michael Shanks (Pearson & Shanks 2001) leder et større, tverrfaglig utviklingsprosjekt med teater og arkeologi ved University of Wales. Arkeologen Shanks legger vekt på at det som er fasinende med arkeologi ikke bare er å grave fram og beskrive fragmenter for å illustrere øyeblikk fra tidligere tider. Det som gjør det spennende er å utvikle sin arkeologiske fantasi og se for seg materialet i møte med mennesker (op. cit., s.11). Shanks kaller sin tilnærming *interpretive archaeology*, han inntar altså en fortolkende posisjon i forhold til arkeologiske objekter og fragmenter. Det arkeologiske materialet involverer etter hans mening en særlig oppmerksomhet mot samfunnets materialitet. Det kan knyttes sosial erfaring med alle aspekter av sansning, tanker og følelser til ruiner, gjenstander og fragmenter. Den sosiale erfaringen ligger så å si legemliggjort i materialet. På den andre siden er det arkeologiske materialet nedslitt, nedbrutt, fragmentert og åpent. En fortolkende arkeologisk praksis består av møter og forhandlinger med fortiden. Shanks hevder dette er en aktivitet alle fra tid til annen driver med. I følge Pearson og Shanks beriker arkeologi og teater hverandre i et gjensidig forhold. Det arkeologiske materialet forsterker teatererfaringen som meningsproduserende prosess fordi den blir mer åpen og usikker. Samtidig produserer materialet en sanselig og fantasistimulerende ladning av levd liv. Dette danner et særegent utgangspunkt for konstruksjoner av en tilbakeskuende kulturell identitet (op. cit., s. 53ff.).

Perspektiver fra museumsformidling og i det tverrfaglige feltet mellom stedsspesifikt teater og historisk og arkeologisk materiale peker på autentisitet som en estetisk kategori. Begrepet er heftet med oppfatninger av *opprinnelse* og både Jackson og Pearson og Shanks problematiserer begrepet. I et prosjekt som undersøker deltakerens opplevelsesbaserte erfaring, vil det være reduserende å ikke forhold seg til denne typen kategorier. Jeg betrakter derfor autentisitet som en estetisk kategori og undersøker om de unge formulerer dem og hvilken betydning den eventuelt har for dem.

### **3.2.3. Form og fortelling**

Når intensjonen er å videreutvikle og formidle lokale kompetanser og tradisjoner, involverer den lokale teaterpraksisen et bredere spekter av både deltakere og publikum. Disse praksisene er preget av en utstrakt blanding av sjangere og former hvor trekk fra det ”høye” og ”lave” er blandet slik vi finner det i populærkulturelle former. Den overordnede hensikten er å kommunisere med lokale deltakere og et lokalt publikum og tilfredsstille behovet for

underholdning (Bours 1998, van Erven 2001). For at disse skal lykkes, hevder Baz Kershaw (1992) at det er svært viktig at en anvender både retoriske og autentiske konvensjoner som skaper lokalt eierskap og engasjement. Kuftinec hevder at amatører uten skuespillertrening, nettopp ved sin hverdagslike, handlende tilstedeværelse, selv bidrar til å øke spillenes autentiske uttrykk (Kuftinec 1996). Det lokalhistoriske spillet tilhører denne kategorien lokalt teater og begrepene er interessante for dette prosjektet. Det finnes imidlertid få undersøkelser av hvordan det lokalhistoriske spillets estetikk. De tekstene som finnes er gjerne på et beskrivende og populærvitenskapelig nivå og i hovedsak konkluderer de med at formmessige valg og sceniske virkemidler bidrar til opplevelse av autenticitet. Spillenes visuelle uttrykk i form av scene, rekvisita og kostymer etterstreber rekonstruksjon av det historiske gjennom en tilnærmet naturalisme (Ohrem 2005: 17). Bruk av levende dyr, farger og emblemer skal understreke tilhørighet til sted og historie. Dette skal igjen skape identifikasjon med det stedlige materialet og fiksjonen både for deltakere og publikum.

Forankring og funksjon i forhold til lokale kulturinteresser og kompetanser, medfører at de fleste lokalhistoriske spillene i Norge er musikkdramatiske. Det er ulike kompetansenivå i orkestrene og blant sangere og etter som det er en intensjon om å prøve å heve det lokale nivået, bør komposisjonene ha varierende vanskegrader for utøverne. Komponist Lars Ramsøy-Halle viser til at dette fører til at det musikalske uttrykket preges av å være blandingsformer med innslag både av populærkulturelle, tradisjonelle og høykulturelle sjangere ([www.Spelhandboka.no](http://www.Spelhandboka.no)). Kombinasjonen av dramatisk, musikalsk og visuell form og bruken av stil og virkemidler peker mot sjangere som musikkspill og musikal (Eigtved 1995, 2003b). Jeg vil undersøke om de unge deltakerne identifiserer formen og de konvensjonene som brukes og hvilken betydning de har for dem.

Vi har avklart at de lokalhistoriske spillene hører til innen den delen av feltet som skal ivareta lokal kunstnerisk og kulturell utvikling og skape fellesskap og underholdning. Det er en type teaterproduksjon som baserer seg på fortellinger. Av hensyn til de lokale eierne og deltakerne tilpasses bruken av retoriske konvensjoner den lokale smaken og en er interessert i å legge inn autentiske konvensjoner for å skape eierforhold. Dette fører til at mye lokalt basert teater, også de lokalhistoriske spillene, forteller innen en tradisjonell, vestlig populærkulturell helhetlig, lineær, dramaturgisk form. En undersøkelse av skuespillmanus anvendt i lokalhistoriske spill på 1990-tallet konkluderer med at spillene tematiserer

modernitetsproblematikk rundt tradisjonelle kristne- og humanistiske grunnspørsmål som makt versus rett, kjærlighet versus svik og nestekjærlighet versus egenkjærlighet (Danielsen 1997). En gjennomgang av spillenes selvformuleringer i markedsføring støtter en slik konklusjon ([www.Spelhandboka.no](http://www.Spelhandboka.no)). I følge Danielsen har fabelen ofte *Folket* og *Den underlegne* som tragisk hovedfigur både i form av grupperoller og representert ved enkeltskjebner. Gjennom enkeltskjebner belyser spillene eksistensielle tema og dilemmaer. De fleste spillene baserer seg på manus som oppfyller konvensjonene til teaterets dramatiske form, mens et mindre antall har episk form. Det episke fiksjonslaget gjennomføres ved bruk av rammefortelling, forteller eller sanger. I følge Danielsen er de episke grepene støttende og forklarende til hovedtema og ikke *verfremdings-* grep i Brecht sin betydning. Undersøkelsen styrker et inntrykk av at de lokalhistoriske spillene søker å tematisere eksistensielle livstema og viderefører en moderne, vestlig teatertradisjon med vekt på mimetisk representasjon og et realistisk scenespråk. Det finnes svært mye litteratur som retter kritikk mot denne måten å arbeide med fortelling i teatersammenheng og særlig er kritikken sterk nå det kommer til spillpraksiser med barn og ungdom. Vi savner undersøkelser av slike prosesser fra opplevelsesperspektiv.

I et poststrukturalistisk perspektiv blir teaterpraksiser med denne typen tematikk, innhold og form, møtt med en kritisk holdning (Berry 2000, Chinna 2003, Rasmussen 2001). Overfor en tekstbasert teaterpraksis spør man hvem sin historie som fortelles og hva man ønsker å belyse eller endre ved å formidle en historie. Dette gjelder særlig overfor teaterformer hvor skuespillerne fører dialog over grunnleggende menneskelige forhold, setter etiske spørsmål på prøve og slik formulerer verdidommer. Mimesis forstått som imitasjon og representasjon, er basert på et ontologisk skille mellom det som er, den subjektive autoritet og det som ikke er, som imiterer og representerer det som egentlig er. Å handle mimetisk vil dreie seg om å avsløre og finne noe som er skjult for deltakeren, men som eksisterer som et sant forbilde hos en myndighet. Spillerens utfordring er da å tolke og etterligne, følge konvensjonene og formidle en så sannferdig versjon som mulig. I en slik forståelse reduseres spilleren til et medium, en utøver av en annens symbolske forestilling. Rasmussen hevder at det er en slik fortolkningen av mimesis vi anvender når vi tenker at en forestilling skal være en rik og fyllestgjørende representasjon av en historisk hendelse (op. cit., s.138). Et slikt ønske om å dekonstruere dominerende fortellinger ligger til grunn når en i det anvendte teaterfeltet og i *devised theatre* velger former som viser fram ulikheter, forskyvninger og brudd mellom

materiale og kropp, mellom kropp og tekst og mellom kropp og sted (Heddon and Milling 2006, Oddey 1994).

Mimesis-begrepet betegner i følge Aristoteles etterligningen i spill, det som kommer til syne som sceniske handlinger (Aristoteles 1989) Å se deltakerne i spill utgjør i dette prosjektet en svært begrenset del av dokumentasjonen. Det er heller ikke deltakerens etterligning av eiere eller instruktørens intensjoner som er av interesse. I dette prosjektet er det deltakerens erfaringsbasert erfaringer som står i sentrum og jeg prøver å få innsikt i den meningsdannende prosessen knyttet til tema, innhold og form ved å spørre etter refleksjon fra rollens perspektiv. Dette er en antropologisk tilnærming som etterspør selvreflekterende fortellinger fra hendelser i en sosial og kulturell verden. På spørsmålet om hvem sin historie som fortelles, er svaret her deltakerens fortelling om rollen; dens livsforståelse og livsbetingelser. Innen lesemåten fortolkende etnografi innebærer det at en erfaringsbasert beretning alltid også er en selvfortelling som oppstår i mellomrommet mellom selvframstilling og møtet med den andre. Med bakgrunn i denne forståelsen undersøker jeg meningsdanning i den skapende interaksjonen i prøve- og forestillingsperioden og i den estetiske konteksten hvor de produserer fortellingen om *den andre*. Slik skal fortellingen om selvframstillingen som deltaker og fortellingen om den andre kunne perspektivere hverandre.

### **3.2.4. Deltakere**

Til tross for at poststrukturalistiske perspektiver i sterkere grad åpner for betydningen av det relasjonelle forholdet også mellom deltakere, må en kunne si at litteraturen er dominert av undersøkelser av hvordan praksisen utvikler deltakeren i retning av en utvidet og endret innsikt i en generell eller mer spesifikk tematikk. De etnografiske undersøkelsene er engasjert i erfaringer basert på estetiske og kulturelle hendelser, men vektlegger betydningen for kulturelt felleskap og fortellinger om fellesskapets steder og fortellinger. Erfaring og perspektiver på kunstbasert forskning tilsier imidlertid at helt grunnleggende oppfatninger av sosiale, estetiske og kulturelle aspekter dannes i den kreative prosessen hvor spillere er til stede i relasjonelle forhold, på stedet og i den estetiske konteksten (Hannula, Suoranta og Vadén 2005). For å ivareta dette perspektivet velger jeg å bruke Lotten Gustavsson (2002) sin undersøkelse blant deltakere i middelalderuken i Visby på Gotland og tekster av representanter for det skandinaviske LAIV-miljøet (Gade, m. fl. 2003, Stenros and Pohjola

2004, Bøckmann and Hutchison 2005).<sup>23</sup> Det har også vært inspirerende å lese Kirsten Hastrup (2004) sin antropologiske analyse av skuespillere sine formidlede refleksjoner over sitt arbeid med skuespillmanus av William Shakespeare.

Premisset for deltakerne i disse praksisene er at de har en egeninitiert interesse for og lyst til å være skapende i en estetisk kontekst. Både levende rollespill og temacampen forutsetter omfattende forberedelse med bakgrunnskunnskap, materielt utstyr og etablering av sosiale kontakter. Forberedelsene sikrer både spilleren og spillet sosialt og estetisk. Det kan slik sees som et uttrykk for at både en skapende interaksjon og en sterk estetisk opplevelse er avgjørende for at spillet skal være meningsfullt. Den enkelte har et selvstendig ansvar både for tilrettelegging og for å opprettholde et tilstrekkelig engasjement i den estetisk konteksten. I rollespillteorien betegnes den personlige forestillingsverdenen og fortellingen som spillerens *diegesis* (Bøckmann and Hutchison 2005). Rollespillerens *diegesis* etableres og vedlikeholdes i spillets gang og forklares slik:” (It) is created in the interaction between players or between player(s) and gamemaster(s) within a specified diegetic framework.” (Andreasen 2003: 77) Mellom deltakernes og ledelsens planlegging er det et åpent, usikkert og komplekst felt og svært mye av spenningen er knyttet til å være i dette sosiale og estetiske spenningsfeltet. Levende rollespill bygger slik jeg ser det på en konstruktivistisk forståelse og formen er etablert på en innsikt i at deltakerne aldri fullt ut kan dele hverandres mentale forestillinger. Premisset er at verden er hyperkompleks (Luhmann 1984). I stedet for å diskutere et etisk spørsmål ut fra *godt* kontra *ondt*, iscenesetter deltakerne sosiale og kulturelle situasjoner hvor etiske normer gjennomleves som estetiske erfaringer. Både temacampen i middelalderen og det levende rollespillet er eksempler på kultur-estetiske arenaer som både utfordrer den skapende interaksjonen og gir opplevelsesbasert erfaringer med sosiale og kulturelle virkeligheter som utgjør betydningsfulle forskjeller fra hverdagens omgang med etiske standarder. I de poststrukturalistiske perspektivene legges det stor vekt på meningsdanningen gjennom gjenkjennelse og etablering av forbindelseslinjer mellom den levde hverdagen og teaterprosessen gjennom å bruke gjenkjennbar og aktuell tematikk og form (f. eks. Hunter 2000, 2001, Woodson 2004). De praksisene jeg her viser til legger vekt på at fasinasjon, spenning og mening skapes gjennom forskjell. Dette er et konstruktivistisk perspektiv som samsvarer med Luhmann sin forståelse av hvordan en kan forstå endringer i identitet og selviakttakelse (jmf. kap. 2.1.1.).

---

<sup>23</sup> LAIV Levende rollespill, LAIV er en fornorskning av ordet «live» i det britiske uttrykket *live role-playing* (LRP), eventuelt det amerikanske *live-action role-playing* (LARP)

Denzin (1997) drøfter muligheten for å gjøre etiske erfaringer og å formidle etisk innsikt i spill kontra i diskusjon. Han hevder at en ikke kommer utenom refleksjonen over og ansvaret for det etiske aspektet: ” Every time a text is performed, a performance ethics is enacted” (op. cit., s.120). Hastrup (2004) hevder at skuespillerne til tross for at dette er yrket, ikke er uberørte av sitt eget performative møtet med roller og etiske aspekter ved reollenes handlinger og livssituasjoner. Hun sier:

The important thing is always to try to see the world from the character’s perspective, to experience the world from the character’s centre of attention, and within the character’s moral horizon – which in fact may take the double agent beyond the distinction between good and evil...( op. cit., s.291)

Nigel Rapport (2002) kritiserer tendenser innen etnografien til å holde fast ved å se verden som en mosaikk av kulturer, hver med sin versjon av verden og med en suveren rett til å beholde sin egen verdensforståelse. Han argumenterer for en holdning som verdsetter den individuelle aktøren som et bevisst, intensjonelt, kreativt og ironisk individ som er mer enn et medlem i et kulturelt fellesskap (op. Cit., s. 128 – 139).

Disse etnografiske og kunstbaserte perspektivene viser til at spillpraksis og formidling kan fungere som *et tredje etisk rom* mellom på den ene siden den kulturelle verdifrisettelse og på den andre siden overleverte etiske idealer. Når vi spør om hvordan det lokalhistoriske spillet fungerer som en kultur-estetisk arena er dette et vesenlig spørsmål.

## **4. 0. Perspektiver på ungdom og kulturell orientering**

I denne undersøkelsen betraktes møtet mellom de unge deltakerne og det lokalhistoriske spillet som en hendelse hvor den unge deltakeren beveger seg fra sin levde hverdagskultur og over i en tradisjonell teaterkultur. De beveger seg inn i en kultur-estetisk kontekst som er forskjellig fra den levde hverdagskonteksten. Det er imidlertid den ungdomskulturelle konteksten som både i form av sosiale relasjoner og kommunikasjon og mentale forestillinger utgjør referanserammen spillerfaringene måles mot. I dette kapitlet presenterer jeg perspektiver på ungdom og kulturell orientering i det jeg velger å omtale som en vestlig, senmoderne tidsalder. Det sosiologiske og kulturteoretiske feltet omfatter en rekke påstander om premisser som ser ut til å være førende for relasjonen mellom individ og fellesskap. I denne sammenhengen gjelder det påstander med relevans for den lokale teaterarenaen. Det gjelder forhold i ungdomskulturen som kan virke inn på om de unge oppfatter teaterarenaen som åpen og dynamisk eller begrensende og demotiverende.

Det innledende spørsmålet til dette prosjektet handler om hvorfor ungdom blir fasinert av det lokalhistoriske spillet. Når relasjonen oppfattes som paradoksalt er det på grunn av teaterpraksisen sin vekt på det lokale og det historiske, den tradisjonelle, folkelige formen og en produksjonsmodell med hierarkisk ledelse, et krav til dugnad og et bredt sammensatt, aldersblandet produksjonsfellesskap. Disse sjangertrekkene står i motsetning til et inntrykk av at ungdom sin kulturelle orientering er global og nåtidig, rettet mot massemedier og ny teknologi og mot aktiviteter med stort rom for individualisering og selvscenesettelse. Dette kapitlet presenterer forskningsperspektiver som utdyper og nyanserer en slik oppfatning.

Innen feltet ungdom, selvfortelling og kulturell orientering anvendes en rekke ulike betegnelser og jeg starter derfor med en avklaring av begreper. Innen Cultural Studies forstår vi identitet som en prosess som er både diskursiv og performativ. Den indre, mentale fortellingen om hvem jeg, er skapes altså både gjennom handling i sosiale interaksjoner, verbale kommunikasjoner og refleksjon (Jmfr. kap. 1.3). Luhmann forstår forskjellserfaringen som grunnleggende for dannelsen av selvforståelsen (Jmfr.kap.2.1.1.). Den umiddelbare iakttakelsen, opplevelsen av egne handlinger og følelser i situasjonen, endrer karakter og blir refleksjon når en oppdager den andre siden av forskjellen og ser andre, mulige valg og utfall. Når en deltaker slik iakttar sin egen iakttakelse, utgjør det en

*selviakttakelse*.<sup>24</sup> I dette prosjektet vil selviakttakelse gjelde refleksjon over egen umiddelbar handling, opplevelser og følelser både i en produksjonskontekst og i en estetisk kontekst. Prosjektet interesserer seg for hvordan de unge konstruerer biografisk materiale i disse to kontekstene og hvordan de to står i et dynamisk forhold til hverandre. Det andre begrepet jeg anvender er *selvframstilling* og det betegner måten en oppfører seg på og de handlingene en gjør i kommunikasjonen med de andre.<sup>25</sup> Selviakttakelse og selvframstilling betegner de to operasjonene som produserer teksten om en selv og dette betegner jeg som deltakerens *selvfortelling*.

Både internasjonalt og nasjonalt er forskning om ungdom og deres orientering i kulturen et enormt felt og for dette prosjektet må jeg gjøre store avgrensninger. Sosiologiske og kulturteoretiske perspektiver fra Anthony Giddens (1991/1996)<sup>26</sup> og Thomas Ziehe (Ziehe 1989, 2004) belyser hvordan sosiale og kulturelle endringer legger premisser for selvframstilling og selviakttakelse i sosiale og kulturelle fellesskap. Norsk ungdomsforskning kontekstualiserer spørsmål om identitet og selvdanning og relasjonen til sosiale og kulturelle fellesskap (Hovdenak 2004, Jakhelln 2002, Kränge 2004, Paulgaard 2000, 2006). Jeg er også interessert i deltakerrelasjonene. Ivar Frønes (1998) viser til Giddens og Ziehe når han drøfter de jevnaldrendes betydning i barn og unges sosialiseringsspross. Prosjektet opererer med en et kulturbegrep som omfatter væremåter, holdninger og verdier i tillegg til kulturens mer sansbare og håndfaste uttrykk og objekter. I spørsmålet om ungdom og teater som medium og mediering tar jeg utgangspunkt i perspektivene til Willis (1990), Featherstone (1991) og forskning medie- og ungdomskultur (Drotner 1991, 1999, Fornäs and Bolin 1995).

Den levde hverdagskulturen omslutter den lokale teaterpraksisen og jeg finner det derfor nyttig for analysen å ta med noen funn fra forskning som undersøker den levde kulturen på en mer rapporterende måte. *Program for ungdomsforskning, (UNGForsk)*, Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring (NOVA), gjennomførte fra 1992 til 2002 landsdekkende, skolebaserte spørreskjemaundersøkelser i aldersgruppen 13 til 19. I startfasen anså de norske ungdomsforskerne ungdomstida som en fase i livet hvor det skjer store

---

<sup>24</sup> Luhmann anvender Selbstbeobachtung som rett oversatt blir selvbetraktning. Ziehe og Giddens bruker begge selvrefleksivitet.

<sup>25</sup> Jmfr. Schechners grunnforståelse av to performe= å vise fram seg selv i form av sin væremåte og sine handlingsmønstre i kommunikasjon med andre (Schechner 2002)

<sup>26</sup> Referansene er til 1996-utgaven



endringer, den omfatter viktige valg og den som velger er mer sårbar enn i andre livsfaser. Problemer knyttet til rusmidler, vold og kriminalitet var sentrale områder for forskning. Fra 1997 dreier perspektivet fra et utviklingsbasert til et kompetansebasert syn på ungdom noe som samsvarer med deltakerperspektivet i dette prosjektet (Lesko 2001). Perspektivet åpner for å se ungdom som en ressurs og undersøkelsene fokuserer i sterkere grad på sammenhenger mellom verdimønster, samfunnsengasjement, medbestemmelse og det potensialet de unge kan representere for lokalsamfunnet både sosialt og kulturelt. Risikoatferd og risikokulturer inngår med det i et større bilde av en sammensatt ungdomskultur som er mer lik hverdagskulturen til den voksne befolkningen (Hougen 2000, Rossow 2003, Sletten 2000, 2001, 2003, Ødegård 2001). *UNGForsk*-rapportene omfatter hverdagens aktiviteter og kartlegger dominerende handlingsmønster i løpet av ei uke eller en måned. Tidsavgrensede prosjekter som for eksempel deltakelse i en teaterproduksjon, kommer i liten grad til syne i rapportene. Det skyldes at teatertilbudet for ungdom generelt er svakt utbygd i Norge. Men få funn kan også skyldes tidspunktet for undersøkelsene. *UNGForsk*-rapportene skal dokumentere den jevne hverdagen og de dominerende handlings- og holdningsmønstrene og undersøkelsene gjennomføres i samarbeid med skoler. Den omfattende teaterpraksisen som skjer i de lokalhistoriske spillene, foregår om sommeren og dette kan være en årsak til at teater nesten er en usynlig aktivitet blant ungdom.

#### **4.1. Selviaktakelse og kulturell orientering**

Anthony Giddens (1996) analyserer relasjonen mellom selvet og samfunnet i den senmoderne tidsalder. Han analyserer utviklingen moderniteten har gjennomgått fra postføydal tid til vår samtid. Et fremtredende trekk er at tradisjonssamfunnet stadig mister innflytelse til fordel for symbolske systemer. Giddens deler det symbolske systemet i to hovedkategorier; de symbolske tegnene/objektene og ekspertsystemene.<sup>27</sup> Den mest typiske symbolske gjenstanden er penger, den representerer en fast symbolsk verdi som kan byttes på tvers av kontekster. Ekspertsystem er et samlebegrep for det kunnskapsnivået som vokser fram og hvor kunnskap gjøres allmenn i en rekke spesialiserte institusjoner.<sup>28</sup> Kunnskapsbegrepet her må sees i lys av kulturbegrepet og omfatter en bred orientering i samfunn og kultur. Mens

<sup>27</sup> Giddens bruker *symbolic tokens*, kan oversette både med tegn og symbol

<sup>28</sup> Kunnskapsbegrepet må sees i lys av kulturbegrepet og omfatter en bred orientering i samfunn og kultur

kunnskap i tradisjonelle samfunn var kontekstuell og ofte situert til bestemte sosiale og kontekstuelle praksiser, er den i dag splittet fra rom og tid, den er dekontekstualisert (op. cit., s. 204). Den kunnskapsproduksjonen som allikevel finnes i lokale praksiser og overleveres mellom mennesker, får innen en slik kunnskapsforvaltning, lavere status og møtes med svakere tillit. Denne avtradisjonaliseringen fører til at individet blir befridd fra kravet til å lytte til generasjonen før og fra å følge innarbeidede handlingsmønster og tenkemåter. Når den enkelte iakttar seg selv og søker tilhørighet står en slik fritt til å søke blant et mangfold kunnskaper i sin kulturelle orientering. Dette kulturelle premisset kaller Ziehe (1989) kulturell frisetting. I en slik situasjon taper både fellesskapet og individet et noenlunde konstant og tilstedeværende ståsted å basere handlinger, holdninger og verdier på. Individet er overlatt til sin egen evne til selvrefleksivitet. Modernitetens vektlegging av individets frihet og eget ansvar har gått over til kulturell frisetting med selvrefleksiviteten som premis. Dette samsvarer med Luhmanns begrep om verdifrisettelsen (Jmfr. kap. 2.2.). Dette er den vesentlige årsaken til at både Giddens og Ziehe omtaler sin samtid som senmoderne. Giddens og Ziehe sine perspektiver innebærer ikke et totalt brudd med overleverte, situerte kulturelle forståelser, men det overlevertes rolle som noe selvsagt og ubegrunnet er opphørt. I perspektivet fra Cultural Studies og konstruktivistisk epistemologi er verden multisentrisk. Det finnes flere aktuelle *omverdener* og den enkelte persons forestillingsverden kan omfatte mange til dels motstridende forestillinger og forventninger. Når tradisjonen svekkes og en selvvalgt livsstil er både krav og mulighet, må selvfortellingen både skapes og gjenskapes. Oppmerksomheten forskyves fra hvem vi er til hva vi gjør og hvem vi gjør det sammen med og dette dreier seg rundt spørsmålet om hvem vi vil være. Mens unge individer tidligere kunne lene seg til stabile praksiser i identitetsutforming, må de i dag etablere en selvrefleksjon med forestillinger om både en fortid, en nåtid og en framtid. Å oppdage seg selv kan i den senmoderne tid oppleves som et krav og ikke bare et tilbud. Dette kultursosiologiske perspektivet peker på at lokale praksiser som for eksempel et lokalhistorisk spill, har lavere status og tillegges en svakere betydning i som erfaringsmateriale for selvforståelsen. Erfaringsbasert mening prøves og sammenlignes kontinuerlig mot inntrykk fra andre medierte tekster med symboler med sterkere gjennomslagskraft og mer troverdige eksperter enn dem de møter i den lokale praksisen. Giddens (1996) peker på den andre siden på at avtradisjonalisering og kulturell frisetting sannsynligvis ikke fører til at betydningen av sosiale nettverk og fellesskap blir mindre enn tidligere (op. cit., s. 103-104). I skyggen av ekspertkunnskapen og selvframstilling ved tingene, hevder han at det finnes et underskudd på personlige, praktisk etisk og moralsk erfaring (op. cit., s. 232).

Det lokalhistoriske spillet kan forstås som en kulturell og sosial arena som tilbyr slik situert etisk erfaring. Undersøkelsen vil rette seg mot hvilke forhold som fasinerer og/eller irriterer, hvilke kulturelle tema praksisen løfter fram og hvordan praksisen og fellesskapet bidrar til selvfortellingen.

Metateoretiske betraktninger slik vi finner dem hos Giddens og Ziehe, har en tendens til å betrakte selviakttakelse og selvrefleksjon som en individuell konstruksjon. Dette bidrar til forestillinger om et selv som autonomt, men også løsrevet, et sårbart og isolert selv uten kollektive ferdigheter og samfølelse. I kjølvannet av forbruker- og massekulturen ser flere kulturforskere utviklingen av et selvsentrert og egoistisk *Me* med en defensiv, selvspeilende personlighetstype med en overlevelsesmentalitet som ikke har plass for felles verdier og solidaritet. Når Giddens og andre beskriver et selv løst fra tid, sted og tradisjoner og med selvrefleksivitet og eksistensielle angst, skjer det gjennom sosiologens blikk på den vestlige storbykulturen. Perspektivene bærer også preg av en kritisk bekymringstenkning som vi kjenner igjen fra det lokale teateret sin omsorg for deltakeren (jmf. kapittel 3.1. ). I det følgende skal jeg nyansere perspektivet på individualisering og på betydningen av den lokale konteksten og den kontekststøttede erfaringen. Gjennom en kontinuerlig dialog særlig med det pedagogiske feltet, videreutvikler Ziehe (1992, 2004) sin forståelse av individualisering. Fra å se den kulturelle frisetningen som et fullstendig brudd med overleverte verdier og konvensjoner, nyanserer han forestillingen ved hjelp av ulike typer individualisering. Fristilling fra kulturelle tradisjoner må betraktes som langsiktige og gradvise forandringer og fornyelser av kulturelle tradisjoner. Ziehe peker med det på at relasjonen mellom personers selviakttakelse og selvdanning og overleverte kulturelle uttrykk, holdninger og verdier, må studeres i sosiale og kulturelle kontekster. Slik slutter han seg til forskningsholdningen som preger Cultural Studieforskningen. Han innfører også en distinksjon mellom individualiseringsprosessen og individuasjonsprosessen. Den siste handler om individets psykologiske frigjøring fra sine foreldre, mens den første handler om sosiale og kulturelle betingelsene som del av en mer langsiktig kulturell endringsprosess. I tenåringsalderen kan individuasjonsprosessen dynamisere individualiseringsprosessen.

I den levde kulturen kan vi altså ikke se bort fra utslag av brudd og nyorientering i forhold til nære familiebånd. For dette prosjektet innebærer det at jeg må være oppmerksom på hvordan

forskjellerfaringer i relasjon til foreldre og nære pårørende produserer selviakttakelse og selvframstilling.

Relasjonen mellom kontekst og individualisering; betydningen av geografisk, kulturell og sosial tilhørighet og kontinuitet, er drøftet i flere norske studier (Båtevik 2001, Krange 2004, Paulgaard 2000, 2006, Rye 2006, Sletten 2001). Undersøkelsene viser at overleverte sosiale former, steder og holdninger er viktige for opplevelse av tilhørighet og sammenheng i selvfortellingene til ungdom. Olve Krange peker på at forskerens valg av kontekst og tema er en viktig kilde til nyansering av metateoretiske perspektiver. I sitt eget arbeid konkluderer han slik:

Trolig lever dagens unge i et spenningsfelt mellom moderne og senmoderne kulturelle impulser. Det var avgjørende å holde åpent at både ”det gamle” og ”det nye” kunne eksistere samtidig i ungdommenes liv (Op. cit., s. 71).

Norske undersøkelser som kontekstualiserer spørsmålet om selviakttakelse og tilhørighet, tyder altså på at kontekster som tematiserer lokale forhold, overlevert materiale, handlemåter og holdninger, produserer impulser til erfaringsbaserte forståelser og positive forventninger til det lokale og overleverte. Betydningen av sted, familie, fritids- og yrkestradisjoner kommer til syne i refleksjoner som handler om verdien ved det kjente. Dette kommer ikke minst til syne gjennom refleksjonen over forskjellen; *det andre som ikke er oss kjent* (op. Cit., s. 87-115). Gry Paulgaard (2006) intervjuer tenåringer i et fiskevær i Finnmark og finner at de unge lever og forstår sine liv som en kontinuitet. Livene vil endres, blant annet bort fra et ensidig havbrukserhverv, men i refleksjonen over eget liv står samtidig kvaliteter ved det lokale høyt. Paulgaard viser til internasjonal forskning og hevder at global modernisering og økende bevissthet om kollektive identiteter knyttet til egenart og særtrekk, ser ut til å være prosesser som opptrer samtidig. Hun hevder at kollektive identiteter framstår som helhetlige og kan dekke over interne ulikheter fordi de fungerer som grensemerker mellom *oss* og *de andre*.

Det er interessant å undersøke om det er slik at å delta i spillet fungerer som en identitetsmarkør i forhold til andre for eksempel annen lokal ungdom eller ungdom i regionens storby Trondheim. Spørsmålet om identitetsmarkører angår relasjonen til offentligheten, både den kjente og den tenkte.

Identitet er tema i pedagogisk forskning ut fra en forståelse av at gjenkjennelse og tilhørighet til tematikk i undervisningen har betydning for motivasjon og læring. Sylvi Stenersen Hovdenak (2004) hevder at ungdomsskolen er dominert av en prospektiv pedagogisk identitet hvor undervisningen blir vurdert i et framtidig nyttemaksimeringsperspektiv. Utdanning blir i denne forståelsen et økonomisk anliggende hvor mennesket og læring blir investeringsobjekter.<sup>29</sup> Vi kjenner igjen Giddens sitt begrep om ekspertsystem hvor kunnskapen er generell og ideelt skal kunne anvendes uavhengig av tid og sted. Elevene ønsker framtidsorientering, men de savner en pedagogisk forståelse både for den retrospektive identiteten og for den de er nå. Rachel Jakhelln (Jakhelln 2006) undersøker hvordan elever i 3. klasse i videregående skole erfarer undervisningens relevans for valg av utdanning, yrke og framtidsforestillinger.<sup>30</sup> Hun finner et misforhold mellom læreplanenes definisjon av gyldig, viktig kunnskap og elevenes forståelse av relevant kunnskap i et eget identitetsdannende perspektiv. Gunilla Granath (Granath 1996) gjør en feltstudie blant 13-14 åringer og peker på at den pedagogiske rasjonaliteten ikke gir tenåringseleven tilstrekkelig tid i en læringsmodus som ivaretar estetisk og sosialt engasjement. Så snart undervisningen tangerer det faglige temaet, går læreren videre til neste emne. Dette skaper i følge Granath en opplevelsesmessig ubalanse hvor engasjementet i temaet stadig havner i et vakuum. Undervisning opptar hele arbeidsdagen til ungdom mellom tretten og atten år, de er enten elever eller under annen systematisk opplæring. Et misforholdet mellom opplæring og selvfortelling må derfor kunne forstås som uttrykk for et generelt savn etter å kunne skape seg sterkere sammenheng og samhörighet med en utviklingshistorie. Disse pedagogiske undersøkelsene tyder på at forståelsen av å være et historisk og kulturelt vesen med tilknytning både til en fortid, en nåtid og en framtid er et tema som tenåring ser ut til å savne i undervisningen.

Det er interessant å undersøke om møtet med det lokalhistoriske spillet tematiserer en slik type tilbakeskuende interesse. Videre finner vi et savn etter en tilknytning mellom substansen i det som er undervisningens tema, rom for aktivt, personlig engasjement og selvrefleksjon. Dette angår det relasjonelle i selvdanningsprosessen og behandles senere.

NOVA-rapportene bekrefter at impulser fra nære omgivelser og relasjoner til familie og venner er sentrale som materiale for selviakttakelse og etablering av tilhørighet og framtidsvisjoner. I hverdagslivets relasjoner til betydningsfulle andre; foreldre, søsken og

---

<sup>29</sup> Kvalitativ undersøkelse i 9. og 10. klasse

<sup>30</sup> Kvalitativ undersøkelse 3. kl. allmennfaglig studieretning

venner kommuniserer de om holdninger og verdier slik at de danner liknende, erfarte og pålitelige forestillinger og følelser i ulike situasjoner. Tenåringene har et aktivt og engasjert forhold til populærkulturen gjennom ulike medier som TV, video, musikk og bruk av PC. Disse kulturelle inntrykkene kommer fra et globalt marked, men de er samlingspunkt og tema for samtaler i den nære hverdagskonteksten med venner og familie. De norske undersøkelsene av ungdom sin identifisering, tilhørighet og kulturelle orientering bekrefter at det overleverte, kjente og lokale utgjør en viktig omverden. Den er influert av det globale, kulturelle mangfoldet som omfatter både kulturelle uttrykk, handlemåter og livsanskuelser, men utgjør en forskjell fordi den omfatter sosial kommunikasjon og har en stedlig tilhørighet. Den sterke økningen i selviakttakelsen som både Giddens og Ziehe peker på ser altså ut til å øke kapasiteten til og engasjementet i både det kjente og nære og i det globale. I hverdagen håndterer de unge å få impulser og ha tilhørighet til et bredt spekter av kulturelle ytringer, men egne primære sosiale og estetiske erfaringer ser ut til å ha stor betydning for oppfatningen av tilhørighet. Ungdomsforskningen viser en klar tendens til at det nære, intime fellesskapet med familie og venner gir stort rom for den sosiale kommunikasjonen og her utvikler de liknende oppfatninger som resten av det nære fellesskapet over et bredt tematisk felt. Skolen skal tematisere et bredt spekter av kunnskap, holdninger og verdier og være en arena for formidling av fellesskapets kulturelle orientering. Særlig ungdomskoleelevene ser ut til å distansere seg når formidlingen ikke makter å engasjere dem på et personlig nivå slik at de opplever kunnskapen som relevant for selvfortelling.

Det lokalhistoriske spillet kan forstås som en arena hvor en formidler og videreutvikler deler av en felles kultur. Det er interessant å undersøke hvordan spillet fungerer som arena for kulturell orientering særlig med tanke på engasjement og relevans for selvfortellingen. De pedagogiske perspektivene peker mot en undersøkelse av den sosiale kommunikasjonen og den skapende interaksjonen. En ledetråd vil være å undersøke hvordan de unge reflekterer over det lokalhistoriske spillet som en arena forskjellig fra fellesskap i den levde kulturen.

#### **4.2. Selvframstilling og fellesskap**

Selvframstilling handler om å delta i kommunikasjon med andre. Selvframstillingen handler derfor både å omsette forestillinger og følelser i sansbare handlinger og om å skape

kommunikasjon som kommuniserer. Det dreier seg om deltakerens selviakttakelse i kommunikasjon over erfaring med å være skapende, å ha handlingsrom og beslutningsmyndighet. Videre gjelder det refleksjoner over de utfordringene og gledene som følger med denne typen selvframstilling. Utgangspunkt er at spillet er et frivillig, interessebasert arbeidsfellesskap som skal produsere en teaterforestilling. Dette er avhengig av at deltakerne har noen liknende forventninger til seg selv og til hva som skal skje. I følge denne forståelsen er fellesskapet stabilisert av noen omforente forestillinger, arbeidsmåter og symboler, men det gjennomgår samtidig kontinuerlig endringer og tilpasninger.

Med utgangspunkt i selviakttakelse som kulturelt premiss, hevder Ziehe (2004) at selvframstillingen står i fare for å bli dominert av lengsel etter nærhet og psykisk intimitet, altså at deltakeren blir narsissistisk; redd for å ta sjanser og med stort behov for å sikre seg oppmerksomhet og kontroll over sin egen situasjon.<sup>31</sup> Ziehe hevder videre at en konsekvens av avtradisjoneringen er at den unges egen selvbevisste konstruksjon av identitet, er blitt det avgjørende premisset for hva som er verdt å vite noe om (op. cit., 103 f.). De unge kan altså framstille seg og oppfattes som svært sikre i sin sak og være avvisende til tema, former og perspektiver som presenteres i et fellesskap. Sentring om egen psykiske sikkerhet og egne følelser og om egne interesser og forestillinger kan komme til å stå i vegen for oppdagelse og videreutvikling av egne ressurser og sosiale, kulturelle og estetiske perspektiver. Relasjonen til fellesskapet blir svak og selvforstillingen knytter seg i liten grad til de tema og holdningsmønster som holder fellesskapet samlet. Med bakgrunn i pedagogisk forskning, er Ziehe særlig interessert i hva ledere kan bidra med for å gjøre kommunikasjonen mellom den enkeltes meningsdanning og fellesskapet åpen og dynamisk. I likhet med Luhmann legger han vekt på betydningen av forskjells erfaringer og den positive eller negative ”forstyrrelsen” slike produserer i den enkeltes indre forestillingsverden. Produktive kontekster er da i følge Ziehe slike som åpner for en mulig desentrering og perspektivbytte (op. cit., s. 60). Ziehe peker videre på betydningen av ledere som setter opp tydelige rammer, strukturer og mål og som framstår med tilstrekkelig faglig troverdighet. Desentrering og perspektivbytter skaper usikre situasjoner og i relasjonen til deltakeren må lederen representere tilstrekkelig trygghet og sikkerhet for et tilfredsstillende resultat.

---

<sup>31</sup> Ziehe bruker selvrefleksivitet

Relasjonen til ledelsen må undersøkes med tanke på den betydningen denne relasjonen har for selvfølgelig og refleksjonen over det lokalhistoriske spillet som kultur-estetisk arena.

I det følgende skal jeg nyansere og konkretisere disse teoretiske perspektivene ved å vise til undersøkelser av noen typer fellesskap og relasjoner som ofte er arena for tenåringer sin selvframstilling. Dette er familiefellesskap, jevnaldningsfellesskap og organiserte fellesskap og undervisning. Spørsmål om selvframstillingens form og forståelsen av medvirkning og medbestemmelse står sentralt. Langt de fleste unge mener de har passende innflytelse i relasjon til foreldrene. Foreldrene rammer inn familiefellesskapet, men innen disse forventningene har de unge stort rom for forhandlinger og både frihet og ansvar. De oppfatter at de har relativt stor innflytelse over saker som angår dem og forståelse for hvor foreldrene bør ha det siste ordet (Rossow 2003, Sletten 2000,). Forskningen bekrefter Ziehe (1989, 2004) sin påstand om at en mer liberal oppdragelsespraksis har ført til relasjonen mellom foreldre og barn er mer likestilt enn i generasjonen før. Familien har få tyngende oppgaver og bruker mye tid på å tilfredsstille følelsesmessige behov hos den enkelte. Den sosiale kommunikasjonen tematiserer både materielle og emosjonelle goder, både nærhet og personlig velvære og levestandard. I nære, private relasjoner med familie og venner har mange unge altså god erfaring med verdien av frihet til å ta sjanser og forfølge interesser samtidig som de reflekterer over konsekvensene det kan ha for nære relasjoner. Tendensen er at ungdom i dag oppfatter medvirkning og medbestemmelse i nære relasjoner som en norm. For selvdannelsen utgjør dette mer enn en forventning, det utgjør en fordring som det derfor er knyttet sterke følelser til (Luhmann 2000).

Fellesskap med jevnaldrende venner er svært viktig, og her står kvaliteter som popularitet, fortrolighet og intimitet sentralt (Hougen 2000, Rossow 2003, Sletten 2000). Guttene ønsker å utvide vennekretsen når de begynner på videregående skole. Jentene søker tidligere til større ungdomsmiljøet først flere jenter sammen og etter hvert med venner av begge kjønn. Å være med i et ungdomsmiljø tillegges stadig høyere verdi fram mot 19-20 års alderen. Ungdomstiden handler vel så mye om å tilhøre en gruppe, som å uttrykke individuell identitet og å etablere et vennfellesskap er et viktig hjelpemiddel i arbeidet med å skape seg selv. Jenter verdsetter i sterkere grad sosiale og følelsesmessige kvaliteter ved fellesskapet, mens gutter rangerer etter aktivitetstype og handlingene i fellesskapet (Ødegård 2001). Den ikke-organiserte fritiden på offentlige møtesteder som kafeer, kinoer og klubber, dreier seg om



utvidelse av vennskap og søking etter spenning og opplevelse. Hanne Cecilie Hougen beskriver et upretensiøst og hverdagslig samvær hvor samtalen står helt sentralt. Samværet er meningsfylt fordi man er sammen med venner, men samtidig formålsløst i den forstand at det å være sammen er et mål i seg selv. I det Dag Album (Album 1994) kaller innholdsløs, men meningsfull prat, fungerer deltakere, aktivitet og stil som viktige identitetsmarkører og evnen til å holde selve samtalen flytende, er en kompetanse som gir status. Forskningen viser altså at tenåringer søker vennfellesskap som er orientert mot fortrolighet, intimitet og felles aktivitet og spenning og positive opplevelser står i sentrum. Tendensen er at guttene søker mot kroppslige aktiviteter mens jentene søker etter å bli følelsesmessig engasjert.

En teaterproduksjon som kan tilfredsstille disse interessene og forholdene skulle slik ligge godt til rette for etablering av interessante vennfellesskap. Spørsmålet er imidlertid hvordan spillfellesskapet ivaretar eller utfordrer fellesskap mellom de unge.

Ivar Frønes (2006) drøfter de jevnaldrendes betydning i selvdanningen fra småbarnsalder og opp til fjorten – femtenårsalder. Han hevder at det finnes en del prinsipielle forskjeller ved relasjonen mellom jevnaldrende som gjør at kommunikasjonen fungerer annerledes enn den man finner i relasjonen til voksne. Kommunikasjonen er preget av at den er kompleks og mangetydig. Relasjonen til den andre er noe en må oppnå og likhet i status øker sjansen for at relasjonen blir likeverdig. De jevnaldrende har flere like erfaringer, og fellesskapet blir derfor en arena for sammenligning og definering av begreper av betydning for selvdanningen som for eksempel vennskap, popularitet og dyktighet. I følge Frønes fremmer dette også evnen til sosial desentrering, evnen til å kunne nærme seg et annet eller en annens perspektiv. Jevnaldningsmiljøet får på grunn av disse strukturelle kjennetegnene stor betydning for utvikling av evnen til å kommunisere åpent og likeverdig. De kan utvikle et register for hvordan de kan informere og bli forstått. Frønes hevder fellesskapet mellom jevnaldrende i større grad legger grunnen for kulturell orientering og produksjon av nye perspektiver. Relasjon mellom barn og voksen er i sterkere grad en arena for kulturell reproduksjon (op.cit., s. 166ff.). Frønes hevder at det kan kalle "den sosiale" pubertet rundt tolv til fjorten år, er preget av at lekende aspekter ved handlingsmønstrene blir mer framtrædende. Det lekende åpner for simuleringer; utprøving av ulike utkast i samværet. Lekende, ofte tøysete, lattermilde og parodiske handlingsmønstre preger slik han ser det jevnaldningsgruppens

væremåte. Etter denne fasen, altså om lag midt i ungdomsskoletida, hevder Frønes at den unge både i sterkere grad åpner seg for å gå inn i andre relasjoner og at det autentiske og intime får større plass (op. cit., s. 215). Mens Ziehe peker på lederen som den som kan etablere kontekster som desentrerer oppmerksomheten og åpner for nye perspektiver, konkluderer altså Frønes med at det er kommunikasjonen mellom de jevnaldrende som utfordrer væremåter, forestillinger og følelser.

Dette peker på at undersøkelsen må omfatte både relasjonen mellom deltakeren og ledelse og relasjonen mellom deltakere. Det er også interessant å undersøke hvordan disse to relasjonstypene virker på hverandre. Produksjonsfellesskapet i det lokalhistoriske spillet er bredt sammensatt både med tanke på kompetanser og alder. Det kan derfor også være andre betydningsfulle relasjoner som angår selvdanning.

Skolen er det mest omfattende og systematiske kulturelle fellesskapet barn og unge er del av. I ungdomsskolen opplever elevene muligheten for medvirkning og medbestemmelse som svært begrenset (Sletten 2001, Ødegård 2001). Om lag halvparten mener lærerne blander seg for mye inn i sosiale regler og organisering av samarbeidet i klasserommet og at elevene ikke blir tatt hensyn til i skolen. De erfarer at undervisningskulturen har et betydelig mindre rom for medbestemmelse enn familiekulturen og de forstår ikke betydningen av de kollektive rammene for samvær og handlingsmønster. Samtidig viser en undersøkelse at halvparten av ungdomsskoleelevene sier de er plaget av uro og bråk (Rossow 2003). Ungdomsskolen ser slik ut til å være en arena hvor deltakerens oppfatning av relasjonen til medelever og ledelse er selvsentrert. Mange erfarer at den andres utfoldelse blir ubehagelig og at ledelsen ikke maktet å formulere en delt forståelse av "kjøreregler" for den sosiale kommunikasjonen. Savnet av muligheten for egen innflytelse er betydelig mindre blant tenåringer i videregående skole. Fellesskapet i læringskulturen er preget av større grad av gjensidig forståelse. Elevene har selv valgt utdanningsretning og de har større tillit til at lederen vil bidra til at de får en opplæring som stemmer med den forestillingen de har om framtiden. Denne pedagogiske forskningen peker på noen forhold som er interessant med tanke på å undersøke tenåringenes selvdanning innen rammen av spilllets fellesskap. I spillet møter de en praksis som er initiert og ledet av voksne og som setter klare rammer for medbestemmelse og forhandlinger. Om vi

ser læreplanverk og lærere som eiere og leder og elevene som deltakere, kan vi anta at det også i teaterpraksis kan være forskjell i vurderinger av arbeidsmetode, innhold og mål. Vel så viktig som iakttagelse av forskjell her, er om oppfatningen av egne forståelser og handlinger har legitimitet, om de blir tatt hensyn til og får betydning i produksjonen.

Også når det gjelder medvirkning og medbestemmelse kan en spørre om det er ulike oppfatninger avhengig av alder; er det for eksempel slik at den unge tenåringen knytter selvdannelse til innflytelse og medbestemmelse generelt mens den mer modne tenåringen knytter det til særlige kompetanser?

Den siste typen fellesskap er det som handler om organiserte fritidsaktiviteter. Over 2/3 av norsk ungdom er medlem av et eller flere organiserte fellesskap på fritida (Rossow 2003, Sletten 2003). Den organiserte fritida skal i følge de unge handle om hygge og moro, og de unge ønsker å lære noe som er spennende, interessant og nyttig. Det er en nedgang i interessen for de tradisjonelle barne- og ungdomsorganisasjoner og også idrettsforeninger taper medlemmer. Mange slutter midt i ungdomsskoletida, rundt 14-15 års alder. I Tromsø-undersøkelsen opplever majoriteten av ungdom at de voksne bestemmer for mye og dette gjelder særlig for idrettsorganisasjonene og til dels i musikkorganisasjonene (Sletten 2003). Nedgangen i organiserte fritidsaktiviteter er mest markant blant jenter. De reagerer negativt på at aktivitetene er for lite tilpasset deres egne interesser og at de er for regulerte og kontrollerte av voksne ledere. Frivillige organisasjoner tillegges ofte en oppdragende funksjon knyttet til medbestemmelse og demokrati, og skal ideelt være barn og ungdom sine redskaper for deltagelse i samfunnet (Wollebæk 2001, [www.odin.dep.no/bfd](http://www.odin.dep.no/bfd), Q-1075 B/2005, Q-27/2006b). Synkende oppslutning blir derfor tolket som et faresignal både for utvikling av demokratisk forståelse og for lokalt kulturliv. Forskningen viser imidlertid og at de unge i økende grad slutter opp om fritidsorienterte organisasjoner, tidsavgrensede prosjekter eller medvirker til dannelse av foreninger for nye aktiviteter som ikke finnes på det lokalkulturelle kartet (Wollebæk 2001). Produksjonsprinsippet dugnad betegner fra gammelt av en frivillig felles innsats for å utføre et arbeid til en enkelts eller til gruppens felles beste. Det er ingen indikasjoner i den norsk ungdomsforskningen på at de unge ikke ønsker å engasjere seg i dugnadsbaserte fritidsaktiviteter. Dugnaden ledes av de beste blant likemenn og arbeidsformen fungerte slik sett også som en opplæringsform. I det lokalhistoriske spillet

finner vi en blanding av en institusjonsbasert produksjonsmodell representert ved eiere og innleid, kunstnerisk ledelse og lokale frivillige.

Det er interessant å undersøke hvordan de unge opererer innen denne typen organisasjonsmodell; hvordan de framstiller seg selv og søker handlingsrom og beslutningsmyndighet.

### **4.3. Selvframstilling og selviakttakelse i estetisk praksis**

Med utgangspunkt i deltakerperspektivet undersøker jeg teateret som medium for produksjon av mening i flere kontekster; i skapende interaksjon, i den estetiske konteksten og i formidlingen til publikum. Dette handler om å iakttas seg selv som skaper av estetisk materiale. Samtidig handler det om å iakttas seg selv som estetisk materiale og objekt. Det tredje området handler om å iakttas seg selv som formidler og reflektere over formidlingens eningsinnhold. Jeg undersøker den estetiske praksisen som en prosess hvor performativitet og representasjoner skapes og omskapes i en kontinuerlig dialog med refleksjon. Med utgangspunkt i konstruktivistisk tenkning ser jeg det slik at det i denne prosessen etableres et system av forståelser, sanseintrykk og følelser. De utgjør en forskjell både fra de forståelsene som inngår i det sosiale systemet og i den enkeltes psykiske system slik det er ordnet utenom den estetiske praksisen (Luhmann 1995/2000, Rasmussen 2001). Selviakttakelse og selvdanning i møtet med teaterets estetikk og symbolske representasjoner kan slik aktualisere både sosiale, estetiske og etiske tema i selvfortellingen.

Teater er et gammelt medium og de lokalhistoriske spillene iscenesettes i en tradisjonell, folkelig form med vekt på realisme i uttrykket. Jeg reiser spørsmål ved hvorfor de unge er fasinert både av teatermediet i en slik form. Bakgrunnen for spørsmålet er et inntrykk av at ungdom sin interesse er rettet mot medier som TV og film og nyere teknologiske medier som PC og utstyr for avspilling og produksjon av musikk og levende bilder. Mediesamfunnet og profilering av varenes og tingenes betydning rammer inn selvdanningen med en hverdagskultur som har en rik overflod av symbolske representasjoner. En kan si at det har foregått en dreining fra sentrale meningsdannende prosesser knyttet til arbeid og problemløsning i arbeid og til at mer meningsskapning er knyttet til kunstige, symbolske

produkter fra forbruk. Willis (1990) peker på språket, kroppen og drama som de sentrale kanalene for denne typen symbolarbeid. Willis avviser at forbruk og konsum i utgangspunktet kun er overflatehandlinger og hevder at den unge forbrukeren også utvikler en ny type symbolsk kreativitet. De nye teknologiske mediene åpner for at unge mennesker i stor grad kan være både konsumenter og produsenter og mediene integreres i stadig flere av hverdagskulturens aktiviteter både hjemme, i fritida og på skolen. Denne mediekulturen og mediepraksisen er bakgrunnen for at Featherstone (Featherstone 1991) hevder at ungdom er mindre opptatt av å strekke seg etter den kulturelle kapitalen som er fundert i tradisjonens forståelse av estetiske strukturer og konvensjoner. I stedet utvikler de unge en betydelig estetisk kapital som omfatter en holdning til at nye former er spennende og kan integreres i det kjente, en bred kompetanse i å tolke en bredde av uttrykk. Barn og unge bruker de estetiske erfaringene og innsiktene de tilegner seg i ulike typer kulturaktiviteter. I selvdefinerte kulturelle aktivitetsområder som for eksempel mediebruk, digitale verktøy og internett og musikk viser ungdom stor evne til å tilegne seg kunnskap og ferdigheter (Drotner 1996, 1999, Fornäs og Bolin 1995, Sernhede 1995, 1996). I følge denne forskningen trenger de unge ikke hjelp av institusjoner eller voksne ledere for å oppleve, søke kunnskap eller skape uttrykk. Et relevant eksempel som brukes i dette prosjektet er levende rollespill, LAIV og iscenesettelser i historiske temacamper (Jmfr. Kap. 3.2.4.).

Ziehe (2004) peker på at økt oppmerksomhet mot at alt, inklusive egen selvframstilling kan medieres og formgis, kan skape indre ambivalens. Økt oppmerksomhet mot estetisering kan komme til uttrykk som sårbarhet i selvfølelsen, angst for avvisning og utilstrekkelighet eller som mot, lyst og evne til nettopp å formgi og gjennom dette søke sikkerhet for anerkjennelse. Selviakttakelse knyttet til framstilling av egen kropp kan altså på den ene siden være tydelig heftet med et intenst ønske om å få utforme sin egen selvscenesettelse og på den andre siden med redsel for at en ikke skal lykkes og få anerkjennelse for sin selvframstilling. Ziehes perspektiv retter særlig oppmerksomheten mot utfordringer når den unge deltakeren møter estetiske uttrykk som ikke ligner dem han eller hun omgir seg med i hverdagen. I dette prosjektet antar jeg at det lokale teaterets estetikk ikke sammenfaller de estetiske inntrykkene og aktivitetene de unge er omgitt av og engasjerer i til daglig. Å utforme og presentere symbolske representasjoner i spill kan altså være en risikofylt prosess på et personlig nivå. Et spørsmål i dette prosjektet er altså hvordan de unge deltakerne forvalter sin estetiske kapital og utvikler sin selvforståelse innen det estetiske området. Jeg har definert deltakerens kropp

som startsted og et sentralt poeng er hvordan de reflekterer over sin selvscenesettelse i møtet med det lokale teateret sin estetikk og symbolske representasjon.

Det estetiske består både av flyktige sansefølelser og følelser og av mer sammenhengende fantasier og forestillinger og av spontane uttrykk og representasjoner i form av formulert spill. Det er ikke enkelt å finne perspektiver som kan belyse hva som skjer når symbolsk kreativitet og estetisk kapital aktiviseres og gir energi og spenning som bidrar til å produsere både estetiske produkter og tema og perspektiver til selvfortellingen. Symbolsk kreativitet og estetisk kapital betegner kompetanser, men de kan ikke sees uavhengig av mediet og i dette tilfellet, den fiksjonen som utgjør rammen. Rasmussen (2001) betegner det umiddelbare som en effekt av et møte som krever handling her og nå, som ikke kan vente til vi har fortolket uttrykket rasjonelt (op. cit., s.133). Det umiddelbare opplevelsen eller det spontane uttrykket kommer derfor ikke før det medierte og kan heller ikke sees uavhengig av det. I Luhmanns (1995/2000) <sup>32</sup>perspektiv vil vi si at det umiddelbare knyttet til sanser og følelser og det medierte som er formulert utgjør et selvreferensielt materiale for hverandre i det de etablerer den symbolske konteksten som eget system. <sup>33</sup> Det er den kroppslige eller følelsesmessige oppmerksomheten som driver den skapende prosessen ved at den stadig aktualiserer aspekter ved det som (allerede) er mediert. Teatermediet og den estetiske konteksten rammer inn og bidrar til å utvikle den systematiserte oppfattelsen av hvordan formen formidler innholdet.

Det er interessant å undersøke hvordan deltakeren iakttar sin produksjon av form, hvordan de reflekterer over tidligere estetiske erfaringer og hvordan de tilpasser impulser og skaper estetiske uttrykk.

I teatermediet kan vi ikke se bort fra kontekstens innholdsside. Fiksjonens grunnelementer; hvor og når, hvem og hva skjer, utgjør rammen for den estetiske konteksten og materiale til den fortellingen de unge deltakerne kan konstruere om *den andre* og *den andre verden*. Den estetiske konteksten er medierende i den forstand at den styrer spillerens fortolkning ved å utelukke det som åpenbart ikke er aktuelt i sammenhengen og som derfor ikke regnes med. Å framstille og iaktta seg selv i relasjon til en fiktiv innramming tilhører barnelærdommen, det

---

<sup>32</sup> Henvisningene er til utgaven av 2000 oversatt til engelsk av Eva M. Knodt

<sup>33</sup> Luhmann omtaler dette som *kunst* som sosialt system. I denne sammenhengen med Cultural Studies og begrepet kultur-estetisk praksis, anvender jeg Luhmanns perspektiv på det estetiske og symbolske som en kontekst for produksjon og tolkning av tekst.

er en vanlig refleksiv, estetisk praksis i lek (Guss 2000). Fiksjonens sentrale posisjon både i litterære og teknologiske medier og den nye mediesituasjonen gjør at den tilskrives en fornyet betydning i selvdannelsen også blant ungdom (Drotner 1999, Williams 1975). Giddens (1996) peker på at den melodramatiske fortellerformen som ofte brukes i massemedier, for eksempel i fjernsyn TV, anvender strukturingsformer som kan fungere som modeller for konstruksjon av selvfortellingen (op. cit., s. 229ff.). Populærkulturelle melodrama har ofte en lykkelig slutt etter at hovedpersonen, ofte et fellesskap, har gått sammen og lyktes i å unndra seg skjebnen. Både Ziehe og Giddens peker på at det er krevende å opprettholde selvfortellingen gjennom de faktiske sosiale situasjonene personer står i. Giddens hevder at fiksjonsmedienes strukturingsform kan fungere kompensatorisk i det den tilbyr en forestillingsmodell som fratrar individet det fulle ansvaret med å skape seg selv. Giddens sin forståelse av denne tradisjonelle, populærkulturelle formen vil jeg knytte til *hedoné* som betegner en lykkefølelse preget av positiv lettelse, velvære og en opplevelse av å ha mottatt noe verdifullt. Kultur- og medieforskningen viser til at denne formelen er så vanlig at den sannsynligvis er adaptert som en kjent form og måte å tenke fortellinger på. Det er interessant å undersøke om dette er relevant kunnskap og orienteringsredskap for deltakeren. Giddens peker på at de unges fiksjonskompetanse kan omfatte evne til å anvende den estetiske praksisen som metarefleksjon over essensielle spørsmål i eget liv.

Dette angår spørsmålet om fiksjonens form representerer en innramming som har betydning for selviaktakelse, selvdanning og kulturell orientering.

## 5. Stedet

Det lokalhistoriske spillet er stedsspesifikt teater. Det performative perspektivet legger vekt på tilstedeværelse, handling og opplevelsesbasert refleksjon. Stedet undersøkes derfor både med tanke på erfaringer ved å være på det spesielle stedet og erfaringer med stedet som estetisk element og materiale. Jeg undersøker også hvordan opplevelsen av stedet legger føringer for refleksjonen over fortellingen om den historiske andre. Betydningen av stedet som del av et landskap og arkitektoniske kvaliteter ved stedet behandles i kapittel 5.1. Betydningen av stedet som kulturhistorisk minne og materiale behandles under kapittel 5.2. Avslutningsvis i kapittel 5.3. drøfter jeg funnene i lys av påstander om stedets betydning for lokal tilhørighet og fellesskap. Før analyse og drøfting presenteres det aktuelle stedet:

*Olav Engelbrektsson* iscenesettes og spilles i den delvis restaurerte ruinen av Steinvikholm Slott bygd i perioden 1525 til 1530 (Walaker Nordeide 2000). Ruinen ligger på Steinvikholmen tett ved land ved Skatval i Trondheimsfjorden. Skatval er ei bygd i Stjørdal kommune i Nord-Trøndelag. Kommunen har tre aktive bygdesentra i tillegg til kommunesenteret som ligger om lag 30 kilometer fra Trondheim. Selv spilleområdet, ruinen er så godt som kvadratisk, med et samlet areal på 50 x 50 meter. Murene er 4-5 meter tykke og høyden er mellom 3-5 meter. Både spilleområdet og publikumsamfiet befinner seg innenfor murene. Når en trekker fra publikumstribunen, er spillearealet ca. 1800 kvadratmeter. Den sentrale borggården er om lag 12 X 24 meter og en vel 3 meter bred trapp fører opp til et podium på 5 X 20 meter. På høyre side fra publikumsamfiet er en om lag 4 meter bred port. Ruinen har to tårn på henholdsvis 12 og 7 meter som er plassert diagonalt i kvadratet. Det høyeste i høyre bakkant av spilleområdet og det laveste i venstre bakkant av tribunen. Det øvrige av ruinens spilleareal er bakre rom og siderom på ulike nivåer og murer som brukes aktivt i spill. I tillegg til arealet innenfor borgmuren, bruker produksjonen og deltakerne arealet på holmen til forberedelse og rekreasjon. På ei slette nedenfor borgen tilrettelegger lokale lag og foreninger et historisk marked og i fjæra er det bål og tjærebreing av båter. Atkomsten til holmen er via ei smal gangbru. Steinvikholm slott ble anlagt som en befestet borg av erkebiskop Olav Engelbrektsson i 1520-årene. I perioden 1533-36 var borgen erkebiskopens faste tilholdssted og dit førte han mange av Nidarosdomens kostbarheter blant annet Hellig Olavs skrin. Olav Engelbrektsson var også leder av det norske Riksrådet og sto i spissen for å opprette en selvstendig, norsk, katolsk stat. Når erkebiskopen rømmer landet i



1537, blir borgen erobret av danskene og dette innleder den om lag 500 år lange perioden hvor Norge er lydrike under Danmark.

### **5.1. Landskap og arkitektur**

Spillestedet som del av et natur- og kulturlandskap blir entydig positivt omtalt av alle deltakerne. De kommenterer hvordan lukt, lyd og bilder av fjorden, landet innenfor med åkrer og åser, den smale brua og den vesle, grønne holmen med ruinen, rammer inn en umiddelbar, sanselig virkelighet som de nyter å være i. Å være ute i friluft i dette landskapet i lange dager og netter er et gode i seg selv og en erfaring som er annerledes enn det de opplever i den levde kulturen. Mange reflekterer over at det ville vært mindre interessant og engasjerende og mer stillestående dersom teaterproduksjonen skulle foregå innendørs. Friluftsteateret er omgitt av landskapet og naturen og rammer inn bestemte utsyn og deler av naturen. Dette er et framtreddende og verdifullt forhold med betydning for deltakeren slik Einar forklarer her:

Einar: Dette kunne ikke skjedd i en operahall, det må skje der. Du får ikke samme opplevelsen, du får ikke samme kulissene, med Forbordsfjellet i bakgrunnen og skog. Du hører sjøen. Det får du ikke inni en operahall. (Intervju Einar 13.8.2000)

På grunn av slitasje på fortidsminnet er det fra tid til annen snakk om å flytte produksjonen. Når jeg spør veteranen Rune om dette, svarer han slik:

Rune: Nei, da vet jeg ikke. Det - - - Nei, da er ikke sikkert at jeg hadde blitt med.  
Forsker: Tror du også det (at de spiller ute) har betydning for hvordan vi opplever det?  
Rune: Ja, det tror jeg. Her er det mye friere på en måte, mer åpent og så, ja, interessant. (Intervju Rune 27.7.2000)

Spillestedet er et teater bokstavelig talt uten vegger; her er natur på alle kanter og en himmel over. I sammenhenger med kunstproduksjon og kunstopplevelse knytter vi vanligvis betegnelsen estetisk til fenomener som er bearbeidet i den hensikt å gi en særlig stimulering av sanser og fantasi (Williams 1983:31f.). De unge deltakernes sin fasinasjon av stedet må sies å oppheve dette skillet. Det landskaps- og naturestetiske og det kunstestetiske flyter sammen og utgjør et estetisk premiss og en autentisk konvensjon. Betegnelsen stedsspesifikt teater er utviklet som et botemiddel til forståelsen av spillestedet i en moderne teaterforståelse

hvor rommet helst skal være nøytralt, ahistorisk og dekontekstualisert. Spillestedet i kunstinstitusjonen skal kunne brukes til å scenesette hvilken som helst skuespillmanus. Ved å reaktualisere stedet ønsker en å gjenopprette forbindelsen mellom den reelle sosiale og kulturelle erfaringen og den kunstneriske produksjonen. Fra feltet *devised theatre* hevder Oddey (1994): ”it is the location itself that provides the potential structure, form, content, and participant for the piece” (op. cit., s.125). Intervjuene dokumenterer at det spesifikke ved spillestedet gjør det særlig attraktivt for disse unge deltakerne. Rommet er ikke nøytralt og avgrenset, men fylt av sanselig virkelighet. Landskapet og kombinasjonen av landskap, ruinene med rester av menneskelig aktivitet, de tekniske installasjonene og den transformasjonsprosessen stedet gjennomgår fram mot premiere, utgjør en helt spesiell stedlig spillarena. Her finnes det mange lag av mulige referanser både til nåtid og fortid som dynamiserer selviakttakelsen og skaper refleksjon over tidsfølelsen i fortellingen.

I refleksjonen refererer de unge til erfaringer med trange titteskapsscener eller smale ramper på skoler og i forsamlingshus. Slike spillesteder gir svært begrensede muligheter til å utfolde seg. Sammenligningen kan knyttes til andre refleksjoner de har over å spille teater og ta sjanser i skolesammenhenger (Jmfr. kap.7). Oppfatningen av stedet som åpent, fritt og interessant må derfor også sees i lys av spillestedets arkitektur og det romlige volumet spillerne kan ta i bruk, utforske og fylle med bevegelse. Det store arealet på 1800 kvadratmeter tilrettelegges med lemmer, stiger og trapper og beskrives som et spennende og utfordrende rom å bevege seg i. De unge deltakerne iakttar at de verdsetter et av de ledende prinsippene i stedsspesifikt teater; de utnytter den spesielle følelsen av realitet (Oddey 1996: 38) Spillestedet er stort, materielt og reelt og det inviterer til stor grad av utfoldelse av bevegelse og gir en opplevelse av frihet.

Spillestedet er omgitt av været og i prøve- og forestillingsperioden skifter det fra stille til storm, fra glitrende sol til øsende regn, og fra tjue til rundt fem-seks grader. Flere av de unge spillerne forteller at de normalt aldri er ute i denne typen vær. Dette er noe de forbinder med utelek i barnehage- og barneskolealder. Utfordringene ved å holde seg varm og tørr og å takle glatte underlag, øker spenningen knyttet til erfaringen av å utforske og bevege seg i ruinene. Både den arkitektoniske utformingen, arealet og været fører til at spillestedet oppfattes som et tydelig kontekstuellt bytte både fra hverdagen og fra andre spillesteder de unge kjenner til. Et utfordrende og til dels fysisk krevende spillested skaper glede og umiddelbar fasinasjon, men

de blir også oppmerksomme på at å bevege seg på spillestedet er risikofyllt. Fysiske utfordringer og risikoen ved å produsere spillet, blir et tema i kommunikasjonen mellom spillerne (Jmfr. kap. 7) Etter hvert som en rekke elementer innpasses og reformuleres til relativt stabile representerende former, står været igjen som et ukontrollerbart, ustabil og høyst virksomt element fullt av overraskelse og utfordring. Spillestedet som natur og arkitektur gir rik tilgang til primære, kroppslige og estetiske impulser og erfaringen av at tilstedeværelsen er en direkte, autentisk opplevelse her og nå. På et personlig og sosialt nivå er fasinasjonen over utforskende og utfordrende bevegelsesarbeid et tydelig funn. Kombinasjonen av kroppslig energi i å løpe, klatre, hoppe og krype i ruinene og den åpenbare gleden denne aktiviteten skaper, gjør at det er nærliggende å tenke at de gjenoppdager kvaliteter ved barndommens friluft- og bevegelseslek. Konteksten gjør at bevegelsesglede og utforskende bevegelseslek både er sosialt akseptert og ønsket. På samme måten som i LAIV er en god spiller en som er yter innsats og utnytter de mulighetene stedet byr på slik at det skapes mange interessante handlinger. Ivar Frønes hevder at å gjøre autentiske erfaringer som oppleves som utilgjorte og særpregede er et trekk som preger ungdomstiden etter tolv til fjortenårsalderen (Frønes 2006). Her er de ”lekende” aktivitetene både ekte og særpregede samtidig som den estetiske konteksten tillater å strekke seg ut over de væremåtene som rollene som elev på ungdomsskolen eller videregående skole aksepterer. Landskapet og fysiske og arkitektoniske aspekter ved stedet inspirerer til denne typen autentiske, overskridende og underholdende erfaringer. De unge har svært begrenset teknisk trening, men de har barndommens minner om bevegelseslek og bevegelsesglede. Dette ser ut til å gi dem en effektiv inngang til den skapende interaksjonen og en selvopplevelse av å mestre utfordringene.

I teaterteori regnes autentiske deltakererfaringer som et særlig utbytte ved stedsspesifikke teaterprosjekter og performative happenings (Heddon and Milling 2006:63). Kershaw (1992) peker på at det lokale teateret bør bruke autentiske konvensjoner for å kommunisere demokratisk og effektivt med lokale deltakere. Også i samtidige kilder fremheves autenticitet både for deltakere og publikum som det mest fremtredende trekket ved stedsspesifikt teater (<http://psi-web.org/>). Dette bekreftes av de unge deltakerne; opplevelsen av å være på stedet og i spillet på stedet er sterkt preget av realitetene knyttet til stedet som del av et landskap.

I tillegg til betydningen for den umiddelbare opplevelsen, legger Oddey (1994) vekt på at de fysiske omstendighetene også legger føringer for fortellingen, både strukturelt og med tanke på innholdet (op. cit., s. 126ff.). Stedet angår altså også det vi vanligvis regner til det estetiske, spørsmålet om opplevelse og tolkningen i en estetisk kontekst. Etter hvert revurderer de unge oppfatningen av dårlig vær og anser det som en estetisk ressurs. Været skrives inn som element i den estetiske konteksten og griper direkte inn i den enkeltes konstruksjon av det estetiske rommet hvor rollen oppholder seg. De reflekterer over betydningen av naturfenomener og iakttagelser av seg selv og sin opplevelse av naturen. Erik reflekterer her over hvordan været virker inn på opplevelsen av å være i spillet og hvordan det virker inn på spillernes forestillinger om seg selv som spillere:

- Erik: Det må være overskyet, kanskje litt yr og vind, litt regn. Da blir det mer hustrig og rått og barskt.
- Forsker: Er spennende et ord...
- Erik: Ja, det, dersom det hadde vært lys og sol så hadde det ikke passet til innholdet. Det må være litt hustrig og kaldt for da føler folk seg mer som spennende og virkelige liksom.
- (---)
- Erik: Når danskene kommer, skal det jo se litt uhyggelig og sånn, så hvis det er litt stygt vær så tror jeg det hjelper på litt det. (Intervju Erik 12.8.2000)<sup>34</sup>

Erik reflekterer her over værphenomener som om det var et estetisk, scenografisk element som innvirker på spillerens fantasi og støtter spilleren sin innlevelse. Han føler seg mer i hendelsen. Forskerens innspill med å vise til *spennende* blir korrigert til *spennende og virkelig* og deretter følger eksemplet med den danske hær. Truende og bask vær bidrar til at situasjonene oppleves som mer troverdige og i dette tilfellet farlige. Han reflekterer også over sammenhengen mellom egen innlevelse og den betydningen den har for kommunikasjonen med publikum og publikums opplevelse. Dette hjelper spilleren til å holde fast ved at den som er i den estetiske konteksten, altså spilleren selv i rolle, føler seg virkelig og tilstede i handlinger og hendelser. Når innlevelsen er usikker og truet, tror de det virker inn på publikums opplevelse av helhet og troverdighet. Naturphenomenene har en estetisk funksjon ved at de setter et virkelighetsnært, autentisk preg på opplevelsen. Samtidig tilskriver de naturphenomenene betydninger som styrker den estetiske helheten de ønsker å oppleve og å formidle. Tove reflekterer over dette dobbeltforholdet:

---

, Hustrig, dialekt ord, brukes om været når det blåser og er kaldt. Brukes også om opplevelser som er skumle og farefulle; en hustrig opplevelse

Tove: Ja det er veldig viktig med mørket og lysene. At det blir sånn lummer stemning, sånn uuuu, enda mer dramatisk. Særlig når danskene kommer er det viktig at det er mørkt, ellers ser de (publikum) at det egentlig er små, snille folk. Når det er mørkt får vi skyggene. (Intervju Tove 11.8.2000 )

I den sosiale virkeligheten er medspillerne ”små og snille mennesker” og både hun, publikum og medspillerne trenger bistand fra vær og nattemørke for å bli berørt i den sceniske hendelsen. Spillestedet utgjør et estetisk element og materiale og gjennom tolkning og fantasi tilskrives spillestedet mening slik at det transformeres til et rom i den estetiske konteksten. Når så mange reflekterer over betydningen av arkitektur, omgivelser og været peker dette også på at etablering og opprettholdelse av den estetiske konteksten og innlevelse i rollen er krevende. De kommer ofte tilbake til at konteksten er en porøs og skjør konstruksjon. Denne usikkerheten skaper i seg selv spenning og et driv i forhold til hvordan og om de vil lykkes og mestre det symbolske arbeidet. Dette fører utnyttelsen av impulsene i en villet, aktiv konstruktiv prosess som handler om å tilskrive stedet symbolsk mening.

Heidi Taylor (2004) peker på at en forståelse av teaterrom som også omfatter det stedsspesifikke rommet må regne med en større andel ”unscripted texts”, tilfeldigheter som ikke kan underlegges en ordinær strukturering av virkemidler (op. cit., s. 17). Landskap og natur er elementer i en slik åpen og ikke planleggbare tekst. I tillegg til de erfaringsbaserte kvalitetene åpenhet, frihet og autentisitet, tematiserer de her erfaringer preget av uforutsigbarhet, risiko og utfordring. Kombinasjonen av en rekke eksistensielle kvaliteter ved opplevelsen gjør spillestedet til et spennende sted for selvframstilling i oppgaveløsning og mestring. Et slikt spenningsforhold som beskrives her er helt grunnleggende for en konstruktivistisk forståelse av den meningsdannende bevegelsen mellom estetisk berøring, aktualisering og åpning av nye perspektiver.

Etter hvert som ruinen transformeres ved hjelp av lys, lyd, sceneteknikk og scenografiske installasjoner og rekvisita, styrkes opplevelsen av stedet som et estetisk rom med symbolsk betydning. Når de unge deltakerne reflekterer over hvordan de arbeider seg inn i en opplevelse av å være rollen, er dette svært ofte knyttet til nøyaktige beskrivelser av etablering og utforming av egne spillerom. En rekke realistiske elementer produserer visuelle, auditive

og taktile impulser som øker opplevelsen av autentisitet. Sceneutstyr og rekvisita er produsert for å brukes i mange år og i all slags vær. Hester, bål og fakler, kjerrer, tønner og kister, redskap, verktøy og materialer og våpen er robuste, fysiske objekter med autentisk karakter. I tilknytning til spillestedet, den sanselige rikdommen og det autentiske preget vil jeg hevde at den totale scenografiske utformingen av spillestedet ser ut til å være avgjørende for engasjementet hos de aktørene. Noen av statistene har forholdsvis få og lite varierte oppgaver i prøve- og forestillingsperioden. I den ferdige forestillingen er det mange som bare i deler av handlingen er direkte og aktivt involvert i dramatiske handlinger. Når stallen fylles med hester og redskaper og portvaktene får fakler og hellebarder, bidrar materielle gjenstander og estetiske virkemidler til å fylle ut den rammen spillestedet allerede har etablert. De materielle og estetiske virkemidlene engasjerer dem både i fysiske, aktive handlinger og de stimulerer fantasi og forestillingsevne. Mange likhetsskapende elementer ser ut til å minke skillet mellom spillested og estetisk rom og dette gjør erfaringen mer virkelighetstro.

I undersøkelsen av middelalderuken på Gotland analyserer Lotten Gustavsson (2002) hvordan materielle gjenstander, den estetiske utformingen og organiseringen av disse elementene samlet bidrar til å skape et troverdig, historisk univers. Hun legger vekt på deltakernes nitidige konstruksjon og forsvar av den materielle og symbolske rammen. Det er deltakernes skapende relasjon til det materielle og det estetiske og de sosiale overenskomstene som avklarer forskjellen mellom det reale og det symbolske som skaper betydningen. Hun kaller denne prosessen ”Innramming av en förtrollad zon” (op.cit., s.192). En tilsvarende oppmerksomhet mot relasjonen mellom stedet og materielle og symbolske og etablering av estetiske kontekster og symbolske rom finner vi også i den deltakerorienterte spillpraksisen LAIV. Utgangspunktet for deltakeren er: ”Any given person or object in both rooms will have a double state of being” (Andreasen 2003:77). Personer, materielle gjenstander og symboler som hører hjemme i begge rom har en dobbelt likhetsskapende virkning, mens de objektene som hører hjemme bare et av stedene vil ha en forskjellsskapende virkning. Utfordringen for deltakeren er forhold som ikke har lik betydning, de vil alltid være en distraksjon og derfor kunne skade det symbolske nivået og innlevelsen (op. cit., s. 78). Både Gustavsson og Andreasen viser til betydningen av at deltakerne kjenner til og bruker en overordnet oppfatning av hva som er den estetiske konteksten og normen for innenfor/utenfor. Det er altså et intertekstuell forhold mellom den estetiske konteksten og det som oppfattes som stilmessig akseptert; av hva som er innenfor og utenfor rammen. I det lokalhistoriske spillet støter

deltakerne på mange uvante utfordrer for eksempel i refleksjonen over rollens etiske ståsted og aktørens håndtering av tekniske installasjoner. Elementer med dobbelt likhetsskapende virkning er imidlertid mange flere: landskapet og regnet; en steintrapp, en staur og en hest er estetiske objekter, uavhengig av tolkning. Det er imidlertid også et annet forhold ved friluftsteateret som kan forklare den sterke opplevelsen av autentisitet. Faktisk tid slik den kommer til syne på spillestedet i form etter middagslys, kveldskumring og nattemørke ligger parallelt med hendelsenes gang. Selv om en anvender scenelys, vil det faktiske lyset legge premisset. I refleksjonene kommer denne likhetsskapende doblingen til uttrykk i formuleringer som: *dagslyset forsvinner og det blir mørkt/mørket faller over oss i en urolig verden og en urolig tid*. Både vær, lys/mørke, arkitektur og materielle objekter virker på opplevelsen av autentisitet. Å være tilstede i et rikt estetisk, autentisk rom ser ut til å kompensere for mye spillaktivitet. Stemning og atmosfære kan synes å være mer vesentlig enn plot.

Analysen viser at spillested er et forhold som legger så betydningsfulle føringer for deltakererfaringen at det er rimelig å omtale stedet som en kontekst på linje med produksjonskonteksten og den estetiske konteksten. Per prøver å forklare hvordan stedet rammer inn hans produserende arbeid, hans opplevelse av å være spiller i spillet og preger hele fortellingen om å være deltaker:

- Per: Det (spillestedet) blir litt mer virkelighet etter hvert som det kommer i spill. Det blir litt mer virkelighet.  
Forsker: Mmm, tenker du i prøveperioden da?  
Per: Ja, men mest forestillingene  
Forsker: Ja... at du som deltaker opplever det som mer virkelig?  
Per: Ja, jeg vet ikke hvordan jeg skal forklare det – . Det er mer...eeee på scenen har du mer som vegger, det blir lukket, om plassen. (Tegner på bakken hvordan scenerommet er avgrenset. Tegningen viser et stort område han beveger seg i spillet) At det er mye plass, men allikevel avgrenset, et stort rom hvor en beveger seg på en måte som er mer virkelig og friere. (Intervju Per 13.8.2000)

Kvalitative forhold ved stedet som stor plass og mange bevegelsesmuligheter gir ham frihet til å utforske muligheter og skape rollens oppholdssteder og bevegelser, det vi kaller rollens estetiske rom. Han beskriver rollens rom som stort, fritt og virkelig, samtidig som han har en klar oppfatning av avgrensningen. Sammenlignet med dette vil et ordinært *teaterrom*, være et begrenset fysisk rom med tydelige markeringer av hva som er og ikke er estetisk rom og del av fortellingen. Det rommet Per identifiserer og disponerer som rollen sitt rom, er en

betydelig større romlig enhet enn det som faktisk kan oppfattes av en utenforstående, f. eks. publikum. Mellom spillestedet og det estetiske rommet et det en åpen og flytende sone. Den disponeres og defineres avhengig av kvaliteten på den estetiske opplevelsen. Defineringen styres i den skapende interaksjonen og i en kontinuerlig vurdering av hva som tjener egenopplevelsen av fortellingen og formidlingen til publikum. Slik kan vi si at de unge spilleren gjennom å bruke stedet både sosialt, estetisk og som tilholdssted for rollen skriver inn en rekke forståelser av stedet. Gjennom praksis og innskiving gjør de stedet til sitt eget.

Med bakgrunn i en forståelse av det uberegnelige og alle de innskrevne forestillingene ved det spesifikke stedet, stiller Taylor (2004) spørsmålet om hvordan en kan forstå dramaturgi i det stedsspesifikke teateret: ”Not necessarily a cool outside eye; more perhaps, an attention to the structural and metaphorical web being spun by the creators in their chosen place” (op. cit., s. 17). De unge tematiserer landskap og arkitektur og vi har vist hvordan erfaringer med disse to aspektene ved stedet bevisstgjør dem som fysiske aktører med sterk opplevelse av å være tilstede på et rikt, estetisk, spennende og utfordrende sted. De reflekterer over hvordan de kan bruke stedet til å skape opplevelser for seg selv og for publikum og hvordan de kan skape sammenhenger mellom stedet, egen tilstedeværelse og de hendelsene spillet skal presentere. Stedet er på den ene siden en materiell og fysisk kontekst som gir mange taktile, auditive og visuelle impulser som gir en opplevelse av frihet, bevegelsesglede og autentisitet. Dette berører kroppen, sansene, følelsen av mestring og opplevelsen av å mestre kropp, bevegelse og rom. Disse aspektene ved stedet fasinere og åpner et rom for fabulering og fantasi og de konstruerer symbolske forbindelser mellom her og nå og der og da. Sentrale spenningsdrivende og engasjerende kvaliteter ser ut til å være *det uberegnelige* og *det autentiske*. Vi finner også bevegelsesglede og referanser til barndommens friluftsliv og bevegelseslek. Det kan tyde på at et stedsspesifikt teater med arkitektur med rike muligheter for bevegelse og mange estetske impulser fra landskap og natur, har særlig stor verdi for deltakere i denne aldersgruppen.

## **5.2. Fortidsminnet**

Spillestedet er også et fortidsminne og åstedet for de historiske hendelsene som utgjør materiale for produksjonen. De unge deltakerne reflekterer over hvordan de føler seg tiltrukket av holmen og i dette ligger det en interesse for å lade stedet med betydning. Marit



sin refleksjon viser hvordan den tilbakeskuende fantasien fyller ut opplevelsen av natur og arkitektur:

- Marit: Det er så fint utpå her.  
Forsker: Ja, tenker du på hele holmen da?  
Marit: Slottet i seg selv er råstilig. Jeg har likt plassen siden jeg var lita. Vi var her på klassetur og grilla, men da fikk vi ikke komme inn. Det kom senere ja. (latter)  
Har alltid likt slott i og for seg. ( Intervju Marit 27.8.2000)

Forskeren retter oppmerksomheten mot holmen, stedet som natur, men Marit legger vekt på *slottet* og legger til at dette er en stedskategori hun interesserer seg for. Hun knytter kategorien til barndomsminner og det en må kunne kalle en romantisk, barnlig eventyrverden. Å *komme inn* i handler om å oppleve for å skape, å realisere en forventlig preget av det eventyrlige. Fasinasjonen av det kulturhistoriske og mytiske aspektet kommer svært tydelig fram hos de som har vokst opp i nærmiljøet. At stedet er naturidyllisk, er ikke i seg selv tilstrekkelig interessant. De som bor i nærområdet har savnet større vennekrets og er glade for at de som ungdommer kan søke til nye og større miljøer. Det er sammenhengen stedet anvendes i som aktiviserer fantasien og tilfører spenning til stedet. Veteranen Lene reflekterer:

- Lene: Når det rufser litt, vind og litt regn og – da blir det litt magisk, magisk –  
Forsker: Magisk – hva er det?  
Lene: Du liksom føler på deg at det er, her skjedde det noe for 400-500 år siden. Det har liksom skjedd noe her som er historisk, da, det er spennende å vite det.  
(Intervju Lene 27.7.2000)

Å vite at spillet iscenesettes *der det engang skjedde* gir både erfaringen med å skape spillet og opplevelsen av spillet, et festepunkt i form av en dokumentert tilknytning. Forbindelsen mellom sted og materiale vekker mulighetssansen og retter den skapende fantasien bakover i tid.

I prøve- og forestillingsperioden får de unge spillerne noe kjennskap til det som skjedde på Steinvikholmen i perioden 1535-37. Spillet ser altså ut til å treffe en interesse for historien som øker interessen for å leve seg inn i rolle og hendelser.

Marit: Ja, jeg liker historie, synes det er spennende å tenke på hvordan folk levde før. I fjor lærte jeg litt om det som skjedde her og at det var viktig. Det er spennende å leve seg inn i historie. (Intervju Marit 27.7.2000)

Om en forestilling skriver Taylor (2004): "for much of the performance, the space did not double for something other than a factory, it exhibited its factoriness" (op. cit., s. 17) I dette prosjektet kan vi si at det er *slottligheten* og alle konnotasjonene til fortid og eventyr som åpner fantasi og skaper fasinasjon. Flere av spillerne er opptatt av fakta om kulturminnet og av hvordan det daglige livet artet seg for de som bodde i og rundt borgen. De kunne tenkt seg og sett både bilder, kart og modeller av hvordan stedet en gang så ut. Det er imidlertid ingen, heller ikke blant de som har deltatt i flere år, som har søkt mer kunnskap om de historiske hendelsene. Som Marit synes de det er spennende å tenke på og leve seg inn i hvordan folk har levd, det er fabuleringen og innlevelsen som står i sentrum. Spenningen er dominert av det potensielle rommet som åpner seg og muligheten til å oppdage og oppleve spennende scenarier. Det faktahistoriske fungerer som et supplement og tilfører fortellingen autoritet. De er klar over at dramatikerer tolker den historiske hendelsen, og at hendelsen kun er et materiale for den fortellingen som iscenesettes og formidles. Ingen er kritiske til at historien er fortolket, de mener det er helt nødvendig å fortette og dikte inn fiktive skikkelser for å skape en dramatisk fortelling som kan fenge deltakere og publikum. Dette tolker jeg også som et uttrykk for at det fortidlige ved materialet er mer vesentlig enn de historiske fakta. Det er først og fremst dette at det *har skjedd på stedet* som gir spenning og troverdighet til fortellingen. Det er en nysgjerrighet på hva som har hendt, men først og fremst en nysgjerrighet på spennende og fabulerende opplevelser i spill. I Siv sin vurdering av det forestillingen handler kommer en slik oppfatning tydelig til syne:

Siv: Det er et veldig bra stykke: kjærlighet, mord, gripende og dramatisk. Jeg har ikke så god kjennskap til andre historiske stykker, men det er bra fordi det skjedde her og var på ordentlig. Det har mye å si for stemningen.  
Forsker: Du tror at det har betydning for deg at der foregår på dette stedet?  
Siv: Ja, du får ærefrykt, det skjedde her for flere hundre år siden. (Intervju Siv 13.8.2000)

Siv definerer det som et historisk stykke, altså en teatertekstsjanger som hun liker. Dette er ekstra fint fordi det har en historisk tilknytning til spillestedet. Hun reflekterer over hendelsene som gripende og at det skjedde her, fyller henne med ærefrykt. Ærefrykt er ikke

mye brukt i et hverdagslig ungdomsspråk, og bruken tyder på at handling gjør et sterkt og overbevisende inntrykk. Det autentiske ved den historiske hendelsen og den autoriteten dette fører med, ser ut til å stimulere et ønske om å gjenskape et sant liv i sanne hendelser. Den kulturhistoriske konteksten vekker først og fremst en interesse for fortidige hendelse og liv og kulturminnet rammer inn og gir impulser til tilbakeskuende fabulering. De to bevegelsene i retning av å søke opplevelse og å være skapende innen konteksten følger og stimulerer hverandre. Tove reflekterer over hvordan de arkeologiske restene av kulturminnet berører sanser og følelser. Mellom det hun vet om de historiske hendelsene og hennes forestillinger oppstår det et stemningsfullt og engasjerende mellomrom hun liker å oppleve og selv skape stemning i.

Tove: Det er her historia er. Alt som har skjedd mellom murene her. Det er det som gir stemninga, stemninga mellom muran. Gamle mura med egen personlighet – det synes jeg er viktig. (---)  
Det er bare i borgen, du må være der og gå de tjenestegangene og sånn for å få den følelsen. Den hører til plassen. (Intervju Tove 11.8.2000)

Denne typen berøringer skapes også når de står utenfor og betrakter stedet slik det ligger i landskapet ferdig transformert som åsted for hendelsene. Mari sin beskrivelse minner om åpningsbildet på en film som lover et spennende, historisk handlingsforløp:

Mari: Når du kommer ser du borgen og husa som står ned på her og føler at du er tilbake til 1500-tallet. Det var jo her inni borgen, det er det som betyr noe for meg i spillet. (Intervju Mari 13.8.2000)

Bruken av det historiske materialet med nær tilknytning til stedet er i Kershaw (1992) sin terminologi en tydelig autentisk konvensjon. Kjennskap til det historiske materialet tilfører spillet autoritet og dette videreutvikler kvaliteten autentisitet. Autentisitet og autoritet virker sammen på fantasi og følelser og spillerne utvikler et personlig eierforhold til den dramatiske handlingen. Slik produserer autentisitet fokus og fordypning både i spillerens individuelle arbeid, i den skapende interaksjonen og det gir kraft til interessen for å formidle. Autentisitet er en ledende forståelse i de unge deltakernes gjøren, være, formidling og refleksjon. Her skal vi dvele ved hvordan vi kan forstå betydningen av autentisitet og tilbakeskuende fantasi.

I forbindelse med lokalhistoriske spill og spill ved museer, er spørsmålet om autentisitet drøftet i flere empiriske undersøkelser. Deltakerne som er elever, formidler en forståelse av

autentisitet som omfatter både historiske fakta, et kvalitativt forhold av ekthet og en subjektiv opplevelse av å selv være oppriktig engasjert i spillet. I elevers publikumserfaring med et lokalhistorisk spill, forstår Mæland (2002) autentisitet både som en fantasiskapende og spenningsdrivende faktor. Undersøkelsene av deltakererfaringer i historiske rollespill bekrefter betydningen av autentisitet knyttet til spillested, materielle objekter, symboler og drakter. Deltakeren i rollespill er på samme måte som de unge spillerne både betrakter og betraktet, og de erfarer autentisitet som en kvalitet, et avgjørende og engasjerende preg på et originalt samvær i tid og rom (Eklund m.fl. 2003). Shannon Jackson (1998) undersøker forholdet mellom performativitet og teatralitet ved Hull-House Museum og legger vekt på en særlig fantasiskapende fasinasjon knyttet til å være på stedet og omgi seg med objektene:

It is this longing for what is lost that periodically takes me away from the library to visit and re-visit the Hull-House Museum, for there the material reality of museum exhibits suggests a closer connection to a represented past (op. cit., s. 80).

Deltakerorienterte empiriske undersøkelser og en selvreflekterende teaterviter bekrefter funnene i denne undersøkelsen. Stedets materialitet og originale eller seminoriginale objekter produserer en åpning mot fortiden som virker på følelser, fantasi og selviakttakelse på en særlig engasjerende og skapende måte.

Spørsmålet om autentisitet i relasjon til iscenesettelser av historiske steder, kulturminner og muséer rører ved den metafysiske forestillingen om kontakt med en romantisk fortid. Heddon and Milling (2006) viser hvordan begrepets status har endret seg fra 1950-60-tallet hvor det ble knyttet til å uttrykke ektefølt opprør og frihet og til 1990-tallet hvor begrepet utfordres og avprøves som et essensialistisk begrep (op.cit., s.13 og 207). Autentisitet knyttet til kulturelle perspektiver angår særlig spørsmålet om fortellingens autoritet. Framstillingen av noe som sant kan stå i vegen for kritikk av hegemonistiske forståelser av historiske hendelser og praksiser. Denne kritikken rammer selve etableringen av det lokalhistoriske og stedsspesifikke teateret. I perioden med reetablering av lokalt teater søker en å etablere lokalt funderte framstillinger av fortiden for å styrke lokalt engasjement og tilhørighet til sted og historie (NOU 1988:1, kap.14.5 og 14.6). Når de unge deltakerne i 2000 hevder at forestillingen må foregå på det bestemte stedet, har det sammenheng både med særlige kvaliteter ved stedet og med den faktiske forbindelsen det er mellom sted og materiale. Dette er imidlertid en

kvalitativ forbindelse de unge aktivt oppretter og ivaretar gjennom tilstedeværelse, handling og refleksjon.

Kritikken mot det autentiske knyttes også til oppfatninger om kulturelle røtter og heftes med påstander om naivitet og en romantisk forståelse av typen å *høre historiens sus* og *forfedrenes stemmer*. Regina Bendix (1997) analyserer autentisitetetsidealet i folkeminnevitenskapen. Hun hevder at begrepet lades med verdi som en romantisk reaksjon på rasjonaliteten i det moderne. Hun omtaler dette som et forsøk på å lege refleksivitetens sår (op. cit., s. 8). Å engasjere seg og søke spenning i en førmoderne tid, fjernt fra dagens komplekse virkelighet, vil være et utslag av en slik romantisk lengsel. Dette samsvarer med Ziehe (2004) sin påstand om at en av strategiene til ungdom i dag er ontologisering. I en virkelighet som oppleves som tømt for alle fortellinger og med et konstant krav til selvrefleksivitet, søker de unge fast, symbolsk grunn. Det er verdt å merke seg at Ziehe her nevner kulturelle bevegelser som nyreligiøsitet og nynazisme. Medlemmene markerer tilhørighet med mange estetiske symboler og emblemer og medlemmenes selvframstilling må sies å ha klare teatrale trekk. Som et botemiddel mot å trekke seg unna den kulturelle situasjonen peker Ziehe på estetiske praksiser. De kan ved sin annerledeshet fungere som arenaer for desentrering og åpne individualiteten mot interesse for den andres perspektiv og fellesskapets normer. Å drømme seg tilbake i tid og å interessere seg for *slottslighet* og livet i middelalderen kan være et uttrykk for en kompensatorisk strategi, en lengsel tilbake til en romantisk fortid med tilsynelatende tydelige etiske absolutter. Men den tilbakeskuende fantasien og interessen for å oppleve det som sant, på kroppen, kan også være et uttrykk for å forstå det andre og den andre og for en erfaring av at spillet åpner for slike kultur-estetiske erfaringer. Det er mange som reflekterer på samme måten som Marit, som snakker om å lære gjennom å spille og som slik ikke skiller mellom en opplevelsesbasert og en læringsbasert veg til ny innsikt. På samme måten som museumsformidling, kan det lokalhistoriske spillet være en potensiell arena for opplevelsesbasert læring og menneskers levekår i fortiden.

I lys av dokumentasjonen vil jeg hevde at de unge deltakeren oppfatter autentisitet som et sjangertrekk. De lokalhistoriske spillene har utviklet en estetisk forståelse for hvordan en kan produsere opplevelser av troverdighet og ekthet og at de unge reflekterer både over å være i autentiske opplevelser og over hvordan de selv deltar i å skape dem. Eksempler på dette er refleksjonen over hvordan dramatiker og komponist anvender det historiske materialet og refleksjonen over utviklinga av egne hyper-realistiske spillesteder. Også måten de reflekterer

over forholdet mellom naturlig lys og kunstig lys viser at de ser på det autentiske som en rekonstruksjon. Sted og autentisitet er sjangertrekk som skiller de lokalhistoriske spillene fra andre typer teater og kulturopplevelser. At stedet og spillet vekker sterk innlevelse og opplevelse av å delta i noe som er ekte og viktig er en bonus; en ekstra kvalitet ved å være deltaker.

For å komme nærmere en forståelse av den tilbakeskuende fantasien og kvaliteten autentisitet, vender jeg meg mot forskning som særlig interesserer seg for de mulighetene som åpner seg når en søker legemliggjorte erfaringer i arkeologisk og historisk materiale. Michael Shanks (2001) peker på at å undre seg over hvordan mennesker har levd, sannsynligvis er noe vi alle gjør fra tid til annen. En evne til arkeologisk fantasi og tilbakeskuende fabulering er altså noe allment som berøres i møtet med sted og materiale (op. cit., s. 11). Dette kjenner jeg igjen som en formidlet spenning hos flere av spillerne. De forteller at de har kikket over muren og lurt på hvordan det en gang har vært på Steinvikholmen. De bemerker de gamle brohodene som stikker opp av mudderet, restene av trapper og tårn og at borgen utenom spillsesongen er en ensom og forlatt ruin. De fabulerer over hvordan det ville være om borgen ble restaurert eller i alle fall fantes som modell. Utgangspunktet er overleverte fragmenter, her av en mektig bygningskropp. De opplever den gjennom synssansen, den taktile sansen og ved bevegelse og estetiske inntrykk og fabulering foregår som umiddelbare skift mellom berøring og iakttakelse og utdifferensiering. Shanks hevder at det overleverte materialet bærer legemliggjort sosial praksis i sin form. Stedet og materialet blir et møte mellom "the host and the ghost" (op. cit., s. 96). Som statister gjør de unge mange oppgaver som jeg i en ordinær teaterproduksjon ville regne som ganske intetsigende. Noen er også oppgaver som jeg kan tenke meg ungdom ville vegre seg mot å gjøre. De står ved porter og vokter utganger med tunge hellebarder og sverd, de går eller løper på murer, tenner fakler og heiser flagg og bannere, de står med mugger og serveringsfat, de spar møkk og holder hester. Relasjonen til stedets materialitet og objekter ser ut til å åpne for forestillinger om sosial praksis som engasjerer og skaper spenning. Den følelsesmessig virkningen strekker seg ut over spenning knyttet til handlingens utfall og betydning for helheten. Det er kvaliteter ved den performative tilstedeværelsen. Relasjonen til stedet utvikler kvaliteten autentisitet og dette er en estetisk og erkjennelsesmessig merverdi. Forskjellen mellom ruinen og *slottligheten* produserer et skapende og fabulerende mulighetsrom. Betydningen av det magiske og mytiske aspektet kan vi knytte til minner om barndommens fantasi- og rolleleker. Noen reflekterer over hvordan stedet stimulerer slike barndomsminner og forestillinger, hos andre ser vi det mer som en type åpenhet og vilje til å

få inn i fantasien. Som med det gestiske uttrykk; de mangler trening, men har med en kunnskap fra barneårene om at fabulerende utforsking er fasinerende.

Stedet skiller seg ut i landskapet med fjord, åser og åkerlandskap, det er definitivt kulturspesifikt og signaliserer både beskyttelse og makt. Mike Pearson (2001) hevder at opplevelsen av å være kroppslig og sanselig til stede i landskap og overlevert materiale, i det som vi vanligvis ikke vil regne som autentisk historie, bidrar til å skape ”the deep map of the locale”(op. cit. s.145). Dette forstår jeg som at det vekkes en interesse for å forstå hva stedet kan innebære, som en åpen invitasjon. Pearson sier videre at å arbeide med iscenesettelse av denne typen steder ikke er en refleksjonsløs vandring:

Site –specific performance - work which is specific to this place and no other place – addresses such dept. But of course, it might equally be in conflict with, or indifferent to, site. For these places are no essentialist Eden. Here too was incest, suicide, sexual abuse, misogyny, ruthless materialism and religious hypocrisy (op. cit., s. 146).

Analysen av den musikkdramatiske konteksten i kapittel 7 bekrefter dette synspunktet. Refleksjonen over rolleperspektivene bekrefter at de unge deltakernes lekende virksomhet er preget både av fasinasjon over leken og av et stort etisk alvor. Det kunstneriske objektet og den kunstneriske opplevelsen oppstår ved doblingen av tid og rom og ny mening og perspektiver oppstår i forskjellen. Dette har vi kalt et tredje etisk rom (Hannula m. fl. 2005). Det sterkt autentiske preget ved spillestedet svekker på den ene siden utvikling av mening gjennom forskjell. De mange autentiske og dobbelt likhetsskapende elementene svekker forskjellen og øker opplevelsen ved å være kjent og føle seg hjemme på stedet. Det historiske materialet er på den andre siden fjernt og fremmed og bryter radikalt med kjente kulturelle og sosiale forestillinger. Kombinasjonen mellom sterk grad av materialitet og autenticitet på den ene siden og fantasi og fremmedhet på den andre siden, se ut til å skape et spillested og estetiske rom som engasjerer og utfordrer spilleren på et eksistensielt, estetisk nivå samtidig som det åpner opp for å erfare en ukjent verden.

### **5.3. Identitetsanker eller spillested?**

I de teatervitenskapelige perspektivene på lokalt teater forestiller en seg gjerne at det lokalhistoriske spillet skal føre til økt interesse for og opplevelse av tilhørighet til stedet og

dets lokale historie Verdien av ”memories of the past” er et aktuelt tema i forskningen på feltet (Futherford 1987). Interessen for det lokale stedet og aktivitetene knyttet til å skape og formidle spillet skal i sin tur styrke det lokale fellesskapet (Andrews 2004, Boon & Plastow 2004, van Erven 2001, Fjermestad 2002, Kuftinec 2003, Landvik 1998). I senmoderne diskurser om det lokale teateret finner vi også sterke innslag av kultur- og næringspolitiske perspektiver. Disse knyttes til en forståelse av at det lokale stedet har en særlig betydning i den enkeltes selvfortelling og ønsker for bosetting.

I profilering av forestillingen legges det fra ledelsens side vekt på stedet og de historiske hendelsenes betydning for nasjonens selvstendighet og den katolske kirkens tap av makt (Program *Olav Engelbrektsson* 2000). Ingen av de unge spillerne er opptatt av denne typen historiske spørsmål. På spørsmål om betydningen av det historiske materialet konkluderer veteranen Rune slik:

Rune: Det var fint at han (erkebiskopen) bygde slottet sitt her, for da kan vi jo lage teater her. (Intervju Rune 11.8.2000)

Det er vanskelig å finne en uttalt kulturell, identitetsorienterende interesse knyttet til stedet i de unge sin selviakttakelse. Enkelte refererer til utsagn som at spillet gjør stedet kjent for turister og å *sette Stjørdal på kartet*. Da henviser de unge til *de* og *dem* som er ansvarlige for Steinvikholm Musikkteater og oppretter slik en forskjell mellom institusjonen og seg selv. Stedet har stor betydning for de unge deltakerne sin fasinasjon og engasjement, men det er stedet som et velegnet, utfordrende og estetisk rikt spillested som er betydningsfullt.

Helen Nichol森 (2005) peker på at lokalt teater er utviklet i lokaliteter som ikke bare er lokale, men også meningsbærende i den levde kulturen. Det gjelder kulturelle flerbrukshus, gater og parker eller kulturminner. Denne typen spillesteder omtaler hun på følgende måte: ”- those of everyday life, spaces that are embodied and which articulate the complex symbolisations and images of lived experience.” (op. cit., s.127). Mens det nøytrale teaterlokalet ideelt sett kan være et sted hvor deltakerne kan gi liv til alt mennesker kan være i stand til å fabulere og reflektere over, er denne typen lokale spillstedene allerede representasjoner og tilskrevet sosiale og symbolske verdier. Svært mange lokale produksjoner med historisk materiale foregår i miljøer som også brukes i det daglige: torget i Monticchiello (Andrews 2004), rundkjøringa i Bournemouth (Horitz 2001) og Sjøgata i Mosjøen (Landvik



1998). Et fortidsminne som Steinvikholm er i liten grad skrevet inn i den levde kulturen. Nærhet i tid som er tilfelle i eksemplene over, kan gi en rikere tilgang på historiske kilder og muntlige fortellinger. Dette kan skape en enklere tilgang til informasjon, men også en enda sterkere forpliktelse til å forstå sted og historie på en korrekt måte. Gjenkjennelse og forpliktelse overfor kildene er viktig for eksempel i produksjonene til *Det fattige teateret i Monticchiello* (Andrews 2004). Både Axelsson (2003) og Bendix (1989) hevder at teaterproduksjonene øker oppmerksomheten om et sted og at spillet konstituerer stedets, henholdsvis byens identitet med en nye og forsterket betydning. Alvastra kolsterruin har en sterk posisjon i svensk historie knyttet både til den sterke sverkeretten og den Hellige Birgitta og fortellingen om William Tell har status som et sveitsisk nasjonalepos. Både *Makten og Herligheten* og *William Tell* engasjerer offentlig og privat næringsliv og foreningsliv og deltakere fra et stort omland. Spillene er altså bare en av flere forhold som bidrar til å konstituere stedet. I dette prosjektet er stedet og historien lite kjent for de unge deltakerne, kun en har hørt om det på skolen. Stedet er heller ikke utviklet til et reiselivsprodukt slik vi ser med andre spillarenaer i Midt-Norge som for eksempel Stiklestad med *Spelet om Heilag Olav* og Slagghaugene på Røros med *Det binner en eld* (www.spelhandboka). Undersøkelsen gir ikke grunnlag for å kritisere påstander om at spillesteder kan få en identitetsdannende funksjon dersom de aktualiseres og brukes i flere sammenhenger.

I dette tilfellet er stedet, i alle fall slik de unge deltakerne oppfatter det, aktivt kun som spillested. 1537 er lenge siden og de unge synes de kan lite historie. Distansen i tid og rom gjør på den andre siden Steinvikholm eksotiske og dette gjør at stedet fungerer som et sterkt estetisk objekt for fantasi og bildedanning. Sally Mackey (2002) viser til et teaterprosjekt hvor de bringer studenter og barn ut til et friluftsteater utenom allfarveg hvor de produserer tekstbaserte teaterforestillinger. Mye av den spesielle stemningen og begeistringen hos deltakerne skriver hun tilbake til erfaringen av: ”you are on the very egde of the land, on the threshold, at a liminal place” (op. cit., s. 16). På tilsvarende måte reflekterer de unge i dette prosjektet over hvordan de ”reiser ut”, ”går over brua” og ”er stengt inne” i ruinen. Stedet har autentiske kvaliteter, men også tydelige eksotiske kvaliteter. Det fungerer som et reservoar for impulser til og innskriving av fortellinger om en fjern fortid. Helen Nicholson (2005) sier at selv om skolens rom for anledningen kan være omgjort til teaterrom er de: ”haunted by expectations”, altså innskrevet i historier knyttet til å være elev og elevs historier (op. cit., s.87). Slik hverdagslige forventninger er det lite av i tilknytning til dette spesielle spillestedet. De forventningene og fortellingene som konstrueres er knyttet til rollen som deltaker og til

erfaringer med å være i rollens verden. fortidsminnet skrives inn som ikke-hverdagslig og knyttet til historier om å spill.

Spørsmålet om den lokale tilknytningen kan vi også drøfte ved å spørre etter hva vi egentlig mener med lokal i forbindelse med steder. Per bor i en annen del av kommunen, og han har ikke vært på spillestedet før han ble med i spillet for første gang i 2000:

Per Steinvikhomen er liksom det mystiske stedet langt borte fra folk, det setter en spesiell ramme (Intervju Per 13.8.2000 ).

Per knytter det mytiske til avstand ikke bare i tid, men også til rom, stedet ligger faktisk langt borte fra der storparten av befolkningen bor. For de fleste er spillestedet ikke en del av hverdagens arenaer. På politisk nivå definerer en kommunen som avgrensning av det lokale og et lokalhistorisk spill er innen en slik stedsdefinisjon, lokalt for de som bor i kommunen. Denne kommunen har som svært mange kommuner utenom de store byene, stort areal og flere mindre sentra. Her vokser barn og ungdom opp med tilknytning til lokale barnehager, skoler og fritidsaktiviteter. Gjennom oppveksten er de altså lokalt konstruerte; de sosiale og kulturelle praksiserfaringene er forankret i nærmiljøet (Heggen m. fl. 2001, Paulgaard 2000, 2006.) For svært mange av de unge er deltakelsen i det lokalhistoriske spillet en bevegelse bort fra den lokaliteten de identifiserer som sin; de reiser opp til 20 km hver veg for å delta. På mitt spørsmål om betydningen av *det lokale* svarer de at lokaliseringen i hjemkommunen er avgjørende for at de i det hele tatt kan delta. De viser til at de har begrenset mobilitet: kommunikasjoner, økonomi og begrensninger fra foreldre. At spillestedet er lokalt innebærer at det er tilgjengelig innen de den sosiale konteksten disse tenåringene mellom tretten og atten år opererer innenfor uten for store sosiale og økonomiske omkostninger.

Forestillingen om en opplagt forbindelse mellom sted, spill og identitet møter kritikk fra poststrukturelle perspektiver på hva fellesskap er og på hvilket grunnlag fellesskap kan konstrueres. Vered Amit (2002) viser til at det daglige, sosiale samværet fremdeles har betydningen for hva en anser som verdifullt. Mer omfattende fellesskap etableres på grunnlag av interesse og felles holdninger og trenger ikke å ha utgangspunkt i en lokalitet. Ulike aktivitets- og interessefellesskap etableres imidlertid gjerne i tilknytning til et sted hvor en kan

gjøre aktiviteten sin. At de unge reiser ut til spillestedet sammen med noen de kjenner fra ulike deler av kommunen, kan sees som et slikt eksempel. De søker en interesse, i dette tilfellet både sosialt og estetisk, og søker seg til et sted hvor det finnes et slikt fellesskap. For mange av de unge deltakerne representerer spillestedet derfor en orientering bort fra de nære oppvekstarenaene. De reiser ut til en kulturarena som samler deltakere med lignende interesser fra et større geografisk område. Dette byttet av geografisk kontekst skjer på samme tid som sosiale nyorienteringer som skolevalg, å starte som lærling eller å flytte på hybel. Både Andrews (2004), Fjermestad (2002) og Kuftinec (2003) finner at spillene fungerer som et lokalt sosialt og kulturelt ankerfeste for unge voksne som har reist ut. Ungdom i alderen tretten til nitten år er imidlertid for unge til å ha erfaringer med å bo borte på permanent basis. De reflekterer i liten grad over hvordan forholdet til spillet vil være som voksne, da venter utdanning, jobb, militærtjeneste og framtida er åpen. Noen har det lokalhistoriske spillestedet som en arena de oppsøker for en periode om sommeren gjennom store deler av oppveksten. En stor andel kommer imidlertid til rundt tretten til fjortenårs alder i den tiden mange starter sin orientering fra nær familie og barndomsvenner og søker videre sosiale nettverk (Hougen 2000, Sletten 2000, Rossow 2003, Ødegård 2001). For tenåringene kan en se spillestedet som en kultur-estetisk overgangsarena hvor en kan utfordre seg selv og søke nytt potensial både sosialt, estetisk og kulturelt.

I analysen har jeg undersøkt og drøftet det spesielle stedet slik de unge deltakerne erfarer det som arbeidssted i den skapende interaksjonen, som element i den estetiske konteksten og hvordan en type fortelling om det spesielle stedet kan angå fortellingen om dem selv. Landskapet og stedet er et grunnleggende premiss for de unge deltakerne sin konstruksjon av det lokalhistoriske spillet som kultur-estetisk arena. Spillestedet har stor egenverdi. Å være til stede og bruke stedet som arena for skapende arbeid gir eksistensielle erfaringer av frihet, åpenhet, bevegelsesglede og konsentrert tilstedeværelse. Dette står sentralt i selviakttakelsen; natur, arkitektur, sansing og bevegelse skaper umiddelbar glede, utfordringer og spenning og en opplevelse av å være kreativ og potent. Gjennom utforskning av stedets muligheter konstruerer de rom og bevegelsesruter og utvikler slik et erfaringsbasert, estetisk eierforhold til spillestedet. Spillestedets egenart og estetiske rikdom ser ut til å være svært viktig for iakttakelsen av egen tilstedeværelse, undersøkende handlinger og opplevelser i spillet. Refleksjoner over stedet tematiserer mestring, samarbeid, ansvarlighet og kommunikasjon og andre forhold som skaper utfordringer for den skapende interaksjonen eller som får den til å

flyte. Det tematiserer også å ha et romlig fellesskap hvor en gjør kultur-estetiske erfaringer sammen. Eierforholdet til stedet og interessen for det autentiske får betydning for relasjonen til offentligheten. De stoler på egen disponering av rom som estetisk element og det reelle ved stedet skal sikre en felles opplevelse av at spillet representerer en sann og viktig hendelse. Disse ulike aspektene utdypes i kapittel 6 om deltakerkonteksten. Spillestedets arkitektur, natur og landskap stimulerer den tilbakeskuende fantasien og spenningen ved å fabulere over fortidige fenomen. Stedet er materielt og reelt og den estetiske konteksten domineres av hyper-realisme. I kombinasjon med det historiske materialet fører dette til at de tilskriver stedet og spillet autentisitet. Dette får betydning for opplevelsen av form og utdypes i kapittel 7. Musikkdramatisk form. Både stedet som natur og arkitektur og stedet som kulturhistorisk minne ser ut til å skape forbindelser mellom minner fra barndommen og å være tenåringer som deltar i en stor teaterproduksjon. De har vokst opp på landsbygda og i villastrøk og å være ute i fri lek står sterk i den norske forståelsen av en god barndom. De er mellom tretten og nitten år og opplevelsen av å klatre, hoppe og sprette, bade og base i snøen er ikke langt unna. Samtidig er de i en alder hvor det er vesentlig å skape distanse og markere seg som tenåring, å være barnslig er ikke en attraktiv stilmarkør. Stedet åpner et utfordrende ”lekerom” som de både behersker, nyter godt av og får anerkjennelse for. Den andre barndomsforbindelsen kommer til syne som en gjensynsglede over magiske og fantasistimulerende dimensjoner ved stedet. Barndommen er rikt på fabelaktige impulser fra ulike medier, men i løpet av en lang og teoretisk dominert skolegang skrumper det fabulerende rommet inn. Stedet åpner et fabulerende, fantastisk ”lekerom” hvor hele hensikten er å forestille seg en verden som nettopp er avhengig av at en gleder seg over å sette seg i en annens situasjon og å ta denne på alvor. Når de unge deltakerne er så begeistret for stedet og legger vekt på det som en vesentlig grunn for å vende tilbake flere år, kan vi også forstå det i lys av dette. Ikke alle tenåringer husker utelek i styggvær med glede og det er heller ikke alle som har gode minner om lek i oppdiktete roller. Men, det kan hende at de som savner det lekende aspektet og lekende, fabulerende og sjansebetont utfoldelse finner det i det lokalhistoriske spillet. Stedet blir da er forbindelsessted for viktige minner, opplevelser og kompetanser som har både personlig, sosiale, kulturelle og estetiske aspekter. Det kan være tilstrekkelig til at spillestedet, i dette tilfellet Steinvikholmen med landskapet, naturen, ruinene og det historiske materialet, skiller seg ut og blir et meningsfullt sted på et individuelt nivå. Stedet blir da også et samlingssted med felles minner for en gruppe i ulike alder med ulike interesser og kompetanser som har funnet sammen i en slik lekende interesse som spill er. Slik kan stedet bli tilskrevet stor verdi og fungere som et viktig ankerfeste i ungdomstida.

Fordi det lokalhistoriske spillet er demokratisk, i den forstand at det er åpent, står dette stedlige fellesskapet som en mulighet. For noen kan dette spesielle stedet eller lignende spillesteder bli sentrale referansepunkt for resten av livet.

## 6. Ledelse

Lokalhistoriske spill er lokalt eid. Det lokale eierskapet består av et lokalt styre, i Steinvikholm Musikkteater A/L er dette valgt av de lokale aksjonærene. Styret ansetter daglig leder som så suppleres med administrativ stab avhengig av økonomien i andelslaget. Spillet bruker profesjonell, kunstnerisk ledelse. SMT har i sesongen 2000 instruktør som er ansatt ved Den norske opera og med bred erfaring fra seminprofesjonelle produksjoner med stort innslag av amatører både i produksjonsstab og som aktører. Instruktørene i lokalhistoriske spill kommer ofte tilbake i flere sesonger, i dette tilfellet er instruktøren i sin andre sesong. Som assistent har han med en koreograf med bred erfaring fra lokalhistoriske spill og lokalt musikkteater. Musikalsk leder har bred internasjonal erfaring og han har deltatt i produksjonen i en årrekke. Han samarbeider med orkesterleder og kordirigent som begge er leid inn til prosjektet. I produksjonsapparatet for øvrig er scenograf og produsent profesjonelle og lys-, lyd- og scenerigg gjøres av lokale firma. Ut over dette ledes og gjennomføres en rekke oppgaver på dugnad og av dugnadsledere mot noe godtgjøring. Ledelse og organisasjonskart er representativt for lokalhistoriske spill, med noe større tyngde på musikalsk ledelse (Ohrem 2005, [www.Spelhandboka.no](http://www.Spelhandboka.no)).

Administrativ ledelse og lokale eiere legger produksjonskonteksten til rette for deltakerne og har et overordnet ansvar for sosiale og kulturelle forhold og for at produksjonen drives på en slik måte at andelslaget kan fortsette å produsere forestillingen fra sesong til sesong. Kunstnerisk ledelse har ansvaret for den skapende prosessen og forestillingen endelige uttrykk. Både administrativ og kunstnerisk ledelse virker derfor inn på hvordan de unge deltakerne opplever å være deltakere. De gjør valg og legger føringer for hvordan tid, sted, historisk materiale, deltakere, form og formidling kan bli erfart og utviklet og påvirker hvordan konteksten virker åpnende og skapende eller lukket og begrensende. Utgangspunktet her er møter i skapende interaksjon på praksisarenaen. De forestillingene de unge deltakerne går inn i hendelsene med kan imidlertid også være influert av tidligere erfaring, fortellinger og holdninger som finnes i produksjonskulturen. Et overordnet mål er å få forståelse av hvordan det lokalhistoriske spillet fungerer som kultur-estetisk arena for deltakerne. Med utgangspunkt i de unge deltakernes forståelse av relasjonen til kategorien ledelse, legger analysen særlig vekt på medbestemmelse og medskapning i produksjonspraksis. Medskapning knytter jeg til et estetisk-demokratisk perspektiv: refleksjoner over hvordan ledelsen tilrettelegger og veileder slik at de unge erfarer å skape, presentere og reflektere og slik utvikle sine kunstneriske interesser. Erfaringer med medbestemmelse knytter jeg til et sosialt-demokratisk perspektiv:

refleksjoner over muligheten for å bli sett, hørt og inkludert som et fullverdig medlem av produksjonskulturen.

I 1998 får Steinvikholm Musikkteater status som nasjonal distriktsopera (KKD-ST.prp.nr. 48, 1998-99). I innledningen til årsmelding etter sesongen -99, står profilering av uttrykksformen sentralt:

Steinvikholm Musikkteater har vært med og folkeliggjort opera som uttrykksform og gjennom oppsetningen på Steinvikholm Slott skapt større operainteresse i Trøndelag (Steinvikholm Musikkteater A/L, Drift '99).

I 2000 markedsføres *Olav Engelbrektsson* regionalt, nasjonalt og internasjonalt som et kulturprodukt.

Kapittel 6.1. Behandler de unge deltakernes refleksjoner over ledelsens tilrettelegging og veiledning. I kapitlene 6.1.1., 6.1.2. og 6.1.3. analyseres eksempler på skapende interaksjonen mellom kunstnerisk ledelse og deltakere. I kapittel 6.2. analyseres drøfter jeg deltakernes kritiske refleksjoner over sosiale og kulturelle aspekter ved ledelsens gjennomføring. I kapittel 6.3. drøfter estetiske og demokratiske aspekter ved de unge sin refleksjon over ledelse i lys av perspektiver på lokalt teater og ungdom.

### **6.1. Tilrettelegging og veiledning**

De unge deltakerne i små roller og som statister får ikke manus og ingen innledende orientering fra administrativ eller kunstnerisk ledelse. Første prøve starter med en gjennomgang av alle scener og med de nye deltakerne som tilskuere på tribunen. Deretter får de tildelt utgangsposisjoner, men på plass i spilleområdet, skjer det lite. De er rådvile, de står i vegen for andre spillere og blir tilskuere til de andres spill. De nye jentene har sett forestillingen tidligere år og de gleder seg til å forstå hvordan den produseres. De har noe erfaring med drama på skolen og litt erfaring med teater, dans, kor og musikk på fritida og de vil gjerne ha egne, selvstendige sceniske ansvarsoppgaver. Forventningen er dominert av en estetisk interesse: de ønsker å lære om teaterproduksjon av en profesjonell kunstnerisk ledelse. Veteranen Marit bekrefter at dette også var hennes viktigste motivasjon i første sesong. De sceniske oppgavene de får tildelt er enkle og kun skisserte med funksjon og

startposisjon. Til tross for dette, uttaler de seg positivt om instruktørens arbeidsmåte. Gro forteller:

Gro: På den første øvelsen så jeg at han som ledet var veldig flink. Han styrte veldig og var helt opp i det. Han var veldig flink. Det vistest med en gang”. (Gro 27.7.2000)

Gro har stor tillit til at produksjonen vil gi henne veiledning på et høyere teaterfaglig nivå enn det hun har fått i dramaprosjekter i skole og fritid. Tilliten til dette prosjektet øker nå hun ser en leder som styrer og bestemmer og viser et tydelig engasjement i arbeidet. Denne oppfatningen av relasjonen til ledelse fører til at de nye jentene venter på instruksjoner og veiledning. De blir frustrerte når de gjennom prøve etter prøve opplever at de ikke får en eneste respons eller veiledende kommentar og de opplever seg selv som masete. Jentene forstår produksjonskulturen som en ekspertkultur hvor kunstnerisk ledelse skal definere og gi oppgaver. Deretter skal de selv skape og vise og så få respons og nye veiledning. En kan si at de går inn i produksjonen med en forventning om en lærer-elevrelasjon. Denne forståelsen fører til at de overser muligheten for skapende interaksjon mellom deltakerne. Den kommer i form av forsøk på kontakt og tilbudene fra jevnaldrende og andre veteraner blant med spillerne. Resultatet er at de nye jentene kommer senere i gang med å søke handlingsrom, samspillpartnere og spillmuligheter. I utgangspunktet ønsker de seg større sceniske oppgaver og en avventende holdning fører til at inntrykket av at de sceniske oppgaver er små, blir forsterket.

De nye guttene har på sin side ikke sett forestillingen eller på annen måte orientert seg om produksjonen gjennom program eller omtale i media. De kommer for å ha det artig sammen med kameratene sine, være fysisk aktive og for å delta i premiefesten. Den viktigste interessen er altså sosial: å feire og videreutvikle sosiale nettverk. Fra kunstnerisk ledelse forventer de å få klare instruksjoner, de ønsker som Per sier:

Per: Ikke et sånt fritt opplegg. (Intervjue Per 26.7.2000)



Per ønsker som flere av guttene en effektiv ledelse og som styrer prosessen framover. Den produksjonskulturen de forventer ligner til forveksling den fritidskulturen de beskriver. De trener, driver med lagidrett og fester med kamerater. Instruktørens arbeidsmåte med å vise gjennomganger og å gi få, men tydelige instruksjoner, er en mediebasert og handlingsorientert arbeidsmåte som passer til de nye guttenes forventning. Prøvestart innvarsler et fysisk, aktivitetsorientert sosialt fellesskap slik de kjenner det fra hverdagskulturen sin. Fordi interessen primært er sosial, er de åpne og mottakelige for de jevnaldrenes orientering og råd til hvordan de skal komme i gang med å være aktive i spillet.

De nye deltakerne møter hendelsene med et inntrykk av en ledelse som instruerer og responderer på en tydelig og effektiv måte. Dette vil etter deres oppfatning ivareta henholdsvis estetiske og sosiale interesser. For guttene skal dette ramme inn videreutvikling av sosial interaksjon og ledelsenes strategi passer godt. De ønsker å gjøre som de får beskjed om og å gjøre det som godt som mulig. For jentene skal rammen videreutvikle estetisk kompetanse og forståelsen av denne omfatter ikke forståelse av skapende interaksjon. Sammenlignet med perspektiver på ledelse i ungdomsteater og anvendt teater er fraværet av orientering om prosjektet, instruksjon og veiledning påfallende. Heli Aaltonen (2006) representerer en grunnholdning i community theatre-stradisjonen når hun hevder at en suksessfull kreativ prosess med voksne veiledere er dialogisk. Den er deltakersentrert og de unges deltakernes ønsker og meninger blir respektert (op. cit., s.145). Astrid Fuglesang (2006) viser til at det er viktig at en ungdomsteaterprosess har en kunstnerisk leder, en voksenperson med kunstnerisk eller kreativ kompetanse. Denne skal sikre den kunstneriske kvaliteten i et prosjekt, sikre en effektiv framdrift og ivareta deltagerens behov slik at en kommer i mål med et produkt (op. cit., s.23). Men, skal de unge være medskapende og medbestemmende er det viktig at de blir sett og lyttet til på en positiv måte (op. cit., s. 22). På bakgrunn av at jentene føler seg oversett og at guttene ikke synes de trenger innflytelse over den skapende interaksjonen, er det interessant å høre veteranenes erfaringsbasert oppfatning av dette spørsmålet. Rune reflekterer over forventninger til kunstnerisk ledelse.

- Rune: Jeg vet ikke..... Ikke så mye egentlig  
Forsker: Forventer du å få instruksjon?  
Rune: Forventer at de skal passe på, på en måte. Tenker ikke på det, men det gjør de kanskje  
Forsker: ja..  
Rune De lager liksom en ramme, vil jeg si

Forsker: Ja,  
Rune Og så er det mitt ansvar å følge den og fylle ut, jo det er det.(Intervju Rune 27.7.2000)

Blant veteranene er det en utbredt oppfatning at ledelsen har ansvaret for å lage en ramme om hele prøveprosessen og for den enkelte prøven. De bekrefter Fuglesang sin oppfatning av at ledelsen må et overordnet ansvar for framdriften i prosessen og forestillingens helhetlige, kunstneriske uttrykk. Deltakeren har på sin side ansvaret for å fylle de ulike scenene og handlingsforløpene og å være medskapende i produksjonen. Når det gjelder dynamikken mellom å skape, presentere og å gi respons, tyder Rune sin refleksjon på at ledelsen er lite involvert i denne prosessen.

Å være skapende er et sterkt og tydelig element i selvkonstruksjonen hos veteranene. Spilleren har et eget ansvar for å skape spill for seg selv, søke etter handlingsrom og samspillpartner og slik tilfredsstille sin spillelyst. Når veteranene snakker om å skape spillet og finne praktiske løsninger for de ulike scenene, snakker de også gjennomløpende om *vi* framfor meg. De oppfatter seg altså som skapende i en skapende interaksjon. Jeg spør Erik om hvordan relasjonen til instruktøren fungerer i beslutninger om estetiske valg.

Erik: Ja, dersom de kommer med et forslag og så gjorde vi det annerledes i fjor, da hender det at jeg forteller at det var bedre i fjor. Da går de som oftest med på det. Siden jeg er kjent med det fra i fjor.  
Forsker: Blir de irriterte?  
Erik: Nei da, de synes det er bare greit at vi varsler og har personlig innvendinger. (Intervju Erik 27.7.2000)

Etter en sesong definerer Erik seg i en mellomposisjon i den skapende interaksjonen. *Vi* er en mindre gruppe spillere med veteranen som leder. Han forklarer de nye hva han tror instruktøren ønsker og bruker erfaringen i forhandlinger med kunstnerisk ledelse. Slik fungerer veteranene som fortolkende mellommenn i relasjonen mellom deltakere og ledelse. Denne selviakttakelsen er utbredt blant veteranene. De mener det er et omforent syn på hvordan det de produserer, skal passes inn i helheten. Med utgangspunkt i egne erfaringer, muntlige fortellinger og instruktørens forslag, utforsker de og gjør valg gjennom egne initiativ, utprøving og forhandlinger i den sosiale gruppekonteksten med leder og andre spillere.

Veteranene kjenner til den medieorienterte metoden med å gå rett til scenepøver uten innledende forklaringer til produksjonens bakgrunnshistorie, innhold eller form. Før første prøve starter går de omkring i sceneanlegget og undersøker hvor langt scenearbeidene har kommet og kommenterer endringer og mangler. Når prøven starter, finner de startposisjonene fra året før. De markerer sceniske handlinger, men er ellers opptatt av å ordne rekvisita, småprate seg i mellom og med andre aktører. De memorerer iscenesettelsespraksisen og reflekterer over potensielle og praktiske løsninger for årets oppsetting. Et uttalt mål er å skaffe seg oversikt over hvordan de kan få økte muligheter for å spille. De gjenoppretter kontakt med andre spillere, skaffer seg oversikt over hvordan ”arbeidslaget” ser ut og hvem de potensielt kan samarbeide med. Strategien tjener to hensikter: å få oversikt over hvem som er deltakere og å bli kjent med de nye spillerne. Rune reflekterer:

Rune: Ja, så sitter jeg litt på tribunen og ser hvem som har kommet og hvem som mangler. Og så forklarer jeg de nye som er kommet hvordan det er. Så blir jeg jo kjent med dem og. (Intervju Rune 27.7.2000)

Hovedelementene i den estetiske konteksten er kjent. Veteranen vet en del om hvilke steder og situasjoner som har størst potensial for å skape seg spillerom og spill. De er forberedt på å ta initiativ til spill, men vet av erfaring at å skape spill er skapende interaksjon, samhandling mellom spillere. Å ta initiativ til spill forutsetter at de er sosialt aktive og tar ansvar for å opprette kontakten med de nye. Prøvestart kan oppfattes som kaotisk. Veteranene gjenkjenner ledelsesstilen og situasjonen og velger selv en tilnærming som både handler om å tilrettelegge spillesteder og rekvisita til fordel for seg selv og å samsnakke og informere slik at de kan etablere en plattform for å komme i gang med spillet. Som Rune legger også Erik vekt på å få satt de nye inn i spillet så raskt som mulig:

Erik: Jo, vi skjønner hverandre, men det er enkelte som ikke får med seg alt ja.  
Forsker: Av aktørene?  
Erik: Ja, da får vi hjelpe hverandre sånn internt, fortelle litt. (Intervju Erik 27.7.2000)

For veteranene er det å produsere mye spillaktivitet et dominerende, personlig mål. Dette er deres overordnede interesse i prosessen. Når de ser veiledning av de nye som del av sin deltakerfunksjon, er dette knyttet til deres konstruksjon av ledelsen. Ledelsen legger rammer og har overordnet kunstnerisk ansvar, veteranene har ansvaret for at gamle og nye deltakere

ser muligheter, er kreative og produserer estetisk materiale. De plasserer altså ansvaret for at deltakerne blir lyttet til og sett hos seg selv, de konstruerer seg selv som sentrale aktører i den skapende interaksjonen.

Overføring av kunnskap om produksjonen og veiledning mellom spillere foregår ikke bare mellom de unge spillerne. De veileder både korister og solister og mottar selv veiledning av medspillere når de står overfor nye oppgaver. Tove har skriftet rolle og spiller denne sesongen sammen med både kor, solister og amatørskuespillere. Hun føler seg usikker og spør om instruktøren om veiledning:

- |         |  |
|---------|--|
| Tove    | Jeg spurte nå når vi øvde på den første scenen for jeg visste ikke noe hva jeg skulle gjøre. Så sa de at jeg skulle spørre Petrus for han vet det.             |
| Forsker | Så det er den skuespilleren du spiller sammen med som.....   |
| Tove    | Ja, men han går veldig grundig til verks når han forklarer så det blir litt slitsomt, men han er veldig flink – som født til rollen. (Intervju Tove 29.7.2000) |

Eksemplet viser hvordan instruktøren systematisk bruker den kunnskapen om iscenesettelsen som finnes i ensemblet. Det viser også at deltakerne forstår at han stoler på deres evne til å føre nye deltakere inn i spillet. Refleksjonen over denne relasjonen er så innforstått at den går inn som del av deres omforente forståelse av ledelsens arbeidsform og holdning til deltakerne. Den eldre, erfarne spilleren har hatt mange partnere. Når han dette året får en ung jente, produserer han en fortelling hvor tjenerparet er far og datter. Denne konteksten danner en ramme for samarbeidet og hennes utvikling av eget spill. Umiddelbart opplever Tove at mengden informasjon er overveldende, men hun reflekterer over verdien av å bli ivaretatt av en rutinert medspiller. Forståelsen av relasjonen mellom leder og deltaker utgjør en betydningsfull del av den erfaringsbaserte, situerte kunnskapen om hvordan spillet blir produsert og om hvordan en god nok deltaker handler relasjonelt. Den estetiske kunnskapen om spillet og den sosiale kunnskapen om hvordan spillet gjøres utgjør et premiss for den skapende prosessen. Dette tyder på at ledelsens tilrettelegging, veiledningsmetode og holdning til deltakerne utgjør en meningsdannende forskjell fra andre estetiske arenaer de har erfaring fra.

En skapende enhet kan bestemmes til å bestå av handlingstypene *skape – presentere – respondere*. Slike skapende enheter utvikles i all hovedsak her mellom deltakere i par og mindre grupper. De meningsdannende estetiske og sosiale dialogene om hvordan spillet skal formgis går ikke mellom leder og deltaker, men mellom deltaker og deltaker. Arbeidsformen

er effektiv fordi det kan foregå parallell instruksjon en rekke steder og formen bidrar slik til at spilleren hurtig kommer i gang med å skape spill. Fordi kunnskapen er praksisbasert, kjenner veteranene også det emosjonelle aspektet ved å være nybegynner. De gjenkjenner den doble følelsen av forventning og spenning og opplevelsen av kaos og usikkerhet. Samtidig vet de at tiden er knapp og at om de skal lykkes med målet om å spille mye, er de avhengig av at de nye komme raskt i gang. Forståelsen av egne skapende handlingsrom og mulighet for å delta i estetiske beslutninger er derfor nært knyttet til å være sosialt aktiv og bistå de nye gjennom å dele sin kunnskap om produksjonsprosessen.

Alle, inklusive de mest rutinerne veteranene, kommenterer at ledelsen i liten grad interagerer i den skapende prosessen. Det er ingen som reiser tvil om at kunstnerisk ledelse har og tar ansvaret for rammene om den enkelte prøven og produksjonsprosessen. De unge deltakerne vedsetter en tydelig og sterk kunstnerisk autoritet som legger rammer for produksjonsløpet. Dette sikrer både prosessen og det framtidige produktet. Etter som ledelsesformen legger vekten på ramme og helhet, åpner formen for at de unge kan rette oppmerksomheten mot det som er kjerneinteressen: å søke spillerom, finne løsninger på utfordringer av ulikt slag og å produsere så mye spill som mulig. De kan rette oppmerksomheten mot sosial og estetisk opplevelse og kreativitet og det gir godt rom for å være aktive og søke løsninger. En slik kreativ sosial gruppeprosess er krevende og spennende og de regner det som verdifullt. En ledelsesform hvor deltakerne forstår sin egen kunnskap som legitim og anerkjent fører til at de opplever å ha status og autoritet til å formidle forståelse og veilede hverandre. Dette har betydning for hvordan de iakttar seg selv som tenåringer. Erik reflekterer over hvordan han forstår ledelsens oppfatning av tenåringsdeltakerne:

- Erik: Vi blir rett og slett behandlet som ungdommer. Jeg synes det er bedre å bli behandlet som ungdommer enn som voksen, for å si det sånn. Når du er voksen forventer de kanskje litt mer av deg. Og kanskje ikke like mye av en unge igjen. Som ungdommer behandler de oss ganske fint egentlig.
- Forsker: Ja
- Erik: Forventer ikke alt for mye av oss heller.....
- Forsker: Ja, men dere gjør ganske mye?
- Erik: Ja, vi har et ansvar. Det har vi ja. Ja, de hadde ikke klart det uten oss, for å si det sånn. Ja, og det vet de helt sikkert. (Intervju Erik 12.7.2000)

Erik sin refleksjon viser at han opplever at ledelsen har god forståelse av hva de kan forvente av tenåringene. Han får ansvar for oppgaver som er viktige. Det er selvstendige oppgaver som et barn ikke ville være moden nok til å ha ansvaret for. Samtidig ser han at flere av de voksne

får oppgaver som han ikke ønsker seg. Erik er fortrolig med å være tenåring, mellom barn og voksen og spillet er en arena hvor det passer og er plass til å være den han er nå. Kunstnerisk ledelse blir oppfattet som en faglig autoritet, men autoriteten blir formidlet på en vennlig og konstruktiv måte. Flere sammenligner lederstilen med den de har møtt for eksempel i lagidretter. Trening og kamper ledes gjennom instruksjoner om plassering og funksjon i spillet og i kampen følger lederen opp med følges opp med kontinuerlige kommentarer og disse er ofte krasse i tonen. I prøve- og forestillingsperioden er påpeking av feil eller mangler i form av denne typen adressering av kritikk både fraværende og utenkelig. En vennlig ledelsesstil gir en opplevelse av å bli behandlet med respekt og å bli sett på en positiv måte. Lene sier det slik:

Lene: Det finnes heldigvis ikke rødt kort i teater! (Intervju Lene 13.8.2000)

Refleksjonene over ledelsen og relasjonen mellom kunstnerisk ledelse og deltakere endrer seg lite i andre halvdel av prøveperioden og i forestillingsperioden. Jeg lar en av nykomlingene oppsummere sin forståelse av kunstnerisk ledelse, relasjonen mellom deltaker og ledelse, betydningen av veteranene og de strategiene dette åpner for hennes selvframstilling og selviakttakelse:

Siv Det er morsomt å være stallgutt. Vi holder oss i stallen og passer hestene og så henger vi koret. Vi har gradvis begynt å skjønne mer og mer. Det er ganske fritt spillerom. Egentlig hadde jeg tenkt jeg skulle få mer hjelp og den første tida spurte jeg i ett sett. Å henge på koret fikk jeg vite av en som var stallgutt før. Det er visst noe som går i generasjoner. Nå prøver vi oss fram i prøven og så avtaler vi etterpå hva som var bra. Og så på siste prøven nå før gjennomgangene starter, fikk vi tilbakemelding på at vi kom fram rett under Rakels sang ved bålet. Egentlig er det ganske bra instruksjon. (Intervju Siv 30.7.2000)

De første dagene var Siv frustrert fordi rollen var liten og fordi hun ikke fikk veiledning fra instruktøren. Her reflekterer hun over at å delta er morsomt fordi hun opplever å ha ganske fritt spillerom. I en sosial gruppekontekst uten ledelsenes deltakelse, prøver hun seg fram. Hun får og gir innspill både i og utenom spillet og fatter sine estetiske beslutninger. Etter en utprøvende periode får de to jentene i spillergruppen en kort tilbakemelding. Det de har produsert er sett og akseptert i forhold til helheten. I refleksjonen knytter hun tilbakemeldingen direkte til en estetisk beslutning i den skapende arbeidet; å gå fram til bålet på et bestemt tidspunkt i handlingen. Hun vurderer prosessen som en skapende interaksjon

mellom henne selv og medspiller og dette har vært en spennende og utforskende erfaring. Instruksjonen vurderer hun ut fra en estetisk interesse. Refleksjonen viser at hun er i en prosess hvor hun endrer sin forståelse av relasjonen til ledelse. Hun er i ferd med å skape seg selv som en medskapende og medbestemmende deltaker som vender oppmerksomheten mot interaksjonen mellom spillere og relasjonen til spillets helhet. Å produsere teater er et faglig felt hun har begrenset erfaring med og tilliten til ekspertkunnskapen har en sterk posisjon hos henne. Nå er den i ferd med å bli fylt ut av erfaringsbasert kunnskap.

Det tar tid å anerkjenne den erfaringsbaserte, situerte kunnskapen og å venne seg til at arbeidet i mediet er en veg til kunnskap både om den konkrete produksjonen og om å skape teater. Det tar også tid å stole på at jevnaldringer en ikke kjenner har mye kunnskap om en prosess som er kompleks og utfordrende både sosialt og estetisk. Gjennom erfaringer med skapende interaksjon konstruerer de unge forståelse både av seg selv som spillere og av ledelsen. For å undersøke hvordan dette skjer, analyserer jeg noen eksempler.

## **6.2. Skapende interaksjon med kunstnerisk ledelse**

Veteranene forventer at ledelsen presenterer nytt materiale med flere, nye sceniske oppgaver. De er ikke interesserte i å reprodusere det samme år etter år. Til sesongen 2000 er det skrevet en ny scene *Fests scenen*: Når erkebiskopens militære sendebud, *Kristoffer Rustung*, ankommer fra sin reise i Europa, blir han feiret av folket i borgen som redningsmann. De holder fest med helstekt gris, sang og dans og livlig musikk i borggården. Scenen er med kor, dansere og skuespillere og solister. Kor og barneaktører har øvd på sangen og middeldansen *La rotta*. To dansere har øvd inn deler av en burlesk *Bukkedans* hvor mannen bærer bukkehode.

All regi og veiledning angår koret og de unge spilleren blir ikke oppfordret til å delta i scenen. Ved første gjennomgang sitter de i publikumsamfiet. Ved andre gjennomgang deltar veteranen Rune, sammen med to voksne skuespillere og kor i dansen *La rotta*. Jeg tolker Rune sin deltakelse i scenen som et uttrykk for hans forståelse av ansvarsdeling mellom ledelse og spillere: ledelsen legger en ramme som det er hans ansvar å fylle ut med spill. Etter som hans mål er å spille så mye som mulig, søker han etter åpninger og improviserer etter beste evne. I dette perspektivet handler å se på en gjennomgang i stor grad om å se etter muligheter til å etablere seg som spiller. Spenningen er knyttet til å sette seg selv i spill og mulighetene kan åpne seg både via rommet, handlingen og ledig plass i ensemblet. Rune

finner åpninger i sin tolkning av situasjonen: Festen er en feiring av hjemkomsten til en betydningsfull offiser og det er naturlig at han som spiller en av erkebiskopens soldater deltar. Videre finner han åpning i sin forståelse av ensembles mulighet til å skape det kunstneriske uttrykket: det er underskudd på mannlige korister. Rune sin forståelse av deltakeren som en som er aktiv og har eget ansvar for å gjøre det interessant for seg selv. Denne forståelsen leder ham til å ta initiativ og prøve ut de mulighetene som byr seg. Han kan verken dansen eller sangen, men spillpraksis har lært ham at det lønner seg å ta sjanser. Utfordringer skaper spenning og han vil komme til å lære dette av de andre aktørene. Å søke spillerom innen en avgrenset og fastsatt estetisk kontekst, er det vanligste mønsteret iden skapende interaksjonen mellom den unge spilleren og kunstnerisk ledelse. Den enkelte spiller må ta initiativ, søke åpninger, samarbeid og nødvendig veiledning hos medspillere for å komme med i spill. Deltakeren trenger ikke å beherske det estetiske uttrykket, men han eller hun må ha mot og vilje til å lære det som er nødvendig i situasjonen. Kommunikasjonen med ledelsen skjer i mediet. Deltakeren må tolke situasjonen, skape og presentere og ta sjansen på at den estetiske formen er relevant. Dette utvikler en åpen, risikovillig holdning som er sosialt og estetisk kreativ. Spilleforståelsen ivaretar egne behov og interesser og den åpner den sosiale og estetiske interessen mot fellesskapet av spillere og mot spillet.

Ved flere anledninger i løpet av produksjonen henvender både kunstnerisk ledelse og solister seg til unge deltakere for råd og hjelp til å løse situasjoner og arrangementer. I noen tilfeller fungerer relasjonen mellom den unge spilleren og kunstnerisk ledelse som samarbeidende instruksjon. Et eksempel er prøvene på scenen hvor en styrke fra den danske hær overfaller folket i borgen. De om lag tjuefem spillerne som utgjør den danske hær, er en blanding av lokale deltakere og rekrutter fra Værnes militærleir. Veteraner demonstrerer for kunstnerisk ledelse og rekruttene hvordan entre, scenekamp og sorti har vært iscenesatt tidligere år, og de instruerer de nye spillerne. Instruktøren holder oversikt over helheten og leder framdriften av de ulike operasjonene i prøven. Første økt er entré: 25 aktører skal klatre opp stiger på fem-seks meter og klatre over muren i bakkant av scenen. Deretter skal de framover i ruinen og være klare til et overraskende angrep. I neste økt øves scenekamparrangementer med sverd, staur og river og nevekamp. Arrangementene omfatter bruk av pyroteknikk og neddriving av elementer i scenografien. I siste økt legges det til musikk og solisten deltar.

Veteranene Einar og Bjarne reflekterer over hvorfor samarbeidende instruksjon er nødvendig i arbeidet med denne typen scener. I området er det utplassert store mengder lys- og lydteknisk



utstyr. Sverdene er av plast, men kan være farlig nok dersom en er uheldig og snubler. Med bakgrunn i spillpraksis vet de at gjennomføringen av scenen kan medføre risiko både for utstyr og deltakere. Deres forståelse av scenen er at forflytningen av soldatgruppen skal være rask og lydløs. Her støter forståelsen av sosial og fysisk sikkerhet mot den estetiske forståelsen av overraskelsesmomentet og dersom en skal ivareta begge behovene, må scenen gjennomgås og øves med stor nøyaktighet. Logistikken i arrangementene og effektiviteten i prøven er helt avhengig av kompetansen hos veteraner blant statister og i kor. Einar og Bjarne forklarer hvordan de deler opp hele sceneanlegget i angrepsvinkler og soner og fordeler mannskapet. De understreker betydningen av å være forsiktige og presise for å unngå egen og andres skade og hvor nødvendig det er å øve med hver enkelt statist slik at alle er godt forberedt. Veteranene reflekterer over denne forståelsen som en kunnskap de besitter og som de gjerne deler både av hensyn til seg selv, de andre spillerne og forestillingen. Det har forundret meg at det er populært å være statist i denne danske hær. Selv om spillerne har andre statistoppgaver i tillegg, har de langt mindre scenetid enn de som er statister i Olav Engelbrektssons hær. De er også klar over at nattemørke, scenelys og arrangement vil føre til at store deler av det de gjør, ikke vil være synlig for de som ikke er på scenen. I tillegg til spenning knyttet til de dramatiske hendelsene, synes forklaringen å ligge i fysiske og tekniske utfordringer i scenen og i det store ansvaret de har i forhold til spillergruppen. Situasjonen stiller store krav til å beherske kropp og rom i spill, og spilleren må være konsentrert og kroppslig og sanselig oppmerksom i samspillet. Det er stor spenning knyttet til om de lykkes med gjennomføringen. Spillergruppen består i all hovedsak av jenter og gutter fra 16-21 år og mange er rekrutter som aldri har stått på en scene før. Jevnaldningsveiledningen blir satt på prøve. Veilederne er yngre enn en del av deltakerne og særlig rekruttene er i liten grad sosialisert inn i produksjonskulturen. Den sterke vekten veteranene legger på sikkerhet og betydningen av å overholde arrangementene og inngåtte avtaler og å hjelpe hverandre, kan tyde på at de har opplevd at deltakere har testet grensene og ikke forstått hvor farlig dette skuespillerarbeidet kan bli når scenerommet bli mørkt og glatt av regn. I situasjoner hvor de unge deltakerne går inn i samarbeidende instruksjon, tar de også på seg ansvaret for andre spilleres sikkerhet. Risikovurdering og refleksjon over hvordan den enes utforskende lek med risiko kan utsette den andre for fare, vil vi vanligvis knytte til leders ansvarsoppgaver særlig når arbeidet involverer barn og unge. I tillegg til estetisk og sosial refleksjon, ser vi her ansatsen til en etisk refleksjon over den skapende interaksjonen.

Relasjonen mellom deltakere og ledelse omfatter også situasjoner hvor den unge deltakeren med utgangspunkt i spesiell kompetanse overprøver ledelsens tilrettelegging og setter deres beslutninger til side. Under prøvene på scenene hvor *Fru Inger til Austråt* besøker borgen tar Lene inngrep med utgangspunkt i spesialkompetanse innen hestehold og ridning. Gjennom porten og inn i borggården kommer først en rytter med banner. Deretter løper fire væpnere med høye banner på stake og sammen med dem kommer kammerpiken Anna. Til slutt kommer *Fru Inger* og en kammerpike på hver sin hest. I borggården er det om lag hundre korister, barneaktører og skuespillere. Det er tent fakler og anlagt et stort bål. Etter en lengre handlingsekvens mellom solister på nivået over borggården, skal hester og aktører ri ut borgporten igjen.

Lene har vært hestepasser og hatt rolle som stallgutt i fire år. I 2000 har hun skiftet til rolle til ridende kammerpike. I sin spillpraksis har hun erfart at hester er utfordrende aktører. De har rygget inn i folk og teknisk utstyr og spillere er kjørt til legevakt på grunn av hovtramp og med fare for stivkrampe. Under de innledende prøvene bruker Lene en venninne som vikar i rollen som kammerpike. Selv løper hun ved siden av hesten til solisten og holder i tømmene. Etter å ha hjulpet solisten, leder hun hesten gjennom folkemengden til stallen og blir der til prøven er ferdig sammen med de to ferske stallguttene. Hun bestemmer at de som rir skal bruke hjelm i stedet for hodeplagg fram til kostymeprøven, og omplasserer statister slik at de har tilstrekkelig styrke til å håndtere hestene. Instruktøren ønsker å understreke *Fru Inger til Austråt* sin status ved at tre store hopper blir ridd inn i borgen. Lene sin vurdering er at stallen er for liten for tre hopper som ikke har innarbeidet et hierarki og hun sender en av ridderne ut av scenen. Etter noe diskusjon kommer hun og instruktøren fram til et kompromiss hvor arrangementet legges om slik at det tilpasses hesteaktørene.

Lene fortsetter å ta ansvar for spesialområdet sitt selv om hun har skiftet rolle. Hun prioriterer sikkerhet og å forebygge stress blant aktører og hester. Spilleren bruker sin spesialkompetanse og dette skaper kryssende intensjoner i arbeidet med scenen. Både instruktørens estetiske valg og administrasjonens arbeid med å leie inn utstyr blir satt på prøve. Lene knytter all sin refleksjon over denne hendelsen til spørsmålet om sikkerhet og betydningen av å føle seg trygg både under prøver og i forestillingen. Gjennom å ivareta både solist, de nye stallguttene og resten av ensemblet oppnår hun selv å få tillitt og et definert ansvarsområde som hele produksjonen er avhengig av. Gjennom å utøve myndighet innen sitt kompetanseområde får

hun også et nært forhold til solisten hun er på scenen sammen med. Deltakeren setter i denne situasjonen sin egen interesse for å spille til sides og går inn som tilrettelegger. I denne situasjonen krysses hennes erfaringsbaserte, praktiske kunnskap med instruktørens estetiske ekspertkunnskap. Kommunikasjonen med ledelsen skjer både i spill og i en etterfølgende diskusjon. Deltakerens inngrep i ledelsenes beslutninger skaper økt trygghet for medspillere, det øker framdriften i produksjonen og deltakerens status blir hevet. Lene framstår som en solid deltaker som både ivaretar egne interesser og gir veiledning og støtte til fellesskapet.

Den mest brukte arbeidsformen er altså at kunstnerisk ledelse presenterer en avgrenset estetisk kontekst hvor deltakeren skaper og presenterer. Innen rammen skjer veiledningen i form av at deltakere i praktisk handling deler kunnskap med hverandre. Deling av ideer og respons i handling og refleksjon skjer fortløpende i form av selviakttakelse. Lederen gir så godt som aldri individuell respons, men responderer på helheten i sekvensen gjennom godkjenning av det de har skapt. De unge iakttar seg selv som reelt medskapende og medbestemmende og synes dette balanseres godt mot ønsker å en vellykket helhet. Arbeidsformen samarbeidende ledelse og kompetansebasert ledelse utvikler en oppfatning av ledelsen som at den anerkjenner og er interessert i å utvikle deltakerens estetiske, sosiale og praktiske kompetanse. De oppfatter det slik at de blir verdsatt i forhold både til å skape en effektiv prosess og et godt kunstnerisk produkt.

Flere teaterprosjekter med ungdom er opptatt av hvordan prosjektet kan fungere som en arena for medbestemmelse og styrking av den enkelte sin tro på egne skapende krefter. Dette er en strategi Norsk Kulturråd støtter ut fra en estetisk-demokratisk ambisjon og den er synlig i retningslinjene for flere av satsningene på ungdom og kultur, herunder teater (Jmfr. kap. 1.6., Haukelien 2007:3). Fuglesang (2006) legger vekt på at tema, innhold og form bør være resultater av de unges egne ideer og beslutninger og at eier eller de voksne skal ha en tilretteleggende og veiledende funksjon (op. cit., s. 93). I de tilfellene hvor deltakeren har lav kunstnerisk kompetanse, formulerer de seg ved hjelp av uttrykksmidler og måter som er velkjente fra den levde kulturen. De får veiledning i å utvikle tematikken og en estetisk form basert på deres estetiske preferanser. Forskjellen mellom det performative uttrykket i hverdagen og det estetiske uttrykket kan bli liten. Fra det anvendte teateret hevder Helen Nicholson (2005) at elever har en hang til å reprodusere i stedet for å representere et reflektert innhold (op. cit., s. 89f). Prosjektene er vektet sosialt og kulturelt demokratisk. Dette preger

lederholdning og arbeidsform blant annet ved at prosjektet ofte har mange møter med diskusjon, noe som kommer tydelig frem for eksempel i Fuglesangs arbeid.

I dette prosjektet er de unge deltakerne ikke på noe stadium invitert i til å delta i planlegging. Ledelsen legger alle sentrale føringer både for produksjonskonteksten og for den estetiske konteksten. De unge definerer seg selv i rollen som *iverksettere av deltakelse* og finner seg vel til rette med det. Innen denne rammen og funksjonen erfarer de å ha gode muligheter for å være medskapende og kreative og med gode muligheter til å skape og presentere form. De unge reflekterer over relasjonen til ledelsen som en relasjon hvor det estetisk-demokratisk aspektet ved lokalt teater blir ivaretatt. Andre prosjekter, for eksempel Aaltonen (2006) legger på vekt på å utvikle kulturell forståelse og orientering. Hun viser til den betydningsfulle dynamikken mellom å skape i mindre grupper og møtes til presentasjon og refleksjon. Her setter Aaltonen inn lederen som en viktig og ansvarlig part i refleksjonsdialogen. De unge deltakerne i dette prosjektet refererer ikke til noen form for lederledet refleksjonssamtale eller diskusjon om kulturelle aspekter i produksjonen. Etter som undersøkelsen gjennomføres performance-sensitivt får vi allikevel et innblikk i en medienær og i hovedsak ikke-diskursiv form for veiledning. Ledelsen kommuniserer ved å presentere i mediet og ved å respondere på estetisk form. I all hovedsak skjer denne responsen i form av visninger og kollektive oppsummeringer og korrigeringer. Deltakerne har en klar oppfatning av at relasjonen til ledelsen er sentrert om den skapende prosessen fram mot et fullverdig kunstnerisk produkt. De unge sine refleksjoner over ledelsens arbeidsmåte og holdning gjør at det lokalhistoriske spillet plasserer seg i kategorien lokalt teater som skal videreutvikle og formidle lokale kompetanser, tradisjoner og ønsket om underholdning (Van Erven 2001, Kershaw 1992). Arbeidsmåten utvikler oppfatninger om at medbestemmelse og medskapning handler om å skape, presentere og respondere på form og å konsentrere oppmerksomheten mot det kunstneriske arbeidet. De prosjektene jeg her sammenligner med er ulike med tanke på deltakernes alder og med tanke på den institusjonelle konteksten de skjer innenfor. Men – perspektivene reiser et viktig spørsmål: hvor det blir av refleksjonen over tema og innhold etter som det ikke tematiseres i relasjonen til ledelsen? For å finne svar på det, må vi bevege oss lenger inn i den skapende interaksjonen mellom deltakerne og dette skjer i kapittel 7.

### **6.3. Utfordringer i interaksjonen med ledelse**

I relasjonen til kunstnerisk ledelsen utvikles et sterkt eierforhold til det som er skapt og en suveren forståelse for arbeids- og beslutningsmåten. I posisjonen mellom barna og de voksne deltakerne konstruerer de seg som kompetente tenåringer og likeverdige medskapere i de estetiske og sosiale kontekstene som angår dem. Etter som disse inngår i helheten og i all hovedsak får respons innen helheten, utvikler de også en oppfatning av seg selv som medlemmer av produksjonskonteksten ut over de delkontekstene hvor de selv er medskapende. Fra erfaringen med å være skapende utvikler de en kritisk holdning til ledelsens behandling av dem som medbestemmende. Det er to forhold som er særlig produktive og setter forståelsen av medlemskap og medbestemmelse på spissen. Det første er *peptalk* som kunstnerisk ledelse gjennomfører hver kveld og det andre forholdet er knyttet til en enkelthendelse jeg heretter kaller *Stormforestillingen*.

Hver kveld før forestilling leder musikalsk leder en samling av hele ensemblet på brygga utenom spilleområdet. *Peptalk* følger et fast mønster hver kveld. Den innledes med en fast frase og deretter følger en liten filosofisk fundering eller anekdote om forholdet mellom kunstnerisk arbeid, fellesskap og kultur. Et eksempel:

Musikalsk leder:

Hva er berikende med å ha en hobby? Det er essensen er samhold. Vi skal vise fram vårt fellesskap, hva vi har bygd opp. Vi har en historie å fortelle. Å lære uten å tenke har ingen verdi – å tenke uten å lære er farlig.

(Musikalsk leder 04.8.2000)

Deretter følger kommentarer og spørsmål fra ensemblet. Samlingen avsluttes med håndfatning og et rungende *tvi-tvi*. Samlingene vekker liten interesse blant de unge spillerne. Mange er opptatt med praktiske gjøremål som å hente hester og ordne rekvisita eller de delta ved arrangementer for sponsorer. Dette er oppgaver de vurderer som viktige for forestillingen og som bidrag til produksjonsfellesskapet. De som er til stede under *peptalk*, står i utkanten av sirkelen og de stiller ikke spørsmål. De unge spillerne omtaler samlingen som et ritual og de ser poenget med å skape en felles stemning før forestillingen. De betrakter imidlertid samlingen fra utsiden og de opplever ikke at det angår dem selv i særlig grad. De skjønner ikke innholdet og mener at samlingen er ment for de voksne. De vent seg til å søke forståelse hos sine medspillere, de prioriterer andre oppgaver og har ingen spørsmål å stille.

Musikalsk leder snakker om lokalt kulturarbeid og dets identitetsbyggende funksjon og om hvordan et fellesskap blir tydelig ved å presentere seg for offentligheten. Dette samsvarer med målformuleringene ved etableringen av SMT (Jmfr kap. 1.1) og det er sentrale intensjoner i *community theatre* presentert hos Epskamp (2000) og van Erven (2001).

Rapporten understreker betydningen av at kulturmønstringen skal grunnlegge et kunst- og Det lokale teateret skal ivareta og videreutvikle kulturell og kunstnerisk kompetanse, virke integrerende både sosialt og estetisk og markere verdier ved det lokale i relasjon til en sosial og kulturell offentlighet. Teaterarbeidet skal være frivillig, interessebasert og underholdende for deltakerne. Musikalsk leder berører videre en forståelse av erfaringsbasert kunnskap, refleksjon og læring som handler om betydningen av kultur-estetiske arenaer og utvikling av kulturell orientering. I en anvendt teaterpraksis ville dette vært sentrale tema for en lederledet refleksjonsdialog (Berry 2000, Boal 1995, Taylor 2003). I *peptalk* tematiseres imidlertid sosiale og kulturelle spørsmål uten at innholdet relateres til den skapende interaksjonen. Verken organisering eller form fungerer eller kommuniserer godt med de unge deltakerne. *Peptalk* er ett element ved ledelsens selvframstilling som bidrar til at de unge deltakerne reflekterer over en forskjell mellom seg selv som sosial gruppe, andre grupper i produksjonen og institusjonen. Refleksjonen tematiserer først og fremst status. *Peptalk* blir et symbol på en kultur hvor ulike grupper tilskrives ulik verdi og hvor de unge spillerne rangerer nederst.

I det skapende arbeidet med å utvikle den estetiske konteksten er prosessen preget av samarbeid, gjensidighet og ansvarlighet. Å søke fellesskapsløsninger er ansett som viktig og verdifullt for den enkeltes mulighet for både sjansetaking og trygghet. Fellesskap er et viktig og positivt ladet ord. De unge oppfatter *peptalk* som et fellesskapsdannende ritual. Refleksjonen over *peptalk* er et eksempel på at tilrettelegging og form er svært vesentlig når ledelsen skal samle en gruppe deltakere for å styrke en felles forståelse. Etter som ritualet ikke er tilrettelagt for de unge og de ikke føler seg inkludert, oppleves det som om de er ekskludert. Dette fører i sin tur til at de framhever de selvstendige ansvarsoppgavene de er opptatt av i stedet for å delta. *Peptalk* kan slik sies å stryke den enkeltes selvoppfatning som medlem av gruppen unge spillere, men det svekker tilhørigheten til ledelsen og forståelsen av ledelsens kulturelle intensjoner.

Den andre hendelsen som skaper debatt om medbestemmelse og status er en unntakshendelse. På grunn av sykdom blant solistene blir generalprøven avlyst og i stedet blir denne forestillingen gjennomført på en opprinnelig fridag midt i forestillingsperioden. Værmeldingen varsler regnbyger og stiv kuling med storm i kastene og utover ettermiddagen utvikler dette seg til full storm og piskende regn. Først går uværet ut over teknikken; fakler og bål blåser ut, lyden forsvinner og lyskastere triller omkring i anlegget. Mindre rekvisita må etter hvert tviholdes for å ikke blåse bort. I siste scene kommer *Fru Inger til Austråt* gående inn porten, da har selv hesten fått nok. Det er åpenbart for enhver at forestillingen er langt over grensen for hva ensemblet og forestillingen skal tåle.

*Stormforestillingen* er en voldsom opplevelse og det er svært ulike oppfatninger av om den er verdt innsatsen og om beslutningen om å gjennomføre er riktig. Før forestillingen kontakter ledelsen solistene og lederne for kor og orkester, men ingen representanter for småroller og statistene blir rådspurt. De fleste av de unge spillerne er uenige i beslutningen om å gjennomføre og mener forestillingen burde vært stoppet. Rune forteller om stormforestillingen:

Rune: Det var egentlig ganske skummelt. Det var glatt overalt. Vi springer jo med Lucie, det ble ikke så vi sprang, vi måtte gå, det var farlig nok. Det var... Det skulle egentlig ikke vært, men det er greit nok når vi er ferdige med det. Hørte når lyskaserne blåste overende, Det var jo farlig, så men det gikk nå bra, heldigvis. (Intervju Rune 11.8.2000)

De unge spillerne peker på at det ble umulig å gjennomføre de sceniske oppgavene og de vurderer forestillingen som kunstnerisk mislykket. Samtlige har opplevd gjennomføringen som farlig. De har fremdeles tre forestillinger igjen og mange sliter med forkjølelse. De har vært bekymret for medspillere og familie og venner på tribunen. Kritikken mot beslutningen om gjennomføring handler særlig om at ledelsen setter deltakernes sikkerhet og helse på spill og at det kan ramme både enkeltdeltakere og produksjonen. Einar reflekterer:

Einar: Nei, da tenkte jeg på hvor utrolig kalt det måtte være for erkebiskopen fordi han har så lite klær på. Det gjelder også Nils Lykke og Lucie. Jeg har jo heldekkende kostyme så jeg hadde bukse, to gensere og regnjakke under. Men tenk på hvor kaldt de andre hadde det. Min utfordring var å prøve å holde balansen opp på muren.

Forsker: Har dere snakket om det etterpå?

Einar: Ja, mye. De fra Værnes (rekruttene) rakk ikke å tørke klærne for de for på øvelse og kom hjem til blaute kostymer som de måtte han på seg igjen. (Intervju Einar 13.8.2000)

Kritikken har både estetiske, sosiale og etiske aspekter. Kvelden etter *Stormforestillingen* takker musikalsk leder for den lojalitet ensemblet viste overfor prosjektet og fortsetter:

Musikalsk leder:

Dette er kjærlighet som trengs i vår tid. Dette er en kjærlighet til det vi gjør og dem vi gjør det sammen med. Sammen og for hverandre. (Musikalsk leder 07.8.2000)

Ledelsen og de unge deltakerne tematiserer de samme kulturelle verdiene; solidaritet og samhold og en sterkt positiv erkjennelse av fellesskapet og spillet. Konklusjonene er imidlertid ulike og det skjer ingen oppklarende dialog som kan lede til forståelse for den andre parten sine synspunkter. I den skapende prosessen erfarer de å bli lyttet til og ha godt rom for medbestemmelse, men i denne situasjonen føler de seg fullstendig tilsidesatt. De blir verken sett eller hørt og de har ingen medbestemmelse. Ut over frustrasjonen over den eksepsjonelle fysiske opplevelsen handler dette om å bli verdsatt som fullverdig medlem. Ziehe (2004) peker på at mer likestilte og demokratiske metoder og holdninger i oppdragelsen av barn og unge i hjem og skole, har ført til at de ungdom i dag er vant til å ha medbestemmelse i saker som angår dem selv. I et konstruktivistisk perspektiv kan en si at medbestemmelse i saker som direkte angår en selv er en dypt integrert i forståelsen av å være tenåring. I Luhmann sin terminologi oppleves det som en fordring (Luhmann 2000: 316). I produksjonsprosessen har de tatt stort ansvar og vært kompetente medskapere. Å ikke bli spurt til råds oppleves som er svært sterk irritasjon, en forstyrrelse av en innarbeidet oppfatning. Stormforestillingen demonstrerer en ubalanse i relasjonen mellom ledelsen og de unge spillerne og bidrar til å øke en oppfatning av *vi og oss* mot *de og dem*. Eksemplet indikerer at det sosial-demokratiske aspektet ikke blir ivaretatt. I evalueringen av DUS viser Haukelien (2007) til at utfordringen ved å gjennomføre prosjekter med ungdom som kan karakteriseres som *paternalistisk egalitarianisme* ikke er at det forsøker å forene det en kaller høykultur med en demokratisk mobiliserende ambisjon. Konfliktene kommer når den parten som skal ivareta det lokale, demokratiske aspektet blir for svak. Da svekkes eller forsvinner den dynamiske spenningen mellom de to ambisjonene (op. cit., s. 50). I dette tilfellet er det de lokale eierne og lederskapet som trekker seg tilbake og ikke ivaretar deltakernes rom for medbestemmelse. De unge deltakerne forteller om en lokal ledelse som de ikke har kontakt med, de er ikke usynlige. De omtales som *de og dem* på toppen av et hierarki. I følge Haukelien vil en slik institusjonalisert, hierarkisk paternalisme være dårlig egnet til å fremelske aktiv, kreativ og



opposisjonell virksomhet (op. cit., s. 9). I dette tilfellet ser vi at fraværet av medbestemmelse skaper motstand, men de unge har ikke noe kontaktapparat som hører på dem.

Etter noen dager blekner skrekken og alle aktørene kommer seg på beina. Tre gode forestillinger gjør at de retter opp opplevelsen av en dårlig kunstnerisk prestasjon. Det dukker opp refleksjoner som indikerer at *Stormforestillingen* vil overleve som en minneverdig felles opplevd hendelse. I sluttintervjuet reflekterer Tove slik:

- Tove: Artig! Men - det var ikke artig for de som måtte være utpå hele tid. Men jeg satt deler av forestillinga i pagoden. Alle kom inn klissbløte og hutret. Nils Lykke kom inn og vi måtte tørke av ham sminke og under *Kjærlighetsarien* sto han med regnet og vinden rett mot seg så det plasket. Det var helt absurd.  
(----)  
Under messen var det kritisk fordi kjolen var full av tre liter vann. Og jeg hadde mistet lysene til lysestaken og utenfor pagoden var det et gjørmehull og der falt jeg. (latter)  
( pause)
- Forsker: Hva tenker du etterpå?  
Dette bør alle oppleve – å gjøre en så bra forestilling når det er full storm. Det plaskregnet. Dette kommer jeg til å huske. (Intervju Tove 11.8.2000)

*Stormfortellingen* kan bidra til å sikre videre bygging av fellesskapet mellom spillene. Den irritasjonen episoden skaper utvikler her et nytt perspektiv i form av en fortelling. Fortellingen utdyper den selvoppfatningen de har som kompetente skapere og gjennomførere av spillet. Nykomlingen Per konkluderer slik:

- Per: Nei, egentlig så var jeg glad jeg var med. De andre var jo også med – jeg var glad jeg gjorde det sammen de med andre folka. (Intervju Per 13.8.2000)

Hendelsen har potensial til å bli en fortelling om hvor absurd, kritisk og utrolig opplevelserikt det kan være å delta i spillet. Slik sett kan hendelsen sies å ha noe av ritualets kraft; gjennom grenseprengende erfaringer får deltakerne et felles referansepunkt som utgangspunkt for omforente forestillinger. Både Wenger (2004) og Amit og Rapport (2002) legger vekt på at felles fortellinger konstituerer fellesskap. I dette tilfellet konstruerer de en eksemplarisk fortelling om deltakerne som ved mot og samhold berger seg gjennom prøvelsen på tross av ledelsens feilgrep.

I den grad ledelsen er interesserte i å knytte tettere bånd til fellesskapet av unge spillere og løfte fram kulturelle verdier, mister de her en mulighet. Følelsen av kollektiv mestringsglede blir intern i gruppen. *Stormforestillingen* er et eksempel på fraværet av lederledet

refleksjonsdialog. Det er ikke beslutningens substans, men beslutningens performativitet som skaper den sosiale distansen. Hadde ledelsen gått veien via kommunikasjon, ville fortellingen kunne knyttet fellesskapsbånd inn mot institusjonen og eierne. Hendelsen er et eksempel på utfordringene ved å ivareta sosialt demokrati i store, offentlige produksjoner. De unge deltakerne reflekterer over sin egen innsats og verdi i produksjonen og de er selvbevisste i forhold til ansvarsdeling og medbestemmelse. De er opptatte av å lære, av å få til et godt resultat og av å lykkes i å tilpasse seg og fungere godt i den skapende interaksjonen. Dette er verdier ved å delta i en stor, kunstnerisk produksjon. De ser mange fordeler ved en hierarkisk og paternalistisk ledelse både med tanke på den estetiske formen og måten de blir veiledet inn i formen på. De er heller ikke ubekvemme med at det innad i prosjektet er stor ulikhet. I en solid faglig ekspertkontekst gir rollen som iverksettende utøvere frihet og mulighet til fordypning og utforskning i det de liker best: å spille. Men, det går altså en grense hvor minstekravet til likeverdighet blir overskredet og de erfarer et klart underskudd på sosialt-demokrati. Det minsker ikke fasinasjonen av og engasjementet i spillet, men det øker avstanden til det lokale eierskapet og det lokale teateret som institusjonen.

#### **6.4. Kulturledelse eller teaterledelse?**

Inntrykket av at det lokalhistoriske spillet er en svært hierarkisk produksjonskontekst hvor de unge deltakerne underkaster seg kommando, er ett av forholdene jeg har undret meg over og som har initiert dette prosjektet. Undersøkelsen viser at de unge deltakerne har en mer nyansert oppfatning av relasjonen til ledelsen. Den skapende interaksjonen med kunstnerisk ledelse ivaretar særlig interessen for å ta initiativ, være kreativ og fatte beslutninger på det estetiske området. Med utgangspunkt i de unge deltakerne sin forståelse av ledelse, vil jeg drøfte dette lederskapet i lys av perspektiver på teater og unge deltakere.

I beskrivelsen av ledelse i lokale teaterprosjekter i vestlige land, legges det vekt på en kunstnerisk leder som er ydmyk overfor den lokale konteksten og som står i en åpen dialog med de lokale spillerne og deres kulturelle og kunstneriske uttrykk og interesser (Boon og Plastow 2004, Van Erven 2001, Kupperts 2007). Lederen skal altså ivareta både kunstneriske, sosiale og kulturelle aspekter i sitt lederskap. Det omfatter også å legge til rette for at

produksjonen har underholdningsverdi både for deltakere og tilskuere. Under kategorien *autoritær lederstil* plasserer Kuppers (2007) ledere som har alt ansvar for tilrettelegging, prosess og endelig resultat (op. cit., s. 96f). Dette betegner lederne som kjenner og kan videreføre tradisjonen, det en kan kalle en kulturell tilnærming til teaterproduksjon. Slike ledere forhandler med de lokale om forventinger til prosess og form og prøver å delegere ansvarsområder og oppgaver til de lokale deltakerne. Denne beskrivelsen passer langt på veg med det totale samarbeidet mellom kunstnerisk ledelse og eiere og med ulike deltakere i staben av dagnadsarbeidere. Når det gjelder deltakere som er spillere hevder Kuppers at mange setter pris på den autoritære lederstilen:

These values infuse contemporary cultural life.... There is a specialist, who knows what she or he is doing, and she or he will tell you what to do. If a leader fulfils this role, participants can feel reassured and safe, and can begin to open up and explore their own potential within this safety (op. cit.).

De unge spillerne setter stor pris på at kunstnerisk ledelse har ekspertkunnskap. At de kan mer enn lærere og lokale instruktører skaper tillit og øker forventningene til prosess og produkt. Både jentenes uttalte ønske om å lære og de nye guttenes motstand mot "frie" opplegg, tyder på at en svært flat struktur hvor ledelsen kun la til rette, ikke ville tilfredsstilt interessen. Ønsket om tydelig ledelse og klare rammer og retning må selvfølgelig sees i lys av at flere viser til at produksjonen er betydelig større og mer kompleks enn andre teaterproduksjoner de har deltatt i. Veteranenes uformelle funksjon som mellomledere og samarbeidsrelasjonen mellom leder og veteraner, viser at det i deler av produksjonsprosessen er snakk om en arbeidsform hvor lederen leder undergrupper. Om en inkluderer veteranenes veiledningsinnsats og ledelsens positive holdning til denne i arbeidsformen, kan en si at ledelsen fyller rollen sin på det teaterfaglige området. De tar ansvaret for teaterproduksjonen mens kulturproduksjonen foregår innen ledelsens kontekst, men i hovedsak mellom deltakerne. På samme måte som Giddens (1991/1996) viser Kuppers til at tilliten til ekspertkunnskap er et trekk ved det senmoderne. Vi ser at det tar tid før de nye får tillit til den kunnskapen som formidles mellom spillere. Hun knytter også en positiv holdning til den autoritære lederstilen til en forståelse av at deltakere i dag er mindre interessert i å drøfte langsiktige mål og effekter av teaterpraksis. De er performative og selvrefleksive og ønsker å åpne opp for og utfordre sitt eget potensial. De ønsker en trygg ramme slik at de kan iscenesette seg selv og prøve ut ulike utkast til selvkonstruksjon. Analysen viser at relasjonen

mellom de unge deltakerne og kunstnerisk leder har flere aspekter enn en tydelig overordning av ansvar og makt. Innen rammen og i de situasjonene og spørsmålene som angår den unge spilleren, er det frihet til å søke handlingsrom og gjøre selvstendige utprøvinger. Av hensyn til gjennomføring av helheten, griper ledelsen inn og korrigerer spillet. Dette skaper trygghet med tanke på fremdrift.

De unge oppfatter kunstnerisk ledelse som faglig sterk, engasjert og målrettet; ledelsen oppfattes både som karismatisk og effektiv. I perspektiver på lokale teaterpraksiser og ledelse er effektivitet en lite omtalt kvalitet. Holdninger som får mye oppmerksomhet er omsorg for enkeltindividet og gruppens utbytte i forhold til sosiale, estetiske og kulturelle verdier. Å ha tid til deltakerne, yte dem oppmerksomhet og føre dialoger får bred omtale. I dette prosjektet møter de unge deltakerne en profesjonell, kunstnerisk ledelse som på kort tid skal lede iscenesettelsen av et stort og komplekst kunstnerisk uttrykk. Relasjonen er tydelig dominert av estetisk produksjon. Ledelsen kontrollerer og sanksjonerer sjelden og krever liten oppmerksomhet for sin egen del. Helen Nichol森 (2005) drøfter hvordan en dreining fra produksjon a kultur til produksjon a teater også vil få konsekvenser for leder- og deltakerrollene og for relasjonen mellom dem (op. cit., s. 46 ff). I pedagogiske kontekster handler det om en oppvurdering av eleven som medskaper i estetisk produksjon og estetiske læreprosesser. Lederen er kunstpedagog og ivaretar både det estetisk-demokratiske og det sosialt-demokratiske perspektivet. I tilfellet med det lokalhistoriske spillet er lederskapet delt mellom kunstnerisk og administrativ ledelse. Det er grunn til å tro at innleid, profesjonell ledelse, i dette tilfellet fra en nasjonal kunstinstitusjon, først og fremst ser på seg selv som leder av en kunstnerisk produksjon og at de slik sett betrakter alle deltakerne som frivillige, engasjerte medarbeidere. I kommunikasjonen med ledelsen etablerer de unge en oppfatning av en lederrolle som er positiv til innspill, sjansetaking og utvikling av løsninger og som gjerne integrerer deltakerens estetiske innspill i helheten. De forestiller seg at ledelsen har tillit til at deltakeren har kontroll med egen spillproduksjon og at deltakerne tar ansvar for framdrift. De reflekterer videre over hvordan ledelsen stoler på samarbeidet mellom de som er deltakere og dette gjelder også i spørsmålet om nødvendig informasjon om prosjektet. I relasjon til denne lederrollen finner de godt rom for selvframstilling og refleksjon både over spillet og seg selv som spiller. Dersom en ser bort fra at de unge ikke er profesjonelle scenekunstnere, trer det fram en skuespilleridentitet som har gode muligheter til å videreutvikle fantasi og forestillingsevne, være kreativ og estetisk produktiv. I relasjon til

kunstnerisk ledelse gjør de unge den oppvurderingen Nicholson ser for seg: en mer medskapende deltaker i estetisk produksjon og estetiske læreprosesser.

I den interaktive rollespillspraksisen LAIV finner vi en autoritær ledelsesform og et relasjonelt forhold som minner om det vi finner i den lokalhistoriske spillpraksisen. Både i teoretiske utlegninger og i praktisk gjennomføring legges det svært stor vekt på deltakernes muligheter for å utvikle estetisk kontekst og innlevelse i rolle. Ett prinsipp står imidlertid fast: "The role-playing game is the gamemasters creation, to which he lets the players enter." (Pohjola 2003: 38). Å delta i rollespillet forutsetter at spillerne aksepterer og verdsetter at de som organiserer har ferdighet og omsorg for at spillet blir interessant for deltakerne. På samme måten som i det lokalhistoriske spillet, har arrangørgruppen det totale ansvaret for etablering og logistikk i produksjonskonteksten, for å strukturere og legge tydelige føringer både for hvordan spillet skal gjennomføres og for den estetiske konteksten. Rollespillene er som det lokalhistoriske spillet dugnadsbaserte og ledelsen er på samme måten, avhengig av at deltakernes forventninger blir innfridd. Å ha en meningsfull opplevelse handler om å søke og å finne mening i en sosial, skapende interaksjon og i en estetisk kontekst. Når selve arenaen, spillaktiviteten og selviscenesettelsen i et fellesskap er hovedtema, er det vesentlig at den kultur-estetiske praksisen er forberedt og sikret med en solid organisatorisk og estetisk ramme fra ledelsens side. I rollespillet bygges forventningen opp gjennom deltakernes forberedelse og gleden løses ut ved den selvunderholdningen de finner ved å spille innen ledelsens ramme. Sammenligningen med rollespillet påminner det lokale teaterets egenverdi om underholdning av seg selv og et spillende fellesskap. Det handler like mye om deltakernes underholdning som å lage underholdning for publikum.

De unge sin forståelse av lederens arbeidsmåte og relasjon til deltakere kan også sees i lys av Ziehe (2004) sine perspektiver på premissene for selvkonstruksjon og kulturell orientering. Ziehes sentrale utfordring til ledelse er hvordan de kan tilrettelegge kontekster og lede prosesser som fører til en desentrering av etablerte forestillinger og interesser og utvikling av nye perspektiver. Utgangspunkt er skolens to overordnede mål: eleven skal utvikle evnen til å lære og å gjøre kunnskap til sin egen og eleven skal ha handlingsrom og støttende veiledning i prosessen med å skape seg selv. Oversatt til dette prosjektet vil det være et ønske om at den unge spilleren skal utvikle evner og interesser innen spill og teaterproduksjon og et ønske om at deltakelsen skal bidra til en selvoppfatning som også omfatter en orientering mot fellesskapets kultur. I følge Ziehe sitt perspektiv vil oppmerksomheten mot selvdanning og

selviakttakelse kunne være så dominerende, at den vil kunne stå i veien for å tilegne seg tilstrekkelig ferdighet i å tolke og formulere spill. Selvrefleksiviteten blir da et hinder for å ta i mot og gjøre seg nytte av instruksjon fra kunstnerisk leder. I dette prosjektet formidler deltakerne overraskelse over at de lærer raskt, arbeider konsentrert og samarbeider godt. Ziehe opererer med en leder som både skal tilrettelegge den organisatoriske og estetiske konteksten og lede prosessen. Produksjonskonteksten utgjør en betydningsfull forskjell fra den levde kulturen og ledelsen makt og status er tydelig i tilretteleggingen av tid og sted, progresjon i prøver og produksjon av helheten fra første til siste dag. Det ser ut som om lederform og kontekstens struktur ivaretar den desentreringen og tapet av forhandlingsposisjon Ziehe mener er nødvendig for å bryte dominansen av selvsentreringen.

Det eneste tilfellet hvor de stiller spørsmål ved ledelsens rett til å bestemme over tilrettelegging og gjennomføring, er ved *Stormforestillingen*. Da er det imidlertid ikke bare egeninteresse som står på spill, men også omsorgen for andre og for forestillingen gjennomføring og fremtid. Ziehe legger videre vekt på at en leder som ønsker å ha kontroll med situasjonen må fylle ut med faglige dyktighet. Deltakerne må ha tillit til at tilrettelegging og ledelse fører til mål og med suksess. Dette er en del av refleksjonen både hos veteranene og de nye; de bekymrer seg ikke for helheten og stoler på arbeidsdelingen mellom spillere og kunstnerisk ledelse. Deltakernes minner og følelser fra tidligere suksesser fungerer også som en garanti for å lykkes. Å ha tillit til lederens faglige dyktighet handler også i følge Ziehe om at ledelsen må kommunisere og fokusere oppmerksomheten mot det saken gjelder. Kunstnerisk ledelse går rett på det saken gjelder; å produsere teater. Dette setter mediet og å *skape, presentere og respondere* på spill i sentrum. Denne estetiske kommunikasjonsformen er uvant, men når de unge skjønner formen, retter de oppmerksomheten mot det som skjer på scenen og i spillet. Dette er i seg selv et element som skaper desentring; en ikke hverdagslig form skaper skjerpet oppmerksomhet og spenning og utfordrer deltakeren. Ziehe legger videre vekt på at lederen må opprettholde rammen og beskytte den kunnskapen som bygges opp. Flere av de nye som savner veiledning, men de referer også til at kunstnerisk leder, en sjelden gang, strammer inn. Dette oppfatter de ikke som kritikk. Instruktøren er ekspert, den som kan tilby dem mer kunnskap og forståelse for å spille teater og den som ser deres spill med publikums blikk. Sammenlignet med den utfordringen Ziehe setter opp for ledelse, kan en si at de lykkes både med å øke interessen for å lære om spill og teaterproduksjon og de åpner selvrefleksiviteten mot et skapende fellesskap. Ziehe legger vekt på å skape kontekster som desentrerer. Her overtar spillet og spillerne mye av ledelsens ansvar for desentring. I

Luhmann sin terminologi vil en si at både den skapende interaksjonen og den estetiske konteksten er autopoietiske, de er selvdannende. Veteranene fungerer som brobygger i det de inngår i flere sosiale interaksjonssystemer og den erfaringsbaserte brede kultur-estetiske kunnskapen de har fungerer som lim i interaksjonen mellom ledelse, deltakere og spillet. I de interaksjonene de selv inngår i, fyller de ut veiledningen og ivaretar sosiale og kulturelle demokratiske aspekter. I forhold til Nicholsons kunstpedagogiske leder, kan en si at veteranene langt på veg fyller denne funksjonen.

Produksjonskulturen i *Olav Engelbrektsson* er preget av spesialisering og profesjonalisering. Å folkeliggjøre opera ved å la elitekultur møte folkekultur kan sees som et uttrykk for en demokratisk ambisjon som har lange tradisjoner i norsk kulturpolitikk. Men utfordringen er altså å ivareta den uskolerte amatørens demokratiske medbestemmelse og dette perspektivet er fraværende både i ledelsens retorikk og i form av konkrete tiltak.

For de unge spillerne er resultatet at de opplever å ha lav status og de føler seg oversett. De deltar ikke i noen form for planlegging eller evaluering og de har ingen kanaler hvor de kan formidle misnøye og forslå endringer. Kritikk av ledelse kommer fram ved prøvestart som to tema: de savner bakgrunnskunnskap og informasjon og de er redde for at det ikke skal komme tilstrekkelig nytt materiale å arbeide med. Andre del av kritikken kommer i den oppsummerende refleksjon. I selve produksjons- og forestillingsforløpet setter de kritikk til side og går, som i LAIV, inn i en ikke-diskursiv modus dominert av utforskning og refleksjon i mediet. De samtalene som skjer her angår oppgaver de er direkte involverte i og hvor prosessen fungerer tilstrekkelig demokratisk. En LAIV avrundes alltid med et møte og både enkeltes refleksjoner og felles tema følges opp gjennom refleksjoner i nettsamfunnet. Dette ser jeg som et uttrykk både for behovet for å reflektere med andre over egne estetiske og sosiale erfaringer, men også som et uttrykk for å reflektere over ledelsesproblematikker knyttet til planlegging og gjennomføring. De unge aksepterer fullt ut å bli ledet, men forutsetter samtidig en demokratisk rett til å vurdere lederskapet slik at det kan blir mer spennende neste gang.

Fraværet av informasjon, veiledning og ledelse av refleksjonsdialogen skaper innledningsvis frustrasjon. I ritualteori brukes begrepet innføring; noen av de innvidde med en legitim forståelse av den felles kulturen leder de uinnvidde inn i den kulturelle endringsprosessen som skal finne sted (Turner 1982). I produksjonskonteksten fyller veteranene en slik funksjon;

både innføring og veiledning av nye deltakere blir i all hovedsak ivaretatt av andre unge deltakerne. De tar også ansvar for at de nye spillerne blir orientert og kommer inn i det sosiale fellesskapet. Handlingsmønsteret minner om pedagogiske metoder hvor en elev på samme nivå underviser eller veileder en eller flere medelever, såkalt *peer-teaching* eller *peer tutoring* (Morrison, 2004). Fordi de fleste tenåringene som deltar i spillhandlinger er det jeg her vil kalle veiledning mellom tilnærmet jevnaldrende det mest vanlige. Som trekk ved arbeidsformen er imidlertid deltakerveiledning på tvers av alder like framtrødende og mange av informantene veileder og blir veiledet av spillere både i foreldre og besteforeldregenerasjonen. Oppgaven med å videreføre praktisk og estetisk kunnskap om iscenesettelsen og forståelse av den sosiale kommunikasjonen, står sentralt i de unge veteranenes forståelse av seg selv som deltakere. I tillegg til estetisk forståelse, bidrar de til å ivareta og videreføre kulturelle holdninger og verdier. De mangler en slik posisjon i forhold til administrativ, lokal ledelse og dette skaper et misforhold mellom medbestemmelse og medskapning i produksjonskonteksten. Erfaringen av å ikke ha likeverdig medlemskap kan svekke tilknytningen mellom de unge spillerne og det lokale teateret. I en profesjonell teaterproduksjonskontekst vil en ivareta deltakerdemokratiet gjennom former som møter, tillitsvalgte og kunstnerisk råd. En oppsummering av de unge veteranenes kunnskap om ulike aspekter ved spillet er et argument for å lytte systematisk til dem i spørsmål som angår dem.

I dette kapitlet har jeg analysert og drøftet betydningen av kategorien ledelse slik den kommer til uttrykk i de unge deltakernes selvframstilling og selviakttakelse i det lokalhistoriske spillet. Det er i særlig grad undersøkelsen av produksjonskonteksten og den skapende interaksjonen og en performance-sensitiv tilnærming som har gitt innsikt aspekter ved denne relasjonen. I drøftingen har dokumenter utformet av ledelse bidratt til å forstå hvordan relasjonen arter seg og hvilke utfordringer den skaper. De unge oppfatter ledelsen som delt i kunstnerisk og administrativ ledelse og de har ulike erfaringer med disse to relasjonene.

Kunstnerisk ledelse legger til rette for estetiske interesser ved å presentere estetiske kontekster og dette er det dominerende trekket ved arbeidsformen. Instruksene omhandler startposisjon og funksjon og videreutvikles ikke. Responser skjer i form av stilltiende aksept og felles tilbakemeldinger. Konsentrasjonen om det dramatiske mediet og den estetiske konteksten imøtekommer estetiske interesser og øker konsentrasjon om den skapende interaksjonen. Det tematiserer skuespillerens arbeid og teaterproduksjon. I utviklingen av den estetiske konteksten er det etablert en gjensidig akseptert skapende relasjon mellom de som har deltatt



tidligere år og ledelsen. Disse veteranene informerer og veileder de nye spillerne i den skapende prosessen. Dette blir særlig verdifullt for veteranene som erfarer at kompetansen blir verdsatt og videreutviklet. Dette bidrar sterkt til konstruksjonen av en lokal spiller som har både sosial, estetisk og etisk innsikt. Den konteksten ledelsen etablerer og de tilhørende holdningene og arbeidsformene angår derfor direkte deltakerfellesskapet som er tema for kapittel 6. Kunstnerisk ledelse er profesjonelle spesialister som definerer formen og avgjør om det de deltakende utøverne produserer er relevant. Gjennom karismatisk og en estetisk-demokratisk lederstil tilfører de formen autoritet. Dette angår forholdet form som utgjør sentrale elementer i den estetiske konteksten som behandles i kapittel 7. Ledelsens betydning for deltaker- og formkontekstene har betydning for den enkeltes konstituering av den symbolske konteksten som også behandles under kapittel 7.

Lokal, administrativ ledelse er lite til stede som handlende ledere og i de unge sin refleksjon framstår de som institusjonelle og hierarkiske funksjoner. De tilrettelegger og gjennomfører uten å hente inn synspunkter fra de unge deltakerne. Ledelsens holdning og arbeidsform tematiserer de unge deltakerne sin forståelse av det lokalhistoriske spillet som demokratisk arena. Administrativ ledelse må sies å representere et demokratisk underskudd og dette skaper en erfaring av å ikke være fullverdige medlemmer av det lokalhistoriske spillet. Dette får betydning for både for refleksjonen over spillet som lokal kulturproduksjon og angår slik konteksten sted som behandles under kapittel 4. Mangelen på dialog og medbestemmelse tematiserer også fellesskapet av spillere som ser ut til å bli sterkere. Å dele felles opplevelser produserer felles minner og dette kan styrke tilhørigheten til spillet. Det angår deltakerkonteksten, men også stedet som spillested. En fraværende administrativ ledelse og en tilstedeværende, men sosialt ordknapp kunstnerisk ledelse kan skape et forståelsesmessig vakuum. I denne kultur-estetiske praksisen fylles vakuemet raskt av en refleksjonsdialog ledet an av veteranene og nært knyttet til kreativitet og produksjon av estetisk materiale.

## **7. Deltakerrelasjoner og deltakerfellesskap**

Den unge deltakerens fasinasjon, handling, selvfortelling og kulturell orientering står i sentrum for denne undersøkelsen. En slik selvskapende identifiseringsprosess er både performativ og diskursiv, den foregår altså både i form av handling og samtale (Hall 1996). I kapittel 2 ble produksjon av teater definert som et sosialt interaksjonssystem. Et slikt system er avhengig av minst to aktive personer for at det skal kunne være meningsproduserende. Med utgangspunkt i aktiviteten spill, betegner jeg dette som en prosess dominert av skapende interaksjon. Kapittel 6 viser at ledelsen legger føringer og inngår i den skapende interaksjonen. Dette produserer noe forståelse av hvordan den skapende interaksjonen fungerer. Analysen av relasjonen mellom ledelse og deltakere viser imidlertid også at en vesentlig del av den skapende interaksjonen foregår uten at ledelsen er direkte involvert i den skapende og besluttede prosessen. Det gjenstår å undersøke hvordan de unge iverksetter sin egen deltakelse og hvordan de oppretter og utvikler den skapende interaksjonen. Dette angår samarbeid i par og små og store grupper innad i ensemblet. Undersøkelsen dreier seg også om hvilke tema som oppstår og får betydning i prosessen.

kapittel 7.1 analyseres betydningen av relasjonen mellom deltaker, rolle og medspiller. Her velger jeg en strategi hvor jeg går fra den enkeltes etablering av seg selv som spiller. Jeg løfter fram tema som angår hvordan de kommer til enighet om hvordan de skal arbeide i den skapende interaksjonen, altså hvordan de iverksetter sin egen deltakelse. Dette skal legge grunnlag for å beskrive og drøfte hva de definerer som en god nok skuespiller i det lokalhistoriske spillet. Kapittel 5 viser at stedet har grunnleggende betydning for erfaringen av å være tilstede. Etter som spillerne etablerer seg selv som spillere på dette bestemte stedet, vil det være referanser til kapittel 5. I forhold til de teoretiske perspektivene på lokalt og anvendt teater, er det her grunnleggende å peke på at den unge deltakeren er til stede på den kulturestetiske arenaen på fritt initiativ. Dette får betydning for valg av teoretiske perspektiver og begrepene. I drøftingen velger jeg perspektiver på praksiser som er interessert i egeninitiert deltakelse i spill, ungdomsteater og lekpregede praksiser. Funn drøftes mot spørsmål om selvrefleksivitet og premisser for selvdanning i det senmoderne. Litteraturen om lokalt teater dreier seg om den betydning det har for fellesskapet som sitt helt sentrale felt. I den grad en interesserer seg for deltakeren er det knyttet til opplevelse av aspekter ved fellesskap. Fellesskap er et honnørord som har en svært sentral, men lite avklart plass i forståelsen av lokalhistoriske spill. I kapittel 7.2. viderefører jeg deltakerperspektivet og analyserer hvordan de unge konstruerer sin forståelse av det lokalhistoriske spillets fellesskap. Tema er hvordan

fellesskap konstitueres og hvem det omfatter, hvordan fellesskapet bidrar til å konstituere den unge spilleren som person og medlem spillerfellesskapet. Avslutningsvis drøftes de unge deltakernes forståelse av fellesskap i lys av forståelser av fellesskap i det lokale teateret. Her tar jeg opp Epskamp (2000) sin påstand om at utvikling av solidaritet er et premiss for at det lokale teateret skal utvikle seg og ha en fellesskapsdannende funksjon.

### **7.1. Spillere og spillerfellesskap**

Ledelsesmetoden produserer punkter til skapende interaksjon og åpner potensielle, estetiske rom. Dette gjør de unge sosialt og skapende beredt, nysgjerrig og ivrige på å komme i gang. Jeg starter analysen av deltakerinteraksjonen etter den innledende fasen som er preget av igangsetting både av den sosiale og den estetiske kommunikasjonen og av å gjøre seg kjent med spillestedet. Overgangen markeres tydelig med betegnelser som *å skifte gear* og *oppleve et omslag*. Bjarne reflekterer over skiftet på denne måten:

Bjarne: Når vi får alt til å gå rundt får vi til å leve oss inn det. Det ser jeg fram til. For den biten er betydelig artigere enn det vi gjør nå. (Intervju Bjarne 29.8.2000)

*Å få det til å gå rundt*, tolker jeg som et uttrykk for at han erfarer en helhet, det han lever seg inn i utgjør en sekvens i en estetisk kontekst. Det er når den sosiale interaksjonen influeres av de estetiske impulsene at selvframstillingen og selviakttakelsen så å si gjør et hopp. Den estetiske konteksten har sin egen dynamikk som åpner opp for å leve seg inn. Etablering og opprettholdelse av den estetiske konteksten betegnes av flere som å være med i et dragsug hvor den alternative selvframstillingen bare blir til. Denne opplevelsen av å være omsluttet av og i et hendelsesforløp varer helt fram til siste forestilling. Uttrykk som *dragsug* og *egen stemning* indikerer at den handlende og reflekterende prosessen er preget av et mer umiddelbart, ikke-diskursivt og lekende modus. En utbredt oppfatning er at det er de andre aktørene som skaper spillet eller at spillet ”bare blir sånn”. Transformasjonen fra arrangementsdeler til spill kommer overraskende og de bruker begreper som magisk og mystisk og undrer seg over hva som skjer. De unge spillerne reflekterer over hvordan de lar seg lede og drive, og finner på og våger som de aldri ville gjort alene. Dette er godt og morsomt, og når de forteller sitter latteren løst. Dette tyder på at prosessen omfatter elementer som også skaper tilstrekkelig trygghet og slik et balansert forhold mellom åpninger og risiko. Refleksjonen over å være i spillet og å være spiller ligner på forståelser av lek og av den

lekende. Situasjonen er potent og de lekende går inn i den drevet av lyst og spenning (Huizinga 1945). De unge spillerne går inn i en aktivitetsfære som er preget av at den er midlertidig og med sine egne rammer og innen disse grensene har det å være med på leken en mening i seg selv.

### 7.1.1. Den ambivalente kroppen

Et sentralt tema er knyttet til opplevelse og refleksjon av en ambivalent kropp i skiftet mellom den sosiale og den estetiske konteksten. Det er punktet hvor de med Schechner (1995) sine ord tar på seg en rolle og forholder seg til sin kropp, sine ord og sine handlinger som noe som verken er ikke-jeg eller ikke-ikke-jeg (op. cit., s.29). De estetiske virkemidlene i form av kostyme og sminke gir trygghet i prosessen med å forvandle seg selv og å framstille seg selv som en annen. Lene reflekterer:

Lene: (latter) Jeg vil bli sminket

Forsker: Hvorfor er det viktig?

Lene: Ja, ikke sminken i seg selv, men det er artig å bli sminket og ordnet med håret. Siden jeg skal være hoffdame så skal de sikkert flette håret og. Jeg bruker ikke å gjøre så veldig mye med håret til daglig, så det blir artig. Det er noe annet enn du bruker, uten at folk tenker sånn at det der er hun.. Ja, du kan liksom være en annen person. Det er viktig for meg. (Intervju Lene 27.7. 2000)

Lene er hestejente og fotballspiller og hun identifiserer seg som en person som ikke er opptatt av hvordan frisyren ser ut. Hun liker selve forvandlingen, og opplevelsen av seg selv som en annen, er en glede. Iscenesettelsen med et forandret utseende gir et frirom til å være en annen og dette er viktig. Lene sin selviaktakelse av sminkesituasjonen beskriver en hendelse som transformerer henne og gir henne et nytt utkikkssted. Dette berører de aktuelle oppfatningene hun har og herfra reflekterer hun over sin framturen i det sosiale livet og over hvordan spillet åpner for å prøve ut en annen identitet. Å ikle seg en annens kropp omfatter imidlertid også en viss risiko. Iscenesettelsen av kroppen med kostyme og sminke innebærer, beskytter og støtter deltakeren i prosessen med å forvandle seg selv. Marit reflekterer slik:

Marit: Jeg tenkte jo litt over det på forhånd at jeg skulle springe toppløs oppå der, men når jeg først gjorde det, var det ikke noe problem. Så har jeg masse teaterblod og det er mørkt. Det er ikke meg, det er *Anna*. (Intervju Marit 27.7. 2000)

For Marit er det ikke dagligdags å være halvnaken i full offentlighet og situasjonen oppleves som risikofylt. Iscenesettelsen av rommet og kroppen produserer et ikke-meg og dette utvider spillerens handlingsrom. Det estetiske stedet er et beskyttet og utskilt sted hvor Marit kan utvikle og gi form til *Anna*. I selviakttakelsen markerer hun en tydelig forskjell mellom seg selv og rollen, den iscenesatte kroppen utgjør slik også et nytt ståsted for å betrakte seg selv og utdype forholdet sitt til offentlig nakenhet. Denne utdypingen øker også engasjementet i å framstille og forsvare rollen *Anna*. Egne følelser knyttet til kropp og offentlighet blir aktualisert og hun stiller seg solidarisk bak *Anna* som en representasjon på tvang. Rollearbeidet er en personlig utfordring og en overvinnelse som skaper både spenning og glede og et refleksjonsrom mellom seg selv og rollen.

I de avsluttende intervjuene reflekterer flere over hvordan spillet og helheten i formidlingssituasjonen forsterker beskyttelsen av rollen. Dette gir en opplevelse av større frihet og mulighet til å være mer åpen og modig. Det oppleves som mindre risikofylt å ta sjanser som en liten del i et stort fellesskap av spillere som er tydelig rammet inn av en estetisk kontekst.

- Gro: Det er mørkt og du ser dem ikke og du vet ikke hvem som sitter der. Det er mye artigere å leve seg inn i rollen når du ikke kjenner de som ser på. (---) Det er stor forskjell fra skolen, for på skolen kjenner du alle og vet hvem som sitter og ser på og sånt så da er det ikke, da er det litt skumlere.
- Forsker: Så du tenker at det gir deg en større frihet?
- Gro: Ja, det synes jeg veldig mye, frihet til å prøve å kjenne hvordan det er være en annen, på en måte, ja. (Intervju Gro 12.8.2000)

Gro gjør en sammenlignende refleksjon med skolen som spillarena. Spillet tilbyr en anonymitet hun ikke har på skolen. Teaterkonteksten gir beskyttelse i form av en distanse og mulighet for en type sosial nullstilling hvor en har mindre å tape sosialt. Den estetiske konteksten de først går inn i blir altså styrket innenfra gjennom videreutvikling av estetiske virkemidler som lys og lyd og av den totale iscenesettelsen. Forskjellen mellom produksjonskonteksten og den estetiske konteksten blir tydeligere og dette øker muligheten for en sikrere definering av person og rolle. I løpet av produksjonsprosessen får kroppen en mindre ambivalent posisjon og muligheten for å reflektere mellom person, rolle og omgivelsenes oppfatning blir større.

Å ikle seg en annens kropp og å handle som en annen, dreier seg om å dekonstruere den normale kroppen. Handlingen er altså på den ene siden dypt personlig og deltakeren føler seg

sårbar og utsatt. Å være skuespiller handler derfor på den ene siden om å utfordre seg selv, oppleve følelser om seg selv og å reflektere over forestillinger om seg selv. Det handler om å presse seg selv og utfordre sitt personlige mot. Den performative hendelsen både i prøve- og forestillingsperioden er offentlige hendelser. Å fremstille seg i rollen skaper en følelse av frihet, at en er modig og fri til å gjøre det en vil. Refleksjonen over denne spenningen og friheten de opplever på spillarenaen, åpner også for iakttakelsen av kjente hverdagskulturelle arenaer. Dette ser vi i Gro sin refleksjon over hvordan det er å opptre på tilstelninger på skolen. Spillerfaringen tematiserer hvordan sosiale roller og forventninger fungerer begrensende i forhold til å forfølge interesser og prøve ut nye aspekter ved identiteten. Spenningen ved å prøve en ny kropp angår det Giddens (1996) kaller for det selvrefleksive identitetsprosjektet. I lys av å legemliggjøre en annen gjennom flere distanserende og desentrerende lag, får de unge impulser til å perspektivere seg selv. Slik tjener erfaringene med en ambivalent rollestatus en sentrering og fordypning av selviakttakelsen. I anvendt teater er det en utbredt oppfatning at mange rollebytter og fra flest mulig perspektiv, utvikler en så helhetlig forståelse av innholdet som mulig (f. eks. Berry 2000, Bolton 1998). En verdifull rolleerfaring er da en som gir en type kvantitativ innsikt i bredden av tematikken og perspektiveringens må sees i lys av interessen for å utvikle en kritisk, humanistisk forståelse. I dette tilfellet er utgangspunktet deltakerens personlige ønske om å spille og fasinasjonen knyttet til å utfordre seg selv i konfrontasjoner med å gjøre rollen. I sin utlegning av spill som kultur-estetisk praksis, kontra en mer sosial dominert interaksjonisme, legger Rasmussen (2001) vekt på en slik kvalitativ fordypning i ett perspektiv og hvordan dette kan utvides og utvikles i forløpet (op. cit., s.110). Rasmussen sin vektlegging av det betydningsfulle ved å fordype seg i ett rolleperspektivet er knyttet til pedagogisk rollespillspraksis. Rasmussen sin prioritering av det ene perspektivet kan også forstås som en vektlegging av rollen for å ivareta den estetiske erfaringen i en ellers ”fattig” estetisk kontekst. I det lokalhistoriske spillet utvikles ett rolleperspektivet innen en svært rik estetisk kontekst med sterke innslag av autentiske konvensjoner. Dette etablerer en kontekst som gjør det mulig å skape en symbolsk, indre forestilling om en sosial og kulturell virkelighet hvor rollen så å si kan finne plass for å gjennomføre sitt liv. Å fordype seg i en rolle øker forskjellen mellom egen kropp og selvoppfatning og den representasjonen rollen kan bli. Den ambivalente kroppen får så å si to tilholdssteder og med et bredt, åpent felt for fabulering og refleksjon. Dette åpner refleksjonen inn mot det som står på spill og mot de utfordringene rollen står overfor.

### 7.1.2. Den ambivalente virkeligheten

Rolleerfaringen reflekterer tilbake på selvoppfatningen gjennom den umiddelbare egenopplevelsen og gjennom refleksjonen over å være gjenstand for de andres blick. Den estetiske konteksten etablerer en midlertidig, alternativ sosial og kulturell orden som åpner for alternativ selvframstilling og den fungerer samtidig som ståsted for å betrakte forhold i den sosiale hverdagskonteksten. På den andre siden produserer deltakerkonteksten et ufravikelig krav til å våge å være med på leken. Som i lek er du med eller ikke med, leken fanger eller utelukker. Luhmann (1984) peker på at berøring av følelser og forestillinger skaper spenning og et sug etter å integrere det nye som en del av systemet i form av en tilslutning eller en avvisning (op.cit., s. 146 ff.). Er en først med, omfatter det å sette seg selv på spill. Det er en mulighet, men også en fordring. Både Lene, Marit og Gro skriver inn en eller flere andre sine blick når de konstituerer og reflekterer over sin relasjon til rollen. Den ambivalente rolleerfaringen er ikke bare et en-til-en forhold mellom meg og ikke-meg, men snarere en trekant. Performativitet og selviakttakelse referer kontinuerlig til den andres forventninger og respons og dette produserer et tredje perspektiv Schechner betegner som *ikke- ikke-meg* og som reflekterer over ambivalensen. Her oppstår erfaringen av å være både opplever, betrakter og betraktet. Slik er følelsene av spenning, glede, frihet og risiko psykiske strukturer som påvirkes av kommunikasjonen i den sosiale interaksjonen. Betydningen av den sosiale kommunikasjonen påminner om Schechners forståelse av spenningsforholdet i performative prosesser. Det gjelder å etablere prosessen i en atmosfære av trygghet og tillit, men når spillet er i gang, er det et sted hvor en kan undersøke "very risky business" (op. cit., s. 27). De unge beskriver den estetiske konteksten og spillet som et fenomen med en ambivalent virkelighetsstatus. Det er en "meningsprovins" på siden av den sosiale realiteten og for den unge skuespilleren er det en virkelig og betydningsfull referanse.

Prosesen med dekonstruksjon og desentrering av hverdagens selvframstilling og selvoppfatning er krevende både sosialt og mentalt. I tillegg til å være fysisk krevende, utfordrer den evnen til kommunikasjon med medspillere, mot og vilje til å ta sjanser og evnen til å vise ansvarlighet i spill. Christine Sinclair (2006) legger vekt på at samforståelse om hvordan en skal produsere spill, kommer til uttrykk ved lederens evne til å skape tillit. I lokalt teater dreier det seg om å bevisstgjøre den lokale deltakeren på å være spiller. Alternativt kan tilliten manifestere seg i deltakerens egen vilje til å skape og kommunisere mening (op. cit., s. 41). I denne prosessen veileder instruktøren i liten grad i forhold til når uttrykket et relevant

eller tilstrekkelig. De unge må selv langt på veg finne ut av hvordan de skal iverksette seg selv som spillere og utvikle nødvendig tillit.

Et sentralt tema er knyttet til konvensjonsforståelse. De forholder seg til en risiko for at medspillere ikke oppfatter eller misforstår spillerens estetiske dobling. Det lokalhistoriske spillet samler deltaker fra ulike skolekretser og deler av kommunen og det er stort mangfold i alderer og kompetanse. Ikke alle kjenner hverandre fra før, de er altså ikke velkjente som seg selv. Den estetiske konteksten er i prøveperioden åpen og uferdig og det åpne rommet som skal fylles mellom den sosiale virkeligheten og den symbolske er *liminalt*, det er usikkert og usikret (Turner 1982). Å bevege seg inn i den estetiske konteksten er derfor en selvrefleksiv prosess som veksler mellom lyst til å utforske mulighetene i tekst, rollen og stemning og behov for personlig trygghet og velvære. En spiller skal ikke bare prøve ut og ikle seg nye identiteter, men han eller hun trenger også å teste grensene for hvordan og hvor langt en kan gå i reprodusere sin selvoppfatning. Veteranene tar i større grad sjanser på å etablere en estetisk formulert forskjell mellom seg selv og rollen. Erik forteller hvordan han i denne andre sesongen, tar flere sjanser på å leve seg inn i handlingen. Men, han synes fremdeles det kan være en risikofylt opplevelse:

- Forsker: Du sa i sted at i fjor var du roligere, men i år. Har det noe å si hvem du er sammen med på scenen?  
Erik: Ja, det har det. Dersom jeg er sammen med noen jeg kjenner godt så blir det slik at..... Kanskje, hvis jeg er sammen med noen jeg ikke har snakket med så mye før så blir det mer sånn roligere.  
Forsker. Ja..  
Erik Må se litt på hvor mye en skal leve seg inn og, kanskje det blir galt om en lever seg for mye inn og. Det blir liksom at folk synes du overdriver for mye. (Intervju Erik 12.8.0200)

Erik har prøvd ut mellomrommet mellom seg selv og rolle tidligere år og vet nå noe om hva slags form han søker etter. Det er utfordrende fordi han er redd for å ikke bli oppfattet som seg selv, at de andre spillerne ikke skal skille mellom Erik og soldatrollen. Situasjonen er preget av dobbelt kontingens, den er usikker for begge parter og Erik vet det. Som veteran har han opparbeidet seg en sosial status både hos ledelsen og andre spillere. Han forstår seg selv som en konstruktiv og ansvarlig deltaker som gjerne bistår både ledelse og andre spillere. En troverdig framstilling av soldaten handler på motsatt side om å være destruktiv og om å nedverdige andre. Han vet at uten overdrivelse, uten å drive framstillingen av sin egen kropp ut over seg selv, taper han mye av spenningen både for seg selv, medspillerne og publikum.



Ved å framstille seg i en alternativ form, risikerer han på den andre siden å sette sin sosiale posisjon på spill. Fasinasjonen synes å ligge i å utfordre denne grensen og å utsette seg selv for risiko. Han satser på at de etter hvert skal komme fram til en omforent oppfatning av hva som er en relevant forskjell mellom person og rolle. På grunn av spenningen mellom det trygge og det utfordrende prøver Erik ut forvandlingen av seg selv gjennom gjentatte utprøvinger.

Spillet ambivalente virkelighetsstatus fører til at deltakerne beveger seg flytende mellom den sosiale og den estetiske konteksten. Av ulike praktiske og sosiale årsaker kan den sosiale konteksten komme til å dominere og det oppstår bekymring for at en ikke klarer å opprettholde tilstrekkelig forskjell. Å bli privat svekker deltakerens opplevelse og i relasjonene mellom deltakerne det regnes det som en spillerfeil. Til feil regner de alt som trekker dem ut av innlevelse i spillet og produksjon av stemning som å glemme et arrangement eller rekvisita. Etter som de arbeider gjensidig og systematisk for å sikre den estetiske konteksten og flyt i hendelsene, forklarer de noen slike feilskjær som hendelige, tilgivelige uhell. De feilene de reflekterer mer selvkritisk over, er når de glir over i sosialt dominert lek og ikke opprettholder skillet mellom den sosiale arenaen og den estetiske konteksten og de handlingene som passer der. Odd reflekterer selvkritisk over en slik situasjon:

Odd: En gang så ble det dårlig. Jeg ble dynket med høy. Jeg tok ei bøtte med vann og slengte over (muren) så det ble vått overalt. (latter) Ødela helt stilen. (Intervju Odd 13.8.2000)

Episoden gjør deltakerne oppmerksomme på forskjellen mellom konvensjoner i private, sosiale relasjoner og de konvensjonene som er relevante for å gjøre roller og situasjon. Å *ødelegge stilen* tolker jeg dit hen at Odd mener at leken med vann og høy ikke hører til rollens atferd. Den passer ikke i relasjonen mellom stallguttene nederst på rangstigen og en voksen soldat. Han blir oppmerksom på den estetiske konteksten og at hans form for framstilling ikke passet inn. Mens stedet og det estetiske rommet har svært mange likhetsskapende elementer, gjelder det motsatte for rollen. Her gjelder det å være oppmerksom på og dyrke ulikheten mellom en mer eller mindre ureflektert privat oppførsel og rollens handlinger. Selviakttakelsen gjør ham imidlertid også oppmerksom på at han som spiller har ansvar for å opprettholde innlevelse og stemning både for seg selv og de andre. Han må delta og bidra konstruktivt til den skapende interaksjonen og opprettholdelse av den estetiske konteksten. En god skuespiller søker og opprettholder rollens form og har samtidig et ansvar for å sikre

statusen til spillet som spill. Det innebærer at det personlig ønsket om nærhet og spenning må desentreres og søke åpninger i den estetiske konteksten og realiseres innen dens rammer, sosiale hierarkier og verdier. Å *ikke ødelegge stilen* handler om mer enn å gjøre rollen på en stilistisk korrekt måte. Det handler vel så mye om å forstå forskjellen mellom spill og ikke spill og å beskytte en ambivalent virkelighetsopplevelse.

Omforente konvensjoner om hva som er og skaper spill og ikke-spill, produseres i all hovedsak gjennom den skapende interaksjonen i spill og ved spillnære kommentarer og responser, det vi kaller performance-sensitiv refleksjon. Dette knytter den sosiale kommunikasjonen opp mot detaljer i det estetiske uttrykket og i den enkeltes oppfatning av hvordan en god nok spiller samhandler. Slik skaper de unge spillerne gjensidig tillit. En god spiller er konsentrert om å gjøre sin rolle så godt som mulig innen en ramme som er estetisk og kollektiv. Med utgangspunkt i opplevelsesbasert erfaring med den ambivalente kroppen og en ambivalent virkelighet og drevet av en sterk interesse for å skape spill, opparbeider de et erfaringsbasert vokabular knyttet til å være spiller. Sentrale stikkord i de unge sin konstruksjon av skuespilleren omfatter å være aktiv, å leve seg inn i rollen, å utfordre sitt eget selvbilde og ha mot til å bli transformert. Metoden er prosessuell med stadige utkast og vurdering av personlig, sosiale og estetiske konsekvenser for selv, for spillet og for medspillere. En god nok skuespiller søker et balansert forhold mellom disse aspektene. For å komme til en nærmere forståelse av arbeidsmåtene de unge bruker analyserer jeg mer detaljert det jeg kaller estetiske beslutninger og hvordan disse arbeidsmåtene legger grunnlag for at de håndterer stor grad av kompleksitet.

### **7.1.3. Estetiske beslutninger og kompleksitet**

Å skape spillet handler om å skape, presentere og tolke og å respondere. Denne prosessen er svært livlig og i refleksjonen ligger kommentarer til handlinger og muntlige responser svært tett. Dette tyder på at prosessen veksler i tette løp mellom performativ ikke-diskursiv kommunikasjon og diskursiv kommunikasjon. I refleksjonen veksler det også mellom referanser til *meg* og til *oss*. Veien fra den enkeltes førsteutkast til en omforent løsning på form og en estetisk beslutning er omstendelig og omgitt av mye og kompleks refleksjon, men den er ikke sosialt vanskelig. I stedet preges prosessen med å redusere kompleksiteten og komme til enighet av en humoristisk og lett, men konsentrert stemning. Stemningen stiger i situasjoner hvor mye står på spill enten fordi handlingen er særlig komplisert teknisk og

fysisk, eller fordi den er krevende med tanke på personlig psykisk risiko. Et typisk eksempel på en situasjon som er krevende både teknisk og personlig er arbeidet med scenen hvor kammerpiken *Anna* blir voldtatt, flykter halvt avkledd og til slutt kaster seg utfor muren. Det deltar i alt åtte spillere i denne situasjonen og de prøver ut og avtaler arrangement, tempo og timing. Om kommunikasjonen mellom spillerne i denne spillergruppen gjør Marit følgende refleksjon:

Marit: Du får et helt annet forhold til dem, vi må jo avtale slik at det ikke blir farlig.  
Forsker: Når du hopper, er du redd?  
Marit: Ja, selvfølgelig. Jeg har soldater på alle kanter og kan ikke unngå å bli redd. Da blir jeg veldig *Anna* og skjønner at nå er det alvor. Men så er vi venner og tuller etterpå. Det virker som om når de plager meg sånn på scenen, så blir de veldig snille ellers. Det blir litt sånn at de passer på litt. De har nok litt dårlig samvittighet. ( Intervju Marit 12.8.2000)

I tillegg til utprøvingene gjennom improvisasjon og muntlige avtaler, reflekterer hun her over en særlig form for kommunikasjon i den skapende interaksjonen i spillergruppen. Den er preget av en vennlig og spøkefull omsorg. Denne måten å markere skillet mellom spill og ikke-spill, er en måte å metakommunisere på som vi kjenner igjen fra lekforskningen (Guss 2000). Guttene kommuniserer at de egentlig er snille og at forfølgelse og voldtekt bare er lek. Marit aksepterer og kommuniserer tilbake at de bare må stå på, dette takler hun. Denne typen metakommentarer finner jeg særlig uttalt i forbindelse med spill som representerer destruktiv og brutal atferd i overgriper – offersituasjoner. Spillerne kommuniserer ved hjelp av klapp på skulderen, muntlige unnskyldninger og ekstra positiv oppmerksomhet. Etter som flere situasjoner faktisk medfører reell fare og ubehag, er det svært viktig å signalisere at en skjønner hvordan den andre har det. Det er viktig å skape håndterlige rammer omkring kommunikasjonen slik at en markerer hvem man egentlig er overfor folk en ikke kjenner så godt. Metakommunikasjonen bidrar til å avklare skillet mellom spill og ikke-spill og i spillet skaper den trygghet både for *offer* og *overgriper*. I tillegg til å sikre Marit og medspillerne sitt arbeid med å skape og vedlikeholde spillet, produsere den sosial intimitet, omsorg og forståelse for gjensidig ansvar og tillit i fellesskapet av spillere. I utviklingen av scenen utvikles økt mengde fysisk kontakt mellom spillerne og det estetiske uttrykket kontrasteres til etiske ytterpunkter: Den symbolske volden gjør Marit vettskremt mens den lekende omsorgen gjør henne glad og trygg. Hun knytter kontrasteringen i soldatenes/guttens atferd til begrepet samvittighet som betegner en etisk refleksjon. Å bidra til en inkluderende og underholdende

atmosfære hvor humor deles, er et mål for mange prosjekt og programmer i lokalt teater for ungdom (Horitz 2001, Woodson 2004). Her skaper de unge spillerne slike kvaliteter selv ved at de spøker og trøster med utgangspunkt i en delt spillerfaring.

Det er påfallende at jeg verken observerer eller får referert en eneste krangel deltakerne i mellom. Bengt Molander (1996) drøfter begrepene dialog og diskusjon i forhold til betydningen den verbale kommunikasjonen har for utvikling av kunnskap i handling.. Han hevder at diskusjon kjennetegnes av en strid mellom ulike syn hvor en argumenterer for å overtale den andre parten slik at en mening vinner frem (op. cit., s. 83). I motsetning til dette omtaler han dialogen som en bevegelse i forståelse og identitet. I dialogen er det vesentlig å komme til klarhet om seg selv, sine tanker, sin kunnskap og sin mangel på innsikt sammen med andre. Da kommer en også til klarhet om den andre: ”Det er en ömsesidig opplysnings- och reningsprocess, samtidig som en forståelsesgemenskap befästas.” (op. cit., s.91). Når de unge spillerne i tillegg til produksjonen snakker om *alt mulig* som tabber, været og private ting, omfatter det informasjon og vurdering både om spilleren og det spilte. Det er den dialogiske formen som preger samtalene om estetiske beslutninger innad i fellesskapet av spillere. Den dialogiske samtalen bringer inn informasjon, den klargjør forskjeller for den enkelte og i de gjensidige relasjonen og fungerer slik kompleksitetsreducerende. Dialogen avklarer hva som er erfarte aktuelle oppfatninger knyttet til konkrete situasjoner og enigheten er slik situasjonell og midlertidig. Over tid og gjennom gjentatte erfaringer forsterker de oppfatninger av hva som er aktuelle og fornuftige måter å håndtere samarbeidet på. Det betyr at de kan arbeide sammen selv om de har ulike opplevelser og oppfatninger fordi de er blitt enige om hvordan de skal samarbeide og hvorfor det er nødvendig.

En ambivalent rollestatus og virkelighet desentrerer følelser og forestillinger. Gjennom den skapende interaksjonen i mindre grupper produserer de en form de er fornøyde med og de erfarer at de er gode nok spillere. Prosessen med åpning, utprøving, tolkning og lukning åpner en rekke personlige, sosiale og kulturelle perspektiver og prosessen er dominert av humor og arbeidsglede. Både i teaterproduksjoner tilrettelagt for lokale deltakere og i produksjonsformer særlig tilrettelagt for ungdom er det leders oppgave å bidra til at den lokale fortellingen eller materialet åpner seg for en opplevelsesbasert utforskning, tolkning og formidling (Horitz 2001, Nicholson 2005, Sinclear 2006, Woodson 2005). En årsak kan være at en mener de unge deltakerne ikke har kompetanse om fortellingens struktur. De vil derfor trenge faglig bistand til å åpne fortellingen slik at de finner de situasjonene hvor de kan skape

hendelser. En annen årsak ligger i usikkerheten knyttet til deltakernes vilje og evne til å arbeide utforskende og estetisk formgivende sammen. Ziehe (2004) understreker betydningen av at leder tilrettelegger og holder en fast hånd over prosessen slik at arbeidet åpner opp for nytt betydningsinnhold og forskyvning av perspektiver. Hovedargumentet for en slik tydelig leder er at elevenes hang til selvopptatthet skal gjøre konsentrasjon om undersøkelsen og desentrering vanskelig. Analysen av ledelsen viser at de støtter seg til veteranenes kunnskap og veiledning, i pedagogisk litteratur omtalt som *peer-tutoring* eller jevnaldingsveiledning. Analysen av den skapende interaksjonen mellom deltakerne viser at dette skapende fellesskapet tematiserer langt mer enn kunnskap form og innhold. Det erfaringsbaserte vokabularet omfatter forestillinger om forventninger og følelser og om hvordan kommunikasjonen kan arte seg i spill og om spill i konkrete situasjoner. Kommunikasjonen i spillerfellesskapet minner om den mellom *de likeverdige* slik Frønes (2002) beskriver den. Veteranene står fram som modeller med en holdning til hvordan de skal ta initiativ i samtaler og spill. De kartlegger nye deltakere og tolker nye tilbud fra ledelsen og de er tilbakeholdne med å presentere ferdige ideer. De ønsker å holde situasjonene åpne slik at sesongens produksjon skal innebære nye utfordringer også for dem både sosialt og estetisk. Veiledningen avgrenser seg til de spillerne og den situasjonen det gjelder slik som vi f. eks. ser i situasjonen med Lene og ridescenene. Veteranene ønsker at de nye skal bidra og veileder gjennom dialog framfor adressering og rådene blir også oppfattet som hjelp til å komme i gang og ikke som påbud. Spillerforståelsen er utviklet gjennom praksis; gjennom improvisasjon, samtaler og refleksjon. Vi ser at den omfatter forståelse vi vanligvis forbinder med improvisasjon sånn som å være spontan og oppmerksom, akseptere tilbud og ha mot til å finne løsninger i hendelsen (Johnstone 1987). Alle disse ferdighetene omfatter å være skjerpet og å utforske forholdet mellom de som spiller. Kjetil Steinsholt (2006) peker på at improvisasjon fører med seg et moralsk ansvar for deltakelse i et fellesskapelig liv, en evne til å forholde seg til og forhandle med forskjeller, en vilje til å akseptere utfordringer, risiko og tilfeldigheter (op. cit., s.38). Dette ansvaret knytter han til en form for aktiv passivitet, til å være åpen og mottakelig for den andre. Veteranenes veksling mellom å ta initiativ og gi veiledning og å vente og se, ser jeg som et uttrykk for at de har forståelse for improvisasjon som en solidarisk, skapende og åpen arbeidsform.

Frønes hevder at barn og ungdom lettere tar i mot informasjon og veiledning fra jevnaldrende, særlig når det gjelder spørsmål om fritidsinteresser og stil. Det gjelder i høy grad teatret det handler om her Han mener dette særlig gjelder fram mot fjorten til femtenårs alder og at det

her skjer et skifte fra en lekende, tøysete kommunikasjon og til en kommunikasjon som er mer rettet mot autentisitet og intimitet. I kommunikasjonen bruker de unge spillerne både en leken form og en form som er reflekterende og omsorgsfull og det er generelt en lett og morsom samværstone slik vi f. eks. ser i situasjonen med Marit og voldtektsscenen. Kommunikasjonen mellom de jevnaldrende er basert på et behov for gjensidig forståelse og reduksjon av risiko og et ønske om å kunne utfolde seg kreativt både mentalt og kroppslig. De aksepterer at prosessen er usikker og kompleks og ser dette som en spennende utfordring. Kommunikasjonen er inkluderende og effektiv i forhold til å produsere spill og en opplevelse av å høre til i et fellesskap av spillere.

Modellen med en lederinitiert hovedstruktur og en rekke, mindre skapende fellesskap, finner vi i LAIV. Kunstnerisk ledelse kan sammenlignes med arrangører som har ansvaret for all logistikk og tilrettelegging av spillested, konstruksjon av plot og at alle i utgangspunktet har en funksjon i spillet og spillbare oppgaver. Gjennom påmelding og forarbeid får erfarne spillere roller og oppgaver som gjør dem til uformelle ledere av grupperinger med ansvar for særlige prosjekter, spillsteder og stemninger. Et overordnet prinsipp i LAIV er skapende interaktivitet: spillerne spiller for å spille og et vellykket rollespill avhenger av at alle opplever spenning ved spillets framdrift og stemning. For å ivareta dette gjøres det en må kunne kalle didaktiske vurderinger. Når det gjelder roller for nybegynnere, er arrangører oppmerksomme på kompleksitet i funksjon og relasjoner. Nybegynnere får gjerne mindre oppgaver som må løses alene eller sammen med andre og nye spillere knyttes alltid til en spillergruppering (Henriksen 2003). En god rollespiller løser ikke oppgavene sine uten å tenke på konsekvensene for medspillerne. Både i debrifing og i den påfølgende nettdiskusjonen er forholdet mellom eget spill og ansvarlighet overfor spillet et sentralt tema for kritikk (<http://www.laiv.org/>). Måten de unge spillerne i dette prosjektet samarbeider på for å finne åpninger, utvikle og utnytte dem, ligner den praksisen som er verdsatt i LAIV. Det er en tydelig gjensidig forståelse for at egen estetiske spenning er avhengig av at den andre også har et handlingsrom som er interessant. I refleksjonsformene debrifing og nettbasert diskusjon reflekterer rollespillerne over egne og andres reaksjoner i det improviserte spillet. Deltakerne får slik distanse til å reflektere over hendelser og reaksjoner og de får fordypning både i tema, form og den sosiale kommunikasjonen. I det lokalhistoriske spillet tjener sosial vrirning, småprat og metakommunikasjon en slik reflekterende funksjon. Veteranene bruker sin praktiske erfaring og sitt faglige vokabular og inkluderer de nye i. Refleksjonsformene er mer

individuelle og mindre systematiske enn både refleksjonsdialogen i anvendt teater og den tilrettelagte responsdialogen i LAIV. Det er imidlertid klare tendenser til at spillerne systematiserer refleksjonene rundt enkelte tema med utgangspunkt i siste prøve eller forestilling og aktuelle utfordringer for den prøven eller forestillingen de står foran. Sammenlignet med refleksjonen i anvendt teater og tilrettelagt teater er tematikken knyttet til den skapende interaksjonen og strekker seg i mindre grad til tema ut over det som er relevant for denne aktiviteten.

Den skapende og reflekterende prosessen er ikke lineær og den avsluttes ikke i løpet av forestillingsperioden. Etter at instruktøren har reist, fortsetter de unge spillerne å improvisere og gjøre tilpasninger, og de reflekterer over hvordan det estetiske uttrykket blir mer fokusert, tydeligere og mer helhetlig. I den grad en kan si at de estetiske impulsene og den kreative prosessen utvikles til en endelig form, må den beskrives som kollektiv med klare individuelt tilpassede løsninger. Formen og samspillet om formen er også preget av stor grad av fleksibilitet og mulighet for tilpasning til uventede situasjoner. Om sitt individuelle og kollektive arbeid med formen bruker de begreper som *rutine, mønster og timing*. De betrakter seg selv som de beste kjennerne av spillet og involverer ikke ledelse for eksempel ved sykefravær. Selve uttrykket blir etter de unge spillernes vurdering også mer detaljert og rundere. De gir opp noen sekvenser hvor de ser at det ikke vil være mulig å få til spill. I stedet konsentrerer de seg om å utdype de situasjonene de deltar i, og slik finner de en tydeligere og mer bekvem rytme mellom å være til stede som deltakere og å representere gjennom spill. Ikkespillende passasjer bruker de til å se forestillingen, memorere og planlegge.

De ulike praktiske og estetiske valgene fører til en tydeligere utskillelse av den estetiske konteksten, av hva som hører til i spillet og av hva som hører til i den sosiale konteksten. Å være i spillet og å spille mye handler først og fremst om å bli sett av noen både som spiller og som rolle. Å bli sett av publikum er derimot på ingen måte avgjørende for opplevelsen av å spille eller ikke. Tvert i mot er det mange som understreker at de vet at statister og småroller ikke blir mye lagt merke til. Mange av spillhandlingene vil på grunn av nattemørke og scenelys, være umulig å se for en publikummer. De har sett tilstrekkelig av de avsluttende prøvene og forestillinger til å være klar over dette. Også i forestillingsperioden holder de altså et lekende deltakerorientert modus, men med et tydeligere skille mellom spill og ikke-spill.

Kompleksitet preger både prosessen med estetiske beslutninger og tilstedeværelsen i spillet. I tillegg til tilfeldigheter knyttet til vær, sykdom og uhell, drives kompleksiteten av to føringer.

Det ene er hensynet til den opprinnelige instruksjon, tolkningen av helheten og kommunikasjonen med publikum og den andre er lysten til å spille og mulighetene for å finne spillerom og hendelser. Kompleksiteten i beslutningsprosessen kan eksemplifiseres med Gro sin refleksjon over arbeidet med en bestemt scene. Refleksjon starter med den knappe instruksjonen hun fikk: hun skal være vaktssoldat og passe på ved porten. Selv om hun aktivt søker åpninger og prøver ut mulige ulike muligheter, kommer hun aldri aktivt med i spillet i Festscenen:

- Gro: Når Kristoffer Rustung kommer, har de en festdans og sånn. Da tenkte jeg de første gangene at det var litt dumt at jeg skulle stå helt nede ved porten å passe på. For noen skal jo stå nede ved porten. Men han Gunnar hadde sikkert litt lyst til å være med på fest han også, tenkte jeg etter ei stund, i stedet for bare å stå ved porten.  
Så han gikk fra porten litt og så hva som skjedde med folket og pratet og var sammen dem og var litt blidere og sånn.
- Forsker: Ja, så det er situasjonene som trekker Gunnar sin oppmerksomhet
- Gro: Ja han er litt nysgjerrig, ganske nysgjerrig egentlig. Det er flere ganger han går fram og ser hva som skjer og sånt.  
Jeg har tenkt på ham hjemme når jeg skal legge meg, og har kommet hjem fra forestillinger. Hei, kanskje jeg skal prøve noe annet i morgen og hva skjer nytt i morgen og sånn. På neste forestilling kan jeg gjøre det. (Intervju Gro 30.7.2000)

Gro synes instruksjonen er logisk; i forhold til de hendelsene som skal utspille seg, må noen stå ved porten og passe på. Etter hvert blir det imidlertid lite utfordrende og kjedelig å stå stille utenfor de hendelsene de andre spillerne deltar i. Jeg tolker det slik at hun derfor tillegger rollen egenskapen nysgjerrighet, og dette utgjør en åpning for å delta mer aktivt i spillet sammen med de andre. Gro er ny, men skjønner her at hun må ta initiativ og søke handlingsrom og samspill dersom hun skal få spille. Imidlertid vinner tolkningen av helheten og forståelsen av egen rolle som del av helheten. Noen **må** jo stå ved porten og der blir Gro stående i lange sekvenser av forestillingen. Med bakgrunn i en tolkning foretar hun en lukning. Men, langt inn i forestillingsperioden funderer hun fremdeles på om det finnes mulige åpninger slik at hun kan delta mer i spillet innen rammen av denne tolkningen. Refleksjonene over egne interesser og rollens muligheter gjør det meningsfullt å delta og forsøkene ser i seg selv ut til å produsere spenning som henger ved opplevelsen selv når hun velger det bort. Når hun i denne avsluttende refleksjonen er strålende fornøyd, må vi også se det i lys av etableringen av den estetiske konteksten og hvordan dette gjør det mulig for Gro å etablere en estetisk kontekst rundt rollen. Gro sitt sentrale spillested transformeres fra en grovt tilhugget port i ruinen til en livsviktig og livsfarlig åpning ut mot verden. Porten skiller inne fra ute, fred fra ufred. Fakler lyser opp portrommet og soldatene har hellebarder som de



bruker for å holde folket inne og fienden ute. Portvaktene er de første som møter fremmede og de har derfor en viktig funksjon. Dramatiske entréer og sortier følges av musikalske tema som fortetter stemningen og vender mye oppmerksomhet mot området ved porten. Iscenesettelsen med estetiske elementer og virkemidler gjør det mulig for henne å skille ut en symbolsk verden som er markert annerledes enn den sosiale virkeligheten. Dette gir rollen et tilholdssted, en verden å være i. Tilstedeværelsen i rollen og rollens handlinger har en egen, estetisk verdi, den utgjør en estetisk erfaring med klare etiske aspekter. Videre kan vi forstå begeistringen ut fra betydningen av den sosiale gruppekonteksten. Gro er ny og hun kjente nesten ingen. I prosessen blir hun kjent med sine nærmeste medspillere og hun samarbeider med solister og teknisk stab. Det er viktig å framstille seg som en god nok medspiller som tar ansvar for sine sceniske oppgaver. Dette utgjør en vesentlig sosial erfaring med seg selv som en samarbeidende medarbeider. Forsøkene og refleksjonen over dem produserer en forståelse av at det er morsomt å delta, selv om en stort sett står i ro ved en port et godt stykke fra handlingens sentrum. I sin streben etter å komme i spill drives hun fram og tilbake av ulike beveggrunner: en estetisk interesse, en sosial interesse for samspillet og et engasjement for forestillingens helhet og publikums opplevelse. Gro er en av deltakerne som innledningsvis legger vekt på et ønske om å lære mer om teaterproduksjon. Uten at hun formulerer det, ser vi at hun i sin refleksjon kretser om relevante tema for en som er interessert i å arbeide med scenekunst. Som spiller er hun kreativ og utforskende og hun er i stand til å se sine egne bidrag i lys av virkningen på samspillet, helheten i uttrykket og kommunikasjonen med publikum. I lys av Giddens begrep om et dominerende selvrefleksivt identitetsprosjekt ser vi at prosessen åpner refleksiviteten mot medspillere, spill og publikum, den har en tydelig sosial dimensjon som omfatter forhold som ansvarlighet og inkluderende kommunikasjon. Eksemplet viser at selv om arbeidet i spillmediet spontant åpner et utall muligheter som gjennom tolkning produserer mening. Det finnes ikke en sikker lese måte eller opplevelse. Et forhold som gjør det meningsfullt å delta i produksjon er at spillet åpner seg og makter å skape et rom for praktisk erfaring og refleksjon. For Gro er denne erfaringen helt sentral: prosessen med estetiske beslutninger og refleksjoner over dette er fascinerende og meningsfull i seg selv. En slik åpen prosess med stor grad av selvstendig utprøving og valg, i en rik estetisk kontekst og et morsomt og inkluderende spillerfelleskap, kan langt på veg kompensere for små, sceniske oppgaver. Noe av min undring over de unge deltakernes fasinasjon av spillet var at de aller fleste deltar som statister og med tilsynelatende små sceniske utfordringer. Denne nærlesningen av spillererfaringen tilbakeviser langt på veg en slik bekymring. Gro er teaterinteressert og som førstegangserfaring åpner statistopp-gaven for

tilstrekkelig spenning og refleksjon. Undersøkelsen svarer imidlertid ikke på hvordan slike små sceniske oppgaver tilfredsstillte teaterinteressen over flere år.

Spillernes handlingsreferater fra tilstedeværelsen i spillet gir innblikk i hvordan de handler i en kompleks vev av personlig og praktiske forhold og sosiale og estetiske kontekster. Dette kan eksemplifiseres ved Einar sin refleksjon over scenen med den danske hær. Eksemplet illustrer kompleksiteten i å bevege seg i og mellom den skapende, sosiale interaksjonen og den estetiske konteksten, på det særlige spillestedet og samtidig relatere handlinger og uttrykk til kommunikasjon med publikum. Einar veksler kontinuerlig mellom å iverksette sin egen deltakelse og å legge til rette for at andre deltaker kan iverksette seg selv. Dette er de faktiske handlingene. Videre veksler han med å utføre rollens handlinger i den estetiske konteksten. Publikums tilstedeværelse legger føringer for det overordnede målet som er å opprettholde innlevelse og slik bidra til rett stemning. For publikum skal overfallet av den danske hær komme overraskende; en eksplosjon og så myldrer soldatene fram. Natta er nå helt mørk, det er satt et svakt, blålig lys mot folket i borggården. Svært mye av den estetiske effekten ligger i musikken og lyden av mennesker som slåss for livet. Fra publikumstribunen vil det være svært vanskelig å skille ut den enkelte aktør i det brutale kaoset og katastrofen scenen uttrykker.

Einar: Jeg og en annen skal velte korset (faktisk). Det skal jo sprenges (fiksjon), men vi må velte det. Og de som skal ta i mot, de kommer bestandig mye senere enn oss, så vi har jo god tid til å ta av sikringen, en stor jernlås som står bak (faktisk.) Jeg må holde i korset mens han løser sikringen (faktisk) Så reiser han seg opp og da står jo jeg der bare (faktisk), og da må jeg springe bort med kauk og vræl (fiksjon) helt til de kommer som skal velte det bordet som korset skal lande på (faktisk). Og noen ganger kommer de for sent, i alle fall en av dem (faktisk). Og jeg må alltid improvisere (fiksjon) og i det smeller da, det pyrotekniske, skal han andre dytte korset slik at det bikker. (faktisk) Da kauker han (fiksjon) og da må jeg trekke meg tilbake (faktisk) for det kommer gårdsfolk opp som skal prøve å redde korset (fiksjon) men de blir klemt under vekten av korset (fiksjon). Det er ei som blir slått i hjel av korset (fiksjon). Noen blir klemt og de skal vi drepe etterpå. Når all drepinga er over skal vi fram (fiksjon) og stille oss på muren og der står vi og venter til den danske hærføreren synger. Når han synger: I kongens navn”, skal vi trekke opp sverdene. Jeg må skynde meg for jeg står lengst bort. Så skal vi slippe noen (kor) gjennom den barrikaden vi danner i trappa (faktisk). Så er det andre som står og dreper dem (fiksjon). Så skal jeg springe etter en som jeg slår med sverdet mitt. Han mister høygaffelen som jeg tar. Og så trer jeg den gjennom nakken på ham (fiksjon) så han blir hengende over kanten på muren. Og så skal jeg ta ei anna ei, hun Ingeborg, (fiksjon)og det må skje til rett tid for hun skal dyttes bakover og snu seg slik at hun ramler opp på noen stoler som ligger der

(faktisk). Der dreper jeg henne med kniven (fiksjon) og rett etter det må jeg legge sverdet i beltet fordi jeg skal overta en fakkell (faktisk).

Roller er veldig hektisk – det er slik at hver bevegelse må passe sammen til nøyaktig rett tid. Danske hær er artigst, der skjer det mest. Vi må hele tiden vite hva vi skal gjøre og ha overblikk over dem vi skal drepe på forhånd. Vi må avklare og stole på at vi får det til. (Intervju Einar 13.8.2000)

I Einars refleksjon over egen innsats relaterer han direkte til den skapende interaksjonen og til den estetiske konteksten. Han relaterer også til den fortellingen om rollen og denne hendelsen. Her fremstiller han den mer som et ideal, en indre, mental opplevelse han oppnår dersom alt annet passer sammen. Kontekstene er vevd inn i hverandre og danner en kompleks tekst om hva skjer, når skjer det, hvem skjer det med og hvordan det skal det virke. I beskrivelsen ser vi tydelige spor etter en kompleksitetsreducerende prosess; det har vært ulike oppfatninger av rekkefølge, tempo og fordeling av oppgaver for å sikre rett estetisk uttrykk til rett tid. Refleksjonen over kompleksitet knyttes til selviakttakelsen av å være en våken, åpen og fleksibel deltaker. De estetiske beslutningene han har deltatt i å utvikle krever at han har kontroll på et komplisert fysisk og teknisk handlingsforløp med høyt tempo. Han beveger seg over flere romlige nivåer og bruker en rekke rekvisita og scenetekniske virkemidler. Han samarbeider med femten til tjue spillere, og improviserer slik at både det faktiske samspillet og fiksjonen fungerer effektivt og ”just in time”. I den reflekterende sluttkommentaren slår han over til *vi-form* og understreker kravet til gjensidig konsentrasjon, ansvar og samarbeid. *Vi-formen* representerer fellesskapet av spillere som er rammet inn av publikumskonteksten og av spillets estetiske kontekst. Relasjonen til publikum setter inn en forskjell ved at den deler handlingene i hva publikum skal se og ikke se. Dette er ledende for Einar sine estetiske beslutninger, strategier for handlingene i situasjonen og vurdering av suksess. Kravet til konsentrasjon retter han mot seg selv, de andre spillerne, det sceniske forløpet og publikum. Einar formulerer gjensidig konsentrasjon, ansvar og samarbeid som tydelige forventninger og knytter dem til at arbeidet med denne scenen er det morsomste han er med på i produksjonen. Opplevelsen av mestring, av å holde hodet kaldt og stole på seg selv og spillerfellesskapet, gir en god og kroppslig erfart selvfølelse. Det gjør dette artig. Erfaringen av mestring er sterkt knyttet til fellesskapet; til å mestre å være en del og å yte et relevant bidrag og å få innspill og en skapt helhet og mestre innenfor. Mestringsfølelsen har en tydelig kollektiv kvalitet.

Det forundret meg at det skulle være så morsomt å delta som statist i den danske hær. Einar og hans medspillere har gjennomlevd det Luhmann (2000) kaller en seleksjonstvang (op. cit.,

s. 61). I den enkelte gitte situasjonen har det vært umulig å realisere alt som var mulig. Utforskningsfasen har åpnet en rekke muligheter som innad i denne store spillergruppen har stilt store krav til å rydde bort uenighet og misforståelser og finne fram til omforente løsninger som ivaretar så vel fysisk sikkerhet som estetisk uttrykk. Kommunikasjonsprosessen innad i gruppen avgrenser og tydeliggjør et mulighetsrom for hva som kan og ikke kan kommuniseres. Det skaper en felles forståelse av hva som hører til og ikke hører til; hvilke tema og forestillinger som kan regne med å bli ansett som meningsfulle. Denne omforente forståelsen av hva som hører til innenfor formen, danner dette spillerfellesskapets yttergrense.

De unge er forbløffet over at kommunikasjonen glir så raskt og effektivt, de er overrasket over sin egen sosiale og estetiske kommunikative suksess. I spilløyeblikket erfarer de at de behersker kompleksiteten i å se, lytte og tolke hverandres handlinger og improvisere innen rammen av sekvensen. Erfaringene fra forsøkene som ble lagt til side, sitter igjen som en forståelse av alternative muligheter og dette skaper en beredskap og en selviaktakelse av å beherske det uforutsette. Lukning og estetiske beslutninger etterlater slik mer enn den formen som blir resultatet, den etterlater en kultur-estetisk kunnskap om å være spiller og å skape teater. Dette er en del av spillerens vokabular, det handler om er estetisk, sosialt og kulturelt repertoar som anvendes i det det er nødvendig. Fasinasjonen er derfor både knyttet til spenningen ved å lykkes i hendelsesøyeblikket som spiller, i egen opplevelse av rollen og i formidlingen og til selv mestringsgleden ved å beherske sosial, estetisk og kulturell kompleksitet. Prosessen utvikler selviaktakelser knyttet til økt modenhet og kontroll med situasjoner, bedre samarbeidsevne og en tillit til egen kreativitet både estetisk og sosialt. I community theatre legges det vekt på å utvikle lokale kulturelle og kunstneriske kompetanser. Det er imidlertid en utbredt oppfatning at teaterpraksiser med ungdom ikke skal legge vekt på eller starte i trening av skuespillerferdigheter (Horitz 2001, Woodson 2004). I tillegg til generelle utviklingsmål knyttet til økt selvbevissthet og utvikling av nye perspektiver, legger Woodson vekt på kunnskap om å være spiller og kunnskap om å skape kunst. Analysen viser at de mener de oppnår dette målet. Innledningsvis ser vi et sprik i interessene hvor de nye deler seg mellom estetiske og sosiale interesser, mens veteranene ønsker seg mest mulig spill og å oppleve helheten i produksjon og formidling. Analysen viser at det mellom deltakerne skjer en endring i oppfatningen slik at sosiale og estetiske aspekter blir forstått som uatskillelige og står i en tydelig kulturell relasjon til den andre som medspiller og medansvarlig.

Penny Bundy (2004) gjør følgende refleksjon over modeller hvor en opprettholder lav grad av lederstyring:

”When systematic detachment is maintained in a drama experience, participants shares a sense of purpose and work toward a common goal with the other, but remain aware of them selves as individuals. They are not swept away by action that they lose their sense of *self*. This encourages understanding of difference” (Bundy 2004:26).

Når de unge selv må søke åpninger, finne løsningsmuligheter og velge blir de altså nettopp oppmerksomme på forskjell. Dette gjelder både det de velger og velger bort og det at de velger. De identifiserer forskjeller og kompleksitet og gjør erfaringer md hvordan de kan håndtere en skapende prosess på en selvstendig og underholdende måte. Dette fremmer det en kan kalle spillerens handlingsrepertoar og handlingskompetanse og det gjør spilleren selvstendig, ansvarlig og beslutningsdyktig. Innen nettverk og prosjekter hvor målet er å styrke unges medvirkning og styring, er utvikling av denne typen ledelse og medbestemmelse et ideal (Fuglesang 2006, Hart 1992, <http://www.utviklingsagentene.no/>). Fra et pedagogisk ståsted er kompetanse å leve og å være skapende og reflekterende i en kompleks verden, en krevende, men nødvendig kompetanse. Innen rammen av den skapende interaksjonen er å håndtere og bli gode i dette, et viktig felles mål for de unge deltakerne. Det utvikler erfaringsbasert kompetanse innen begreper som tillit, ansvarlighet, dialog, improvisasjon og felles glede over å mestre utfordringer som er grunnleggende forståelser av demokratiske, skapende prosesser. Den skapende interaktive konteksten utgjør en flytende sone hvor dialoger, improvisasjoner og metakommunikasjon har mange eiere og vekslende eierskap. De iakttar både arbeidsformene og begrepene gjennom å iaktta seg selv, den andre og den skapende interaksjonen.

Denne prosessen dreier oppmerksomheten bort fra en systematisk behandling av det tematiske innholdet. Å identifisere og gjøre kritiske undersøkelser av humanistiske verdier og menneskers grunnvilkår, står sentralt i anvendt teater (f. eks. Berry 2000, Boal 1979, 1995, Taylor 2003). I feltet lokalt teater knyttes dette målet særlig til undersøkelse og formidling av historier (Epskamp 1989, 1992, 2000, van Erven 2001). Hvorvidt en kan si at en slik tematisk undersøkelse og interesse defineres som et felles mål for de unge deltakerne eller som en mer personlig interesse, kommer jeg tilbake til i kapittel 8.

Erfaringene med en ambivalent kropp, en ambivalent virkelighetsstatus, prosessen med å ta estetiske beslutninger og erfaringer med kompleksitet gjøres langt på veg i små og store grupper bestående av spillere mellom tretten og nitten år. I løpet av prøve- og forestillingsperioden inngår de imidlertid som grupper og enkeltindivider i skapende interaksjoner også med andre deltakere både på og utenom scenen. De iverksetter seg selv som deltakere i stadig voksende sirkler av relasjoner og selviakttakelsen perspektiveres av et større produksjonsfellesskap.

## **7.2. Deltakere og produksjonsfellesskap**

De lokalhistoriske spillene kjennetegnes ved å være store teaterproduksjoner med et bredt sammensatt ensemble både med tanke på alder, kompetansenivå og kunstnerisk interesse og uttrykksform. Spillene har også en stor teknisk og administrativ stab med høy grad av dugnadsinnsats ([www.Spelhandboka.no](http://www.Spelhandboka.no), Ohrem 2005). Spill som har vært oppført i noen sesonger har gjerne en kort, men intens prøvetid på åtte til fjorten dager og de spiller gjerne seks til åtte forestillinger spredt over et par uker. I dette kapitlet skal vi løfte blikket fra den estetiske konteksten og den skapende interaksjonen mellom spillerne og analysere betydningen av dette spesielle kunst- og kulturproduserende fellesskapet. I 7.2.1. analyserer jeg karakteristiske trekk ved tidsperioden og argumenterer for at spillet kan forstås som et kultur-estetisk prosjekt. I kapittel 7.2.2. drøfter jeg hvordan spillet kan forstås som et kompetansebasert fellesskap. I kapittel 7.2.3.drøfter jeg spillet som et anerkjennende og i 7.2.4. drøfter jeg spillet som et feirende fellesskap.

### **7.2.1. Prosjektfellesskap**

Flere av de unge deltakerne reflekterer med undring over hvordan spiller engasjerer dem og fyller tankene i hele prøve- og forestillingsperioden. Det er lange dager også i helgene og for mange er det lang reise. Det er mye nytt og mange å forholde seg til og tidsperioden oppleves som svært intens. Ut fra forestillingen om at både det personlig psykiske systemet og det sosiale systemet er selvproduserende og at begge gjensidig dynamiseres av den skapende interaksjonen i den estetiske konteksten, kan vi si at aktiviteten akselererer og at systemene

får en sterk oppheting. Det oppstår et gledesfylt, konstruktivt stress som dominerer både kroppslig tilstedeværelse, oppmerksomhet og refleksjon. Den private tiden hjemme mellom prøvene og forestillingene er viktig for å bearbeide og videreutvikle følelser og forestillinger om spillet, om ulike relasjoner de har og seg selv som spiller og medarbeider. Erik er en av flere som forteller at han opplever at teaterproduksjonen står i forgrunnen gjennom hele perioden.

- Erik: Jeg ligger faktisk på kveldene noen ganger og tenker på hvordan jeg skal gjøre best.
- Forsker: Tror du instruktøren vet at det er sånn?
- Erik: Nei, jeg tror ikke det. Jeg tror instruktøren tror at ungdommen ikke engasjerer seg så mye. (Intervju 12.8.2000)

I den private tiden blir det rom for refleksjon både over produksjonen som estetisk produksjonspraksis og som estetisk erfaring. I selviakttakelsen formilder han en moden spiller med estetisk engasjement og ressurser. Han iakttar også sin egen refleksjon og i denne operasjonen peker han på en forskjell mellom sin selvforståelse, forståelse av de unge som gruppe og den forestillingen han har om kunstnerisk ledelse sin oppfatning av de unge spillerne. Dette er et eksempel på hvordan de unge deltakerne konstruerer forståelser fra flere kontekster og danner reflekterende tekst både om hvordan de skaper og om hvordan de ser på seg selv som medskapende. Akselerering av kommunikasjon og refleksjon inntar så å si tiden også utenom spillestedet og samværet med spillfelleskapet. Dette ser ut til å ekskludere tema og relasjoner som er utenfor også når deltakeren fysisk er utenfor den felles arenaen. Vi husker fra analysen av stedet at deltakerne sier de føler seg trukket mot holmen, denne tiltrekningen gjelder også det sosiale, estetiske og kulturelle samværet og forventningene til hvilken plass en selv har i ulike relasjoner i og utenom spillet. Tiltrekningen, lysten til å være til stede og den dominerende posisjonen spillet har, tyder på at de unge er prosjektmedarbeidere som har utviklet en følelse for en delt hensikt med prosjektet. Horitz (2001) regner "a sense of a common purpose" som et kriterium ved lokalt teater (op. cit., s. 70). Spørsmålet om hvem de inkluderer i en *felles hensikt*.

De unge deltakerne setter ikke et tydelig skille mellom prøver og forestillinger. Kvalitetene intensitet og et sterkt engasjement kjennetegner prosessen helt til siste forestilling og i realiteten reflekterer de over hele tidsperioden som en prøvetid. De regner seg heller ikke som

ferdige med spillet og flere reflekterer over hvordan de bygger videre fra år til år. Knapphet på tid i prøveperioden fører til at de ikke når til et stadium hvor de føler at de ikke kommer lenger, spillet byr stadig på overraskelser og utfordringer. Dette kan best beskrives som en kontinuerlig tilstand av både å bli endret og å endre som vi vanligvis vil knytte til en skapende prosess før fikseringsstadiet og ferdigstilling av en forestilling. Dette fører til at spenningen og intensiteten holdes oppe gjennom hele perioden, den gjennomføres som en ekstraordinær, ikke-hverdagslig tidsperiode. Vi kan knytte dette til tendensen til at ungdom i det senmoderne velger deltakelse i tidsavgrensede prosjekter med et høyt aktivitetsnivå og store muligheter for personlig engasjement og selvframstilling (Wollebæk 2001). De velger denne typen fellesskap og aktiviteter framfor livslange tilknytninger til organisasjoner hvor medlemskapet også omfatter spørsmål om drift og kulturelle og samfunnsnyttig perspektiver. Wollebæk knytter dette til økt selvrefleksivitet og individualisering. Her ser vi at en slik tendens sammenfaller med en ledelse som ikke engasjerer de unge i styre eller drift og i liten grad veileder og leder refleksjon i kulturelle eller samfunnsmessige tema. Det kan tyde på at også ledelsen betrakter teaterproduksjonen som et prosjekt som ikke skal ha en sterkere sosial og kulturell betydning i lokalsamfunnet. For de unge deltakerne er teaterproduksjonen et prosjekt som krever aktiv deltakelse i en avgrenset, intens periode. De unge kan velge å delta også neste år, men det ligger ingen forpliktelse i deltakelsen ut over den korte, hektiske perioden. Den pedagogiske forskningen konkluderer med at ungdom ønsker mer tid til tematisk fordypning som også omfatter et personlig, følelsesmessig engasjement og en oppmerksomhet mot hvem de er her og nå (Granath 1996, Hovdenak 2004, Jakhelln 2002). Når et prosjektarbeid i skolen fungerer slik, bidrar de selv gjerne med stort engasjement og høy effektivitet i produksjonsarbeidet.

De unge spillerne reflekterer over sin egen deltakelse som engasjert og effektiv og knytter dette til betegnelser som at samarbeidet flyter og at alt passer sammen. Eksemplene viser at det innad i spillergruppene skapes store mengder omforent forståelse. Dette skaper trygghet, spillerkontekstene er solide og tåler usikkerheten fra vær og vind, sykdom og andre uforutsette hendelser. Slik blir de også arenaer hvor det blir mindre risikofylt å åpne for usikkerhet og tvil, og dette kan vi knytte til opplevelsen av frihet. Analysen bygger på en forståelse av at spillmediet er preget av samtidighet; av sekvenser av hendelser som skjer her og nå (Luhmann 2000b, Schechner 2002)<sup>35</sup>. I løpet av spillsekvensene oppstår det nye relasjoner mellom roller og dette skaper stadige endringer, utvidelser og nyetableringer av

---

<sup>35</sup> Jeg går ikke inn i diskusjonen om de elektroniske massetermediene.



små og store gruppekontekster. Slik produserer kommunikasjonen mellom deltakerne i spillerfelleskapene stadig ny kommunikasjon av kommunikasjon. I det konstruktivistiske perspektivet til Luhmann (2000b) blir kunst forstått som et sosialt system som får mening i kommunikasjon. Medier, i dette tilfellet spillmediet, har et ukjent antall muligheter som bare er løst koblet sammen (op. cit., s.103ff). For spilleren blir kommunikasjonen særlig intens etter som den foregår i kontekster hvor den egne kroppen, forestillinger og følelser er uatskillelige enheter. De spillmulighetene som skapes i spillet tømmer ikke mulighetene i spillmediet og spillets potensial forsvinner ikke inn i de formene som blir skapt. Derimot ser vi her at det spillet deltakerne produserer, stadig bidrar til å produsere nye åpninger for mulig utforskning og mer spill. Bevegelsen mellom på den ene siden åpninger og utforskning og på den andre siden tolkning og lukning, produserer refleksjoner over tidligere praksis og erfaring. Spillerne oppfatter produksjonen og kommunikasjonen mellom spillerne som effektiv. Mange er overrasket over hvordan et stort antall deltakere er i stand til å samarbeide og skape forestillingen på så pass kort tid. De unge sine selviaktakelser bærer preg av at dette utgjør en tydelig forskjell fra andre aktivitets- og eller produksjonsforløp. Egen konsentrasjon og effektivitet og evne til å utnytte tiden er gjennomgående i refleksjonen. En av de som har en referanse til annen teaterproduksjon er Marit. Hun sammenligner med en annen produksjonskontekst; dramaklassen sin på estetiske linje i videregående skole. Her strekker teaterproduksjon strekker seg over et langt større timetall og sluttproduktet har et langt mindre format.

Marit	Når jeg tenker på dramaklassen min så er det ganske rart.
Forsker	Hva skyldes det?
Marit	Nei, det har jeg ikke tenkt over – kommunikasjon kanskje. Jeg synes det går veldig fort, med så mange i ulike alder og bakgrunn – og så er det plutselig ferdig. Vanskelig å forstå, egentlig. (Intervju Marit 12.7.2000)

Marit er overrasket over at en alders- og kompetanseblandet gruppekontekst fungerer mer effektivt enn undervisningskonteksten og knytter det til måten det kommuniseres på. Kommunikasjonen beskrives aldri som negativ, kritiserende eller kommanderende. Den beskrives som flytende mellom deltakere og med høy intensitet i samtalene både på scenen og utenfor i hele perioden. Det hun på den andre siden ikke trekker inn er at deltakerne i dramaklassen sannsynligvis har andre fag og fritidsaktiviteter som skal konkurrere om oppmerksomheten. En type kommentarer som underbygger dette, er refleksjoner over vaner og i hverdagen som å slappe av, regne på 80 % regelen for fravær i skolen og å være

avventende i forhold til å prestere i fag. Vi husker også kommentarer om at de ikke ønsket et ”fritt opplegg”( Kap. 5.1) I spillet bytter de slike holdninger mot engasjement og høy grad av faktisk og mental tilstedeværelse. Produksjonsfellesskapet dirigerer tidsbruken og de har ingen motforestillinger mot å innordne seg. I tidsperioden erfarer de en annen puls og vitalitet enn den de er vant med og perioden gjør dem også svært oppmerksomme på betydningen av felles, forpliktende tid. Selviakttakelser knyttet til tid, puls, intensitet og effektivitet har utgangspunkt forskjeller fra tidligere prosjekterfaringer. Sammenlignet med en profesjonell oppsetting av en forestilling med lignende format, utgjør prøvetiden bare om lag en fjerdedel. De unge spilleren ønsker seg lengre prøvetid for å komme kunne produsere enda mer spill og de er ikke glade når det hele er over. En må allikevel kunne si at kort prøvetid med høy intensitet og et stort handlingspress ser ut til å passe for aldersgruppen.

Innen rammen av den enkelte prøvedagen erfarer mange derimot at de har god tid. Dette knytter de særlig til den tiden som ikke er tilrettelagt og styrt av kunstnerisk ledelse. Det er tid ved ankomst, venting, pauser og avreise. Da oppholder de seg på publikumstribunen og ulike steder utenfor selv sceneanlegget. Ventetiden ivaretar en rekke praktiske tema knyttet til gjennomføring, men jeg oppdaget at de aller fleste kom lenge før det var nødvendig og at de tilsynelatende ikke hadde bestemte, presserende gjøremål. Gro reflekterer slik over ventetidens betydning:

Gro           Ja, det var en dag jeg kom senere for hun jeg satt på med var dårlig (-- ) og da ble det feil for det ble for kort tid til vi skulle begynne. Det er, det er noe med, jeg vet ikke, men det var så rart å komme i så liten tid før vi begynte. Da var det plutselig peptalk og forestilling og det ble litt feil. (Intervju Gro 12.8.2000)

Å ha god tid handler om mer enn praktisk klargjøring. Vel så viktig er opplevelsen av den gode stemningen og av fellesskap og av en felles forventning. De unge spillerne liker å bruke tid på å reetablere følelsen av å høre til i fellesskapet av spillere. I tidsperioden er spillestedet det viktigste stedet å være, det er et samlingssted for de som liker å spille ved dette teateret og som har en felles interesse for å lykkes.

Fra et instruktørsynspunkt kan en lett tenke på tid til ankomst, venting og avreise som *dødtid* og legge både prøve- og sminkeplan så presis som mulig slik at deltakere skal slippe å vente

på å komme i spill. De unge deltakerne vurderer disse tidslommene som en verdifull ressurs som ivaretar både praktiske gjøremål, estetiske utfordringer og fellesskapet mellom spillere. Den langsomme, selvstyrte tiden til uformell prat ser ut til å være helt vesentlig for kommunikasjonen mellom spillerne. Gry Paulgaard (2000) finner at ”praten på kaia om kvelden” fungerer som et uformelt, sosialt og kulturelt lim som konstituerer både samholdet og stedet som vesentlige for identitet. Her ser det ut som om det uformelle samværet i ventetida knytter deltakere, sted og spill sammen og bidrar til å utvikle både spilleridentitet og fellesskap. Dette fellesskapet av engasjerte deltakere ser igjen ut til å være en forutsetning for at de kan gjennomføre produksjons- og spilleperioden så effektivt. Fra ungdomsforskningen vet vi at det sosiale samværet og det Album kaller innholdsløs, meningsfull prat, er en samværsform ungdom bruker for å identifisere og handle i sosiale og kulturelle fellesskap (Album 1994). I dette perspektivet blir det en kan kalle sosial vrимling og småprat rasjonelle former i en teaterproduksjon. Rune sier for eksempel:

Rune: I andre sammenhenger prater jeg ikke så mye. Har ikke så mye å si liksom. Men her må jeg jo. Det blir noe annet liksom. (Intervju Rune 11.8.2000)

De unge reflekterer over at de er ekstra pratsomme i spillmiljøet og at sosialiteten er intens. De liker det og er positivt overrasket over at de behersker denne samværsformen. Dette kan vi se i lys av at ungdomsforskningen hevder at selvframstilling med høy grad av sosial kreativitet har høy status blant ungdom. Jentene er vanligvis flinkere til å holde praten i gang, men her ser det ut til at spillaktiviteten jevner ut en slik forskjell mellom kjønnene. Sammenlignet med en profesjonell oppsetting av en forestilling med lignende format, utgjør prøvetiden bare om lag en fjerdedel. Fra et ledelsesperspektiv er produksjonen travel. Rammen er fastsatt både av hensyn til de lokale eiernes finansiering og av hensyn til de lokale deltakerne sin status som amatører med andre forpliktelser i jobb og familie. Det er en klar tendens til at lokalhistoriske spill har kortere prøvetid etter hvert som det gjennomføres i flere sesonger og med samme instruktør. Dette er et av kjennetegnene som skiller disse spillene fra lokale spill som ikke baserer seg på gjentakelse (Horitz 2001, Kuftinec 2003, Mackey 2002). De unge spilleren ønsker seg lengre prøvetid og tror det vil kunne gi dem muligheten til å produsere mer spill. En må allikevel kunne si at prosjektteater med kort prøvetid med høy fysisk og sosial intensivitet, et stort handlingspress og gode muligheter til å fordype seg i følelser både i spill og i den sosiale interaksjonen ser ut til å passe aldersgruppen.

## 7.2.2. Kompetansefellesskap

Etter den mest intense produksjonsperioden og knyttet til forestillingene øker også refleksjonen over interaksjonen med andre deltakere. Dette øker distansen mellom den innstillingen de tillegger ledelsen og selviakttakelsen. Det angår særlig evne til å forstå og være ansvarlig i samarbeid med deltakere som er mer ulik en selv. Det øker selviakttakelsen knyttet til å være åpen og lyttende og å komme med innspill og bistand. Avstanden mellom oppfatningene øker også ved at de reflekterer over hvordan de lærer ved å være med i et produksjonsfellesskap med deltakere som har høy kompetanse.

Mange spiller sammen med medlemmer av koret. Dette er syngende aktører og derfor en ekstra utfordring som de både liker og synes de mestrer. I scenen med den danske hær skal Einar spidder en korist med en høygaffel om denne handlingen legger han til: "...men det må jo planlegges for han skal jo synge". Han fremstiller seg som en spiller som har en forpliktende, innøvd rutine som tar hensyn til den andre. De er også flere ganger i samspill med solister slik vi så for eksempel i situasjonen med Lene og hestene og når statistene løper med solisten som spiller Lucie i Stormforestillingen (Kap 6.3.4.) Refleksjonen over slik samarbeid viser hvordan den kompleksitetsreducerende prosessen med estetiske beslutninger utvikler en skapende interaksjon hvor de unge spilleren opplever seg selv, ikke som like, men som likeverdige. Samarbeidet med solistene beriker spillet og flere reflekterer over hvordan de lærer mye. De unge legger vekt på at de profesjonelle kunstnerne er hyggelige å være sammen og at de derfor er gode modeller både for seg selv og fellesskapet. Samarbeidet med kor og solister videreutvikler kunnskapen om teaterproduksjon som en sosial og estetisk prosess. De kjenner seg igjen i evnen og vilje til å finne løsninger og i den positive og humoristiske stilen de profesjonelle viser i prøver og forestillinger. Slik blir de bekreftet og lærer mer om hvordan både sosial og estetisk kompetanse inngår i det å være en god scenekunstner.

I produksjonen er det en rekke tekniske og administrative oppgaver. Jeg spør om det ville være et alternativ dersom de av en årsak ikke kunne ha en rolle et år. Samtlige svarer at dette ville være en kriseløsning dersom det var eneste mulighet for å delta. Einar reflekterer over hva han tror han ville tape dersom han ikke var spiller:

Einar: De som rigger er ikke med på så mye sosialt. De er mer inne og ser hvordan det går med anlegget. De som spiller har det mer sosialt seg i mellom. Det blir tettere mellom folka liksom. (Intervju Einar 26.7.2000)

Formuleringen om at det blir tettere mellom folk, tolker jeg som et uttrykk for erfaringene med å handle og sanse sammen i de interaktive gruppekontekstene. Den kroppslige og verbale kommunikasjonen og de estetiske beslutningene setter midlertidig til side sosiale kategorier knyttet til alder, kompetanse og kjønn. Den skapende interaksjonen bryter ned statusskillene og etablerer nye og midlertidige overenskomster og gruppekontekster. Slik kan vi si at det oppstår et dynamisk forhold hvor det store produksjonsfellesskapet legger føringer for felles erfaringer samtidig som liknende erfaringer og overenskomster utvikler og styrker fellesskapet. For de unge deltakerne utvikler forestillingen om fellesskap seg fra erfaringsbasert forståelse for sammenhengen mellom det sosiale og det estetiske i små grupper til en tilsvarende forståelse av hvordan dette virker sammen i produksjonskonteksten.

I løpet av produksjonsperioden utvikler de en økende forståelse for hvilken betydning teknisk og administrativ stab har for deres egen mulighet til å iverksette seg selv som spillere og for det totale produksjonsfellesskapet. De løfter altså blikket og utvider perspektivet til å omfatte mer enn sin primære interesse. Da oppdager de at de er del av et større skapende arbeidsfellesskap som deler deres interesse for spill og som arbeider for at prosjektet skal lykkes. Gro reflekterer slik over helheten i produksjonskonteksten:

Gro. ...ikke bare de som er på scenen, men alle de som jobber og gjør noe for det. Det blir som et stort fellesskap. Det er en stor grunn til at det er artig å være med og at du føler at du blir kjent med råmange som du ikke har kjent før. Og at alle synes det at drama og sånt er artig og sånn – det gjør det artig. (Intervju Gro 13.8.2000)

I slike uttalelser ligger en refleksjon over den aktiviteten produksjonskonteksten dreier seg om. Gro fått noe distanse og oppsummerer sitt hovedanliggende; å spille teater og å bli kjent med mange. Dette er den felles aktiviteten som samler og skaper det fellesskapet hun er så begeistret over å være en del av. I refleksjonen ligger det også en selvanerkjennelse; hun er en del av et aktivt, engasjert og skapende fellesskap som står samlet bak et stort og krevende kunstnerisk prosjekt. Spillarenaen og deltakerkonteksten har gitt Gro mulighet til å utvide sitt sosiale repertoar blant folk som deler eller støtter hennes engasjement og interesse for å spille teater.

I dette prosjektet får de unge deltakerne økt sin kompetanse gjennom eget initiativ i og utenfor spillet. De setter stor pris på dette og opplever å få økt innsikt og god erfaringsbasert kunnskap også om andre kompetanse og betydning for produksjonen totalt. Å ivareta og å bidra til å videreutvikle deltakernes kunstneriske interesser og ressurser er et mål i feltet lokalt teaterlitteraturen på feltet kompetanse i lokalt teater. Det er en av årsakene til at prosjektene har profesjonell ledelse og ofte samarbeider med profesjonelle aktører også scene. De praksisanalysene jeg har hatt tilgang er gjennomført fra perspektivet til en kunstnerisk og ofte en kunstpedagogisk leder. I den grad de er orienterte mot å utvikle kunstneriske ferdigheter, gjelder dette ferdigheter i å uttrykke seg selv, som skuespiller (Horitz 2001, Sinclear 2006, Woodson 2004). Horitz leder sin gruppe med tolvårige gutter gjennom et lokalt spillprosjekt hvor guttegruppen utgjorde en av flere i et større prosjekt med blandet alder og kompetanse. Samarbeid, samspill og samforståelse med resten av produksjonen skårer lavt når han oppsummerer hva guttene anser som vesentlig ved å delta i prosjektet (op. cit., s. 83). Sinclear peker på at pedagogers sterke oppmerksomhet mot den estetiske konteksten, kan føre til at en ikke interesserer seg for og derfor heller ikke ser betydningen av den praktisk-estetiske kompetansen som finnes i en produksjonskontekst. I dette prosjektet får skuespilleren ingen systematisk opplæring eller trening av ferdigheter og heller ingen veiledning. Analysen omfatter heller ingen vurdering av kvaliteten på skuespillerarbeidet, her har vi bare deres egen vurdering av at de er gode nok. Det kan imidlertid se ut som om stor grad av selvstendighet og deltakersamarbeid fører til at de må søke kontakt på tvers av alder og kompetanser og orientere seg i hele produksjonsapparatet. Slik får de også en større forståelse av hvordan ulike faggrupper og funksjonen er avhengig av hverandre og de får en dypere forståelse av kompleksiteten i teater som aktivitet og kunstproduksjon. I refleksjonen over sin fremtidige relasjon til det lokalhistoriske spillet er de usikre, men en kan se tre tendenser; de som vil prøve å fortsette som deltakere i dette spillet i voksen alder, de som vil søke til andre lokale friluftspill etter hvert som de flytter for å gå på skole eller jobbe og de som ønsker å bli scenekunstnere. For alle disse fremtidsperspektivene er det vesentlig å forstå betydningen av at kompetanser er ulike, men likeverdige for et godt resultat. Påstanden om at teater er en kollektiv kunstform er basert på praksis og helt konkrete erfaringer. Sinclear (2006) beskriver hvordan hun kom til sin forskningsarena med intensjoner om å undersøke instruksjonsmetode og estetisk læring, men hvordan hun i løpet av prosessen blir stadig mer oppmerksom på betydningen av det lokale teaterets totale engasjement. Å oppdage

teaterproduksjon som en kollektiv kunstart er grunnleggende for spillerens holdning både til sin egen og de andres prosess.

Det lokalhistoriske spillet omfatter mennesker med en rekke ulike kompetanser ervervet både gjennom høy profesjonelle skoling og gjennom år med frivillig arbeid. Å delta som spiller åpner forståelsen av det lokale teateret som en kollektiv, engasjert produksjonsarena hvor alle, på ulike måter er viktige. Å spille er de unge deltakernes interesse og fasinasjon og i en tid preget av sterk individualisering og selvrefleksivitet, kan en se en fare for at spillere dyrker seg selv og sin egen suksess framfor å åpne seg mot de andre og det komplekse samspillet av kompetanser. Det brede kompetansefellesskapet åpner nødvendige, faglige perspektiver på teaterproduksjon og en forståelse av den engasjerte kompetanse som søker å omsette og videreutvikle sin kunnskap i skapende interaksjon.

### **7.2.3. Anerkjennende fellesskap**

De lokalhistoriske spillene er lokale, offentlige kulturbegivenheter og de trekker ofte et svært stort publikum. Forestillingene er profesjonalisert og langt på veg finansiert av offentlige midler. Mediene velger ofte forhåndstaler hvor en legger vekt på det lokale engasjementet, mens anmeldelsen ofte angår den profesjonelle kunstneriske innsatsen. I dette tilfellet har tribunen plass for 1400 publikummere og det spilles i alt seks forestillinger. Gjennom formidlingen av forestillingen og den påfølgende responsen fra offentligheten, gjør de unge spillerne erfaringer med å være med i en offentlig begivenhet som får stor oppmerksomhet fra lokalt og tilreisende publikum og fra lokale og regionale medier. Her er vi opptatt av hvordan de unge skriver inn publikum og den offentlige responsen i sin selvopfatning og i forståelsen av det lokalhistoriske spillet som spillerfellesskapet. Jeg velger derfor å starte analysen i opplevelsen av forventning til publikums og betydningen av publikum tilstedeværelse. Deretter analyserer jeg erfaringen av umiddelbare tilbakemeldinger. Avslutningsvis analyserer jeg refleksjoner som handler om å se seg selv som kulturprodusent.

Publikum er et sentralt samtaletema. De unge spillerne kommenterer hvordan de ser rekken av biler og busser som kjører ned til fjorden og strømmen av mennesker som samler seg i ankomstområdet. Svært mange tar en runde inn blant publikum i kostyme for å kikke etter

kjentfolk. De som har deltatt tidligere, husker det overveldende synet av mengden samlet på tribunen og den intense spenningen dette skaper. Einar beskriver erfaringen fra forrige år:

Einar: Når du kommer inn er det stappfullt av folk, så blir det sånn, vaaii! Men det går vel bra.

På prøvene er det femten som sitter og ser på, og da kan en slappe av mer. Og så blir det så mange! Men det er artig ja. Herlig egentlig når en kommer over det. (Intervju Einar 26.7.2000)

Det lokalhistoriske spillet er åpent på den måten at alle interesserte kan følge prøvene nesten fram til generalprøve. Det skjer allikevel en merkbar endring i spenningsnivået når forestillingen skal presenteres for publikum. De unge spillerne har forventninger til responsen, men gir allikevel uttrykk for at de blir overrasket over hvor mye det betyr for dem slik Gro reflekterer her:

Gro: Jeg trodde ikke det skulle bli så trivelig og så artig å være med og så artig å stå på scenen. (Intervju Gro 13.8.2000)

De forventer et publikum som er positivt innstilt. De tror at gode kritikker fra tidligere sesonger og anerkjent kunstnerisk ledelse fører til at publikum forventer høy kunstnerisk kvalitet. De forventer at publikum er mest opptatt av solistene etter som de får mest omtale i avisene. Mari forklarer det slik:

Mari: .. at det er kjente folk som synger. At det kanskje trekker mer folk som kommer og ser på når de hører at det er henne som synger. (Intervju Mari 09.8.2000)

I lys av forestillingen om publikums kunstneriske smak og vurdering, oppfatter de sin egenkunstneriske betydning som klart underordnet. Publikum oppfatter ikke uttrykket til den enkelte statist eller smårolle. De forventer å bli sett som en liten, men nødvendig del av en vellykket kunstnerisk helhet. Forventningene er tydelig preget av det som er ledelsens strategi: solister og annet mannskap skal velges ut fra høy kvalitet og kjendisfaktor (SMT, Årsmelding 1999). At så å si all offentlig oppmerksomhet er rettet mot kunstnerisk ledelse og de tilreisende profesjonelle deltakerne, kan være en årsak til at de blir overrasket over hvor morsomt det er å spille for publikum.



Forventninger på egne vegne er først og fremst knyttet til å de lykkes med å gjennomføre sitt eget arbeid med rolle og hendelser og å skape den stemningen de ønsker. Generalprøven er mest intens eller *verst* som de uttrykker det. Dette er prøven på om alle detaljene i samspillet er på plass og under kontroll og de beskriver generalprøven som en ildprøve de må komme gjennom. Erik minnes generalprøven året før:

Erik: Det blir en annen atmosfære. Generalprøven er verst, da skal alt klaffe. Når du først har gått gjennom den, gleder du deg til premieren (27.07.2000).

Opplevelsen av forhøyet kroppslig og mental intensitet kommer tilbake hver kveld før forestillingen. Relasjonen til publikum er selve drivkraften i tilstanden som beskrives som *et kick* og som *sommerfugler i magen*. Den trigger opplevelsen av ambivalens og retter oppmerksomheten mellom det kontekstuelle skiftet. Lene reflekterer over hvordan intensiteten stiger:

Lene Jeg går normalt helt til jeg sitter på hesten og de begynner med Fru Inger sin sang. Da får jeg sånn kil i magen. For da vet jeg at jeg skal inn på, at alle sammen skal se på meg. (Intervju Lene 13.8.2000)

Publikum ser ut til å produsere en relasjon som skaper en ekstra spent oppmerksomhet og dette har betydning for deltakernes iaktakelse av selv som spiller og som del av spillet. Kirsten Hastrup (1998) forstår en slik fortetting av energi som et uttrykk for deltakernes gjensidige mentale spenning (op. cit., s. 42). Freddie Rokem (1999) peker på den ekstra spenningen det gjenside forholdet mellom spillere og publikum produserer: "the friction such meetings give rise to is the source of the unique energies created by the theatre." (op. cit., s. 294). Spenningen skjerper oppmerksomheten og engasjementet i å legemliggjøre rollen og handlingene slik at det egne uttrykket passer inn i og styrker helheten. Erik reflekterer over spenningen i forestillingen og over hva som er det verste som kan skje:

Erik: At jeg glemmer meg. At jeg ikke følger med og kommer på etterskudd. Det er jo laget slik at vi skal komme samtidig. (Intervju Erik 27.7.2000)

Spenningen ved å bli sett skyldes også at de oppfatter skuespilleren som transformativ; ved å tolke, produsere og formidle vesentlige menneskelige følelser overføres disse til publikum.

De produserer og formidler sin tolkning av handlinger og holdninger i den estetiske konteksten og formidler slik hendelsens symbolske innhold. Forståelsen av skuespillerens transparens, gjøre erfaringen mer intens fordi de påtar seg ansvaret for at publikum skal bli beveget. En god forestilling har i spillernes perspektiv en tett og gjennomført kommunikasjon av følelser, den oppleves som en serie fortattede stemninger spilleren gjennomlever på vegne av publikum slik Tove reflekterer her:

- Tove: Ja, men det er publikum som får en stemning i hele stykket av at det er dramatisk og trist og sånn, men skuespillerne de får mer ...
- Forsker: Ja,
- Tove: De må tenke seg til det først. Først må skuespilleren tenke og oppleve stemningen før publikum kan oppleve den stemningen. (Intervju Tove 11.8.2000)

Relasjonen til publikum har stor betydning for de unge deltakerne. Opplevelsen av å bli sett trigger opplevelsen av ambivalens og understreker ønsket om å holde på innlevelse i den indre, symbolske fortellingen de har dannet seg. Dette øker opplevelsen av å ha ansvar i den skapende interaksjonen og overfor publikum. Når de lykkes med dette øker det den anerkjennelsen de gjør av seg selv og at spillerfellesskapet.

Den åpne, uformelle relasjonen mellom aktører og publikum på spillestedet som vi finner i prøvetiden, preger også avviklingen av publikumskontrakten. Etter applaus løses skillet mellom spillerom og publikumstribune fullstendig opp. Den brede borggården er transportområde for publikum som skal ut av ruinen, og den blir et naturlig møtested for kjent og ukjent, aktører og publikum. Dette er et svært viktig møtested for de unge spillerne. Her får de respons fra det kjente publikum; familie, kjærester, klassekamerater og venner. Mari og Per sine refleksjon over hvem som er det viktigste publikummet er ganske representativ:

- Mari: Mor, far og besteforeldre kommer – det gjør det ekstra spennende å vite at de kommer for å se på. (Intervju Mari 27.7.2000)
- Per. Det var slekt som satt å så på. En må skjerpe seg når en vet at noen kjente sitter og ser på en. (Intervju Per 13.8.2000)

Etter endt forestilling gir publikum respons i form av oppmerksomhet, anerkjennelse og omsorg. De tar bilder, gratulerer med blomster og små gaver og har med tørre klær, mat og drikke. Samlingene i borggården viser også at de unge spillerne har en rekke relasjoner til store deler av produksjonsapparatet som de gjerne deler suksessen med. Den kontrakten som

under forestillingen ivaretar den estetiske konteksten, erstattes her av spillerens personlig sosiale relasjoner til et kjent publikum og et større sosialt og kulturelt nettverk. Mengden responser og at de blir kontaktet av alt fra tidligere og nåværende lærere og naboer til besteforeldre og småsøsken er overraskende. Når de reflekterer over hvorvidt det at de deltar har betydning på lengre sikt, er den personlige bekreftelsen og anerkjennelsen rett etter forestilling, noe av det de legger mest vekt på.

Ungdom søker, som alle, bekreftelse på at den aktiviteten de interesserer seg for og legger innsats i, har verdi. Anerkjennelsen fra det kjente publikum er viktig fordi den inngår i en relasjon med en som er en betydningsfull annen. Det kan være en fortid eller nåtidig relasjon, selviakttakelsen reflekterer både bakover og forover, den reflekterer både over svært nære relasjoner og relasjoner som bare angår et aspekt ved identiteten. Den personlige anerkjennelsen fra familie og medelever bidrar til at det er en sterkere sammenheng mellom selvoppfatning og den oppfatningen om seg selv hun møter hos andre. Ziehe (2004) differensierer mellom individualiseringsprosessen som en bred kulturell tendens og individuasjonsprosessen som er den personlige utviklingen av distanse og selvstendighet i nære relasjoner. Tenåringstida står sentralt en slik definering av seg selv og i forbindelse med responsen kommer dette til uttrykk som et viktig og gjensidig defineringsprosjekt mellom familie og den unge deltakeren. Flere har voksne eller barn fra egen slekt i spillet og for noen kan en si at de definerer seg inn i en type lokal kulturaktivitet som flere i slekta bruker å delta. Krange (2004) undersøker identitetsutvikling hos ungdom i kontekster preget av tradisjonelle fritidsaktiviteter og finner at mange velger aktiviteter etter forbilde fra eldre medlemmer av slekt og lokalmiljø. Det lokalhistoriske spillet rekrutterer i all hovedsak gjennom muntligformidling og ved å delta bekrefter de unge de gode historiene om spillet som hører nærmiljøet til. For andre er de den første og eneste som deltar, men oppslutningen og styrken i anerkjennelsen tyder på at dette er en type selvframstilling som er vel ansett. Ziehe hevder at den personlige utviklingen av identitet i denne alderen kan dynamisere innflytelsen fra den brede kulturelle tendensen som dreier mot en stadig sterkere opptatthet av seg selv. Her fører valget av aktivitet ikke til brudd i personlig familierelasjoner, men heller til en utdyping og styrking av individualiteten ved at tenåringen presenterer seg og skiller seg ut med et tydelig valg.

Anerkjennelsen får også så stor betydning fordi den gjelder noe den unge gjør. De viser fram at de behersker en rekke sosiale, fysiske og estetiske ferdigheter som i sin performativitet er unike og offentlige. Tover reflekterer over responsen og den anerkjennelsen hun opplever:

- Tove: Ja fordi ingen har sett meg på skuespill tidligere. Og de ser for seg at skuespill det var lurt. Jeg vet jo at noen er blitt overrasket. De har sett litt vantro på meg. Folk som ikke er med, men som er publikum, folk fra skolen og sånt
- Forsker. Sier du at folk ikke ser på deg som skuespiller?
- Tove. Men jeg er ikke beskjedent, de ser på meg som ei fjolle som ikke tar ting seriøst og sånn, en ubekymret person. Men når jeg blir med i noe seriøst så – jeg er liksom begge deler. (Intervju Tove 11.8.2000)

Selviakttakelsen fanger inn en fortid og et endret perspektiv på hvordan hun kan bli oppfattet i framtida. Tove peker på skolen som en viktig kontekst og hun håper identifikasjon med spillet og anerkjennelsen skal åpne opp for nye sosiale muligheter. Hun peker direkte på at det er aktiviteten å spille teater som har ført til endringen. Her får hun aktualisert sentrale forestillinger om seg selv; hun ønsker å være både seriøs og utadventt og dette tror hun offentligheten nå har fått økt forståelse for.

De unge deltakerne er samstemte i at å delta er spennende og at det passer godt for ungdom. De ser seg selv som representanter for et interessant og verdifullt interessefellesskap og fritidsprosjekt. De aller fleste er selv rekruttert som deltakere ved å se prøver eller forestillinger og nå ser de på seg selv som positive modeller for rekruttering til det lokalhistoriske spillet. Gro mener det generelt er viktig at barn og ungdom kan identifisere seg med å være deltaker og at hun derfor er viktig som rollemodell. Hun reflekterer over en mer langsiktig betydning av at de unge deltar i et spill som høster så mye anerkjennelse:

- Gro: Kanskje ikke at jeg er med, men at operaen er der, at det kanskje er unger som kommer og ser på i år og som får veldig lyst til å bli med i dramagruppe eller på noe sånt og bli med på Olav Engelbrektsson kanskje om 5-6 år. (Gro 27.8.2000)

Den personlige anerkjennelsen er knyttet til den lokalhistoriske spillkonteksten og de unge spillerne opplever derfor denne som et fellesskap hvor de gir og mottar betydningsfull anerkjennelse. Å bli sett og anerkjent som del av et stort og vellykket kunstproduserende fellesskap, ser ut til å kunne kompensere for små roller og begrensede sceniske oppgaver.

#### 7.2.4. Feirende fellesskap

Et siste element som bidrar til å konstituere produksjonsfellesskapet er premiefesten og den avsluttende deltakerfesten. Å være med på premiefesten er en av begrunnelsene de nye guttene har for å være med. De har hørt av tidligere deltakere at dette er fantastisk moro. Lene forteller:

Lene: Så er det premieren, for å se om den går bra. Og premiefesten etterpå. Den bruker å være artig. Så synger vi sanger og sånn. (Intervju Lene 27.7.2000)

Amit (2002) og Wenger (2004) forstår slike standardiserte hendelser som premiefest og avslutningsfest som kulturelle former som inneholder og formidler felles minner, fortellinger og forventninger. *Peptalk* er et typisk eksempel på slik en standardisert form, et ritual, hvor intensjonene er å samle alle på et etablert samlingssted og utveksle informasjon og forventninger om det felles prosjektet. Den andre fellehendelsen tydelige er festene og av disse er det premiefesten som har den sterkeste standardiserte formen. Mens spillestedet erfares gjennom stadig fysisk bevegelse og vekslinger inn og ut av reell og estetisk kontekst, er festteltet et iscenesatt rom hvor alle er samlet. Teltet er utformet som til et tradisjonelt dugnadssamvær med løv og blomster fra området og deltakerne er samlet i grupper på langbord. Festen har en fast form med mange felles innslag. Det starter med gamle og nyskrevne sanger, en rekke taler og utdeling av utmerkelse og utarter i en karnevalistisk stil hvor deltakergrupper parodierer ledelse, solister og hverandre. Et viktig poeng i et ritualteoretisk perspektiv er at subjektene framstiller seg mer kollektivt og offentlig og mindre individuelt og privat (Sande 2001). Festen er midt på natta og deltakerne kommer rett fra forestilling. De er gjerne våte og slitne og sammenlignet med utseende de første prøvedagene, er det lite igjen av den personlige og individuelle stilen. De har nettopp deltatt i en felles prosess som har samlet interesse og energi under påvirkning av et felles ytre publikumsblikk og har med seg en følelse av å være en forestilling.

Fest og feiring av fellesskapet regnes som et av kriteriene som identifiserer et lokalt spill (Andrews 2004, Horitz 2001: 70). I refleksjonen over suksesshistorien til *Det fattige teateret i Monticchiello* omtaler Andrews også festlighetene som prioriterer tradisjonell folkelig form.

Festen minner lite om det festsamværet de unge refererer til fra den levde ungdomskulturen. Festen utgjør en forskjellerfaring og det kan forklare forventninger og forhåndsomtale både blant nykomlinger og veteraner. Når premiefesten er så populær blant de unge deltakerne, må det være fordi den understreker og forsterker den kollektive anerkjennelsen og feiringen av produksjonsfellesskapet. Festen konstituerer dette midlertidige fellesskapet og markerer de som er innenfor dette mangfoldige fellesskapet. Festen dyrker de samlende symbolene og skaper minner som går inn i den veven som skaper følelsen av fellesskap og tilhørighet.

### **7.3. Et fellesskap av spillere**

Et viktig spørsmål ved inngangen til dette prosjektet var hvorfor de unge deltakerne var fasinert av og engasjerte seg i det lokalhistoriske spillet. Ungdom i alderen tretten til nitten år er nysgjerrige på nye aktiviteter og sosiale relasjoner og dette er en alder hvor de oppsøker nye og utvidede fellesskap. Jeg stilte meg imidlertid undrende til at de engasjerte seg i en kulturell kontekst preget av alders- og kompetanseblanding og hvor det var grunn til å tro at de sto nederst på stigen både i forhold til medskapning og medbestemmelse.

Innen feltet lokalt teater er fellesskap et helt sentralt begrep. Epskamp (1992b) hevder at fellesskapet skapes innenfra. Gjennom sin virksomhet konstituerer deltakerne fellesskapet i en dynamisk bevegelse mellom kontekst og deltaker, utvikle deltakeren sin kulturelle kapasitet. Epskamp viser til at dette handler om både estetiske, sosiale og kulturelle innsikter og knytter dem til fellesskapets tradisjoner slik de kommer til uttrykk i former og verdier og det Epskamp kaller kollektive minner. Med bakgrunn begrepet fellesskap slik vi finner det hos Williams (1976/1983) er det imidlertid et spørsmål om hvem som definerer hva som er felles og om hvordan en i så fall kommer til enighet om det. Fellesskapet er knyttet til likhet med noen som en inkluderer i fellesskapet og en forskjell til noen andre som en så ekskluderer. Hvem som omfattes og hvilke sosiale, estetiske og kulturelle former fellesskapet inkluderer, er avhengig av hvilke forestillinger en har i utgangspunktet og hvilke erfaringer en gjør i løpet av den praksisen som konstituerer fellesskapet. Kuftinec (1996) sier: "These are fluid rather than stable boundaries, dependent on individual behavior, or background" (op. cit., s. 91). Selv refererer hun her til et prosjekt hvor de unge deltakerne kom fra ulike parter i en etnisk konflikt. Dette er en typisk utfordring for lokale teaterprosjekter med ungdom. Også i

de pedagogiske kontekstene er bakgrunnen for det lokale teaterprosjektet ofte konflikt for eksempel mellom de unge og lokalsamfunnet slik vi ser i Horitz (2001) sitt bidrag. Deltakerne i denne undersøkelsen er selvsagt ulike, som personer. De har ulike karrierer i skole og fritid og ulike forventninger til hva livet kan by på. Men, de er allikevel mer homogene som gruppe og i langt mindre grad i sosial og kulturell konflikt. Dette teateret er ikke et tiltak for sosial, kulturell eller pedagogisk intervensjon i den hensikt å gi de unge et bedre liv og mer reflekterte perspektiver på fremtiden. I stedet for å ta utgangspunkt i ledelsens intensjoner og vurderinger har vi tatt utgangspunkt i den unge deltakerens erfaringer med å iverksette seg selv skal utøver og medlem i produksjonen. Wenger (2004) sin forståelse av arbeidsfellesskap har vært en ledetråd. Gjennom å undersøke den skapende interaksjonen har vi funnet at de konstituerer følelsen av fellesskap av spillere gjennom arbeidsmåter som improvisasjon, dialog og metakommunikasjon, gjennom å utvikle holdninger som gjensidig tillit, ansvarlighet og omsorg og en felles holdning til å takle kompleksitet og fleksibilitet. De utvikler en del felles historier og anekdoter og deler forståelsen av viktige symboler og metaforer i den estetiske formen de produserer. De utvikler et delt vokabular med et bredt spekter av betegnelser og forestillinger om hva som er en god medarbeider og et godt medlem av fellesskapet. Amit (2002) legger vekt på at spesielle kontekster og aktiviteter, ser ut til å være viktige for å utvikle fellesskap. Samhandling og overenskomster i spesielle settinger skaper en tydeligere forskjell fra de andre som er utenfor fellesskapet. Stedet utgjør et markant og betydningsfullt forhold. Det er avgrenset både geografisk og sosialt fra hverdagens arenaer og det har en sterk estetisk appell. Det samler deltakerne for denne spesielle aktiviteten i en avgrenset og intens periode. Både i prøve- og forestillingsperioden erfarer de øyeblikk hvor spillaktiviteten gir en sterk opplevelse av å skape og bli skapt av å løfte og bli løftet. Med utgangspunkt i ritualteoriens begrep om liminalitet utvikler Victor Turner (1977) begrepet *liminoid* med tanke på denne tilstanden i "the leisure genres of art and entertainment in complex industrial societies" (op. cit., s. 42). Flere reflekterer over opplevelsen av magi og flyt når den skapende interaksjonen glir uten motstand mellom spillerne i et innforstått og frivillige fellesskapet som kan betegnes med Turner (1987) sitt begrep om *communitas* (op. cit., s.133). I tillegg til den erfaringsbasert kunnskapen, leken, spenningen og underholdningen konstitueres også fellesskapet av slike delte øyeblikk av å "løfte i flokk". Ut fra et slikt kulturelt perspektiv utgjør spillet et interesse- og opplevelsesbasert fellesskap. Det gir erfaringer med å være med i et engasjert, kompetent prosjektfellesskap, det gir erfaringer med å være deltaker i et anerkjennende og anerkjent fellesskap og det gir erfaringer med å delta i et inkluderende, feirende fellesskap. Slik sett er

det lokalhistoriske spillet et fellesskap den unge deltakeren kan bruke for sin egen utvikling og fornøyleskyld og oppleve gleden ved å være i et lekende, lærende og skapende fellesskap. Fellesskapet mellom deltakere og spillere er formet og erfart i praksis og det tilskrives derfor høy verdi.

Epskamps begrep om det kollektive minnet omfatter både et langt og et kort tidsperspektiv. Andrews (2004) viser for eksempel hvordan det lokale teateret i Monticchiello viderefører et kollektivt minne om det strabasiøse livet til landarbeiderne, samtidig som teateret utvikler sitt eget minne om seg selv som lokalt teaterfellesskap. I dette prosjektet ser vi identitetsdannelsen er en kontinuerlig, selvfortellende prosess og det lokale teaterfellesskapet kan være et formativt element. Analysen viser at det er grunnlag for å si at de unge deltakerne i større eller mindre grad identifiserer seg med fortellingen om det lokale teaterfellesskapet. Det lokalhistoriske spillet er et *allaldersteater* og noen av de unge spillerne i undersøkelsen har vært med siden de var barn. I en eller flere sesonger er de unge med på å skape spillfellesskapets historie og de vil kjenne den igjen i medier og som tema i samtaler. Giddens (1991/1996) setter sin lit til nære sosiale nettverk, og undersøkelsen viser at spillet både skaper, reetablerer og viderefører sosiale nettverk fra år til år. Giddens har imidlertid problemer med å se hvor nettverkene kan etableres etter som han nærmest avlyser betydningen av stedlig tilnytning. Flere antropologiske undersøkelser viser at stedet og de lokale fortellingene har en tendens til å bli stadig mer vesentlig etter hvert som mennesker har muligheter eller av ulike årsaker må flytte (Amit 2002, Paulgaard 2006). En studie av pendling mellom Kroatia og land i Vest-Europa viser at arbeidsvandring bidrar til å styrke den symbolske betydningen av felles sted og historier (Frykman og Gilje 2003). Fellesskapet og fortellinger om steder, begivenheter og mennesker får en sterkt symbolsk betydning når fellesskapet ikke kan bli opprettholdt gjennom det kontinuerlige samværet (op. cit., s.169-192). Flere analyser viser til at lokalt teateret kan fungere som et fellesskap hvor unge utflyttere kommer tilbake og gjenoppretter sosiale kontakter (Fjermestad 2002, Kuftinec 1996, 2003). Tenåringene i denne undersøkelsen er klar over at de om få år kommer til å gå på skole eller jobbe et annet sted og mange hevder at de vil anstrenge seg for å delta selv om de ikke bor hjemme. Med utgangspunkt i forståelsen av avtradisjonisering, hevder Giddens (1991/1996) at gjentagelsen har mistet det meste av sin mening dersom praksisen bare blir gjentatt. (op. cit., s.173). Sett fra utsiden er spillene lite nyskapende, de kan framstå som "tomme ritualer". Å møtes igjen som deltaker i spillet fungerer imidlertid som del av en refleksiv praksiserfaring. Tidligere deltakelse produserer innsikt i alle vesentlige aspekter ved



å delta i spillet. Det er et gjensyn med stedet, rollen, det musikalske rommet, menneskene og arbeidsformene og med stemningen om sommerkveldene. Dette minner om Barbro Blehr (2000) sin analyse av hvordan feiringen av 17. mai ser ut til å ha mistet forbindelsen til det historiske opphavet. Det er blitt erstattet av et gjensyn og en feiring av sosiale og estetiske aspekter ved hjemstedet.

Paulgaard (2006) hevder at kollektive identiteter kan bidra til å skape en form for orden og trygghet fordi den enkelte får noen *identitetsknagger* å henge seg på (op. cit., s. 73). Når kollektive forskjeller framstår som enhetlige, vil interne forskjeller blir underkommunisert. Det er ikke vanskelig å se at felles aktivitet og interesse bidrar til at de unge aktivt går inn for å redusere kompleksiteten seg i mellom. Den skapende interaksjonen, produksjonsfellesskapet og vendingen mot offentligheten, skyver også kritikken av ledelsen i bakgrunnen. Å delta i spillet utgjør en forskjell som skiller en fra alle de andre i egen aldergruppe og familie og omgangskrets som står utenfor fellesskapet. Å delta i spillet er mer enn en identitetsknagg, det er en identitetsmarkør hvor den egne iscenesatte kroppen står fram som markør av tilhørighet.

Påstanden fra store deler av det lokale teaterfeltet er imidlertid at fellesskapet også er en kontekst for å utvikle meninger av mer overgripende, kulturell betydning. Kees Epskamp (2000) hevder at den viktigste funksjonen til det lokale teateret er å videreføre tradisjoner, altså det kulturelt overleverte. Premisset for å lykkes med denne typen kultur-estetisk virksomhet er at fellesskapet lykkes med å rekonstruere sosial solidaritet og et kollektivt minne. Begrepene er idealistiske og uttrykker et ønske om skape forbindelseslinjer mellom historiske erfaringer, nåtidens opplevelser og forestillinger om sosiale og kulturelle fellesskap. Spørsmålet er om elementer de unge deltakernes refleksjoner over fellesskapet og selviakttakelsen kan forstås som utvikling av solidaritet. Kollektive fortellinger knyttes primært til materiale og innhold og vil derfor i hovedsak bli drøftet under kapittel 8.

En alminnelig forståelse av begrepet er at å være solidarisk er å være lojal, det vil si å oppføre seg og føle seg som medlem av en gruppe som står samlet om felles interesser. I et solidarisk fellesskap viser medlemmer samhold og gjensidig lojalitet og de er felles ansvarlige ellerforpliktet i en sak. Å vise solidaritet, betyr da å framtre med fellesskapsånd, lojalitet og samhold.<sup>36</sup> Epskamp knytter utviklingen av fellesskap til fellesskapets tradisjoner slik de

---

<sup>36</sup> Av nylat., dannet til in solidum, i fellesskap, via fr. solidaire, CAPLEX

kommer til uttrykk i former og verdier. Produksjonsformen dugnad er en tradisjonell produksjonsform som benyttes når en ønsker å gjennomføre et felles, frivillig og vanligvis ulønnet arbeid av betydning for fellesskapet eller for en enkeltperson. Selv om det lokalhistoriske spillet også leier inn og lønner noe personale, er storparten av arbeidet både på og utenom scenen, utført som frivillig arbeid. Wenger (2004) anvender begrepet solidaritet i tilknytning til praktiske arbeidsfellesskap. Han plasserer solidaritet innen teorier om kollektivitet, altså i forståelser om dannelse, opprettholdelse og reproduksjon av fellesskap (op.cit:25f.). Solidaritet er videre å forstå som kvaliteter ved tilhørighetsforholdet mellom den enkelte og et fellesskap. En slik eksistensiell erfaring av solidaritet ligger i de unge spillerens selviaktakelse og den står sentralt i konstitusjonen av fellesskapet mellom spillerne. Den preger også relasjonen til deltakeren i koret og solistene og forståelsen av ansvaret de har overfor forestillingen som helhet og publikum. Wenger forklarer solidaritet som en funksjonell nødvendighet for en gruppe slik vi ser at det er for de unge spillerne (op. cit., s. 336). Han hevder at solidaritet avspeiler hvordan moralske valg preger en tilhørighetsrelasjon og dette skiller solidaritet fra for eksempel interesse. Dette kjenner vi igjen. De unge spillerne kommer for å tilfredsstille sin interesse for å spille og for å ha det sosialt interessant. Etter hvert som denne interessen tar form både på og utenom scenen, utvikler de en rekke gjensidige, forpliktende relasjoner. Forpliktelser som følger med å delta har også en tydelig moralsk side, å bryte forpliktelsen, er et brudd med verdier. Dette kjenner vi igjen, først og fremst på hvordan de anstrenger seg for å overholde avtaler, men også på de sterke reaksjonen i forbindelse med *Stormforestillingen*. Her opplever de at kontrakten om gjensidighet og ansvarlighet blir brutt. Solidaritet og forpliktelser får fellesskap av spillere til å henge sammen og fungere som et kollektiv av individer. De unge reflekterer over de to tilhørighetsformene solidaritet og forpliktelse som nødvendige for å sikre suksess og for å fremme samhandling og fleksibilitet. De utgjør sentrale verdier i deres forståelse av seg selv som spiller og i forståelsen av fellesskapet av spillere.

## 8.0. Musikkdramatisk form

Et sjangertrekk ved de lokalhistoriske spillene er at de i tillegg til det dramatiske mediet også anvender det musikalske mediet. De er musikkdramatiske og betegner seg selv som syngespill, musikkspill og musikkteater. Spillene har som oftest en dramatisk fortellingsstruktur og en realistisk spillestil. Musikken er ofte basert på religiøs og verdslig folkemusikk og populærmusikk og den er framført av kor, solister og orkester. Den estetiske formen kan sies å høre til innen en populær estetisk tradisjon som en er av mange i det store mangfoldet av former i lokalt teater (van Erven 2001: 252). I dette prosjektet deltar de unge i en produksjon som er gjennomkomponert. Forestillingen *Olav Engelbrektsson* defineres i 2000 av opphavsmenn, eiere og bevilgende myndigheter som en opera (KKD-ST.prp. nr. 48, 1998-99, Program *Olav Engelbrektsson* 2000). Fra urpremieren i 1993 og fram til sesongen i 2000 har dramatikerens bearbeidet og strammet inn teksten. Den framstår nå som en libretto hvor store deler av dialogen er sunget. Bihandlinger og med det tekst og handlinger knyttet til småroller, er sterkt redusert. På tilsvarende måte har komponisten videreutviklet og skrevet til ny musikk og antallet sangere er økt. Med utgangspunkt i en bred, tradisjonell og populær estetisk form, er det gjennomført en estetisk spesialisering i retning av opera. Van Erven hevder at spørsmålet om form er komplisert, særlig når de som skal bidra til å heve nivået og utvikle den lokale estetiske kompetansen kommer utenfra som eksperter (op. cit., s. 254). En vesentlig inspirasjon til dette prosjektet er at jeg finner det paradoksalt at ungdom viser så stor interesse for å arbeide innen en slik spesialisert, "høy-kulturell" form. Spørsmålet om tilslutningen til formen aktualiseres av perspektiver på ungdom og estetisk form som hevder at ungdom har sitt eget estetiske språk (Woodson 2004). I prosjekter med ungdom må en være særlig oppmerksom på betydningen av nyere teknologiske medier og endringer i estetisk konsum og formidlingsformer (Drotner 1999, Hunter 2000).

Utgangspunktet for analysen er deltakernes opplevelse av å være tilstede i den estetiske konteksten og deres refleksjon over egen performativitet. Analysen søker å forstå hva som fasinerer ved den musikkdramatiske formen og hvordan den estetiske erfaringen blir meningsfull. Analysen baserer seg videre på forståelsen av at en estetisk kontekst kan fungere ekstraordinært og desentrere den personlige, aktuelle forestillingsverden (Hunter 1992, Rasmussen 2001, Luhmann 2000). Analysen konsentrerer seg derfor om estetiske forhold som berører på en slik måte at de unge blir oppmerksomme på nye aspekter og muligheter hos seg selv og i verden. Videre analyseres hvordan estetiske elementer og virkemidler bidrar til å konstituere elementer til en fortelling om å være i en bestemt kulturell situasjonen. Dette

handler om hvordan de konstituerer og reflekterer over den historiske fortellingen som en måte å leve på, som en kulturfortelling. Avslutningsvis analyseres de unge deltakernes refleksjoner over tema og verdier de ønsker at den musikkdramatiske formen skal formidle.

Musikkdramatisk form med spill, dans og musikk er en performativ kunstform: den gjør det den konstaterer og deltakerne handler innen formen og gjør med sine skapende handlinger formen mulig. Formen utgjør samtidig den estetisk konteksten som ved struktur og estetiske elementer rammer inn og virker på deltakerens umiddelbare opplevelse av å være tilstede. I den praksisen som undersøkes her, skaper de unge deltakerne ikke musikalske uttrykk selv. De deltar i små roller og som statister og i utgangspunktet skal de verken synge eller spille instrumenter. Betydningen av musikalske elementer og av dramatiske elementer analyseres derfor først hver for seg i henholdsvis kapittel 8.1: Å være i et musikalsk rom og kapittel 8.2 Å være i et dramatisk rom. I begge gjelder det spørsmålet om forhold ved den estetiske konteksten og hvordan disse er produktive i forhold til selviaktakelse, fortelling og refleksjoner over formidling. Analysen av stedet viser at den stedlige konteksten står sentralt i konstituering av estetisk kontekst og av den teksten deltakerne skaper. I sammenfatningen av dramatisk og musikalsk form trekker analysen inn funn fra kapittel 5. Analyserte av deltakerkonteksten viste hvordan avlesning og innskriving er en kontingent, interaktiv prosess. Den er knyttet både til praktiske situasjoner, sosiale relasjoner og selvfremstilling og ønsket om å formidle til publikum. Funn fra kapittel 7 trekkes inn i analysen av forhold ved den musikkdramatiske formen. Avslutningsvis drøfter jeg spørsmålet om fellesskap i forhold til form og innhold.

### **8.1. Å være i et musikalsk rom**

De unge spillerne er samstemte i sin oppfatning av at de ikke liker opera verken på fjernsyn, i radio eller på CD. Om ungdom ”kommer ut for” opera, skrur de av eller skifter kanal. Disse umiddelbare og kategoriske responsene bekrefter mistanken om at den musikalske formen ikke blir godt mottatt av de unge deltakerne. De føler seg ikke hjemme i formen og legger vekt på at de verken vil eller kan identifisere seg med den. I løpet av prøve- og forestillingsperioden formidler de imidlertid også et motsatt og erfaringsbasert syn på den musikalske

formen. Motsetningen mellom den aktuelle oppfatningen, det vi kan kalle fordom, og den oppfatningen som utvikler seg basert på praktisk, estetisk erfaring oppsummeres av Einar på denne måten:

Einar: Det (opera) passer egentlig veldig bra for ungdom, men det er mer opera som skremmer. (Intervju Einar 13.8.2000)

Dette tolker jeg dit hen at Einar skiller mellom den estetiske formen som opplevels- og vitensform og sjangerbegrepet. Skillet tematiserer særlig to forhold: betydningen av kontekstualisering og aktiv tilstedeværelse. Indirekte tematiserer Einar sin uttalelse også utfordringer knyttet til å komme bak begrepet og formidle denne estetiske innsikten til andre på hans egen alder. For Einar sin del har opplevelsene ved å oppleve, skape og formidle innen rammen av den musikalske formen åpnet en mulighet til legemliggjorte erfaringer. Disse produserer perspektiver på en musikalsk form som kan være en spennende arena også for andre unge. Analysen av dette nye perspektivet presenteres her med vekt på 8.1.1. Musikalsk opplevelse og selviaktakelse, 8.1.2. Musikalsk form og fortelling og 8.1.3. Erfaringsbaserte forestillinger om musikalsk form.

### **8.1.1. Musikalsk form og selviaktakelse**

Fasinasjon og positiv selviaktakelse knyttet til tilstedeværelse i den musikalske konteksten, kan knyttes direkte til erfaringer av å være estetisk berørt. Opplevelsene skaper en kroppslig, estetisk erfaring. Marit reflekterer over hvordan hun endret innstilling til den musikalske formen i løpet av sin første sesong.

Marit: Det er kjempetøft! Jeg likte ikke opera før, men nå er jeg hekta.

Forsker: Hva gjør at du synes det er kjempetøft?

Marit: Det er noe med musikken og alt det der, det er kult. Jeg er blitt hekta. (Intervju Marit 27.7.2000)

*Å være hekta* betegner å være fasinert av og fanget av noe og etter som dette også er *kjempetøft*, oppleves det følelsesmessige engasjementet som positivt. Hun er sterkt estetisk berørt, hun ønsker å gjenoppleve og å gjøre flere lignende opplevelser. Dette skaper en positiv tilhørighet til den musikalske formen. Den estetiske erfaringen har endret Marit sin oppfatning

slik at hun nå forstår formen som verdifull for seg selv. Svært mange knytter denne positive innstillingen til erfaringer med bevegelsesglede. I uttalelsen om ungdom og opera referert over fortsetter Einar:

Einar: Opera er liksom ikke artig. Jeg hadde aldri orket å sitte i en operasal og hørt på Pavarotti. Det hadde jeg ikke orket. (Intervju Einar 13.8.2000)

Einar skiller her mellom sin erfaring med å være performativ med en handlende og skapende kropp i det musikalske rommet og å være tilhører i et tradisjonelt konsertpublikum. Uttalelsene fra Mari og Einar peker mot musikk som del av en aktivitet. De er i musikken og bruker den musikalske konteksten aktivt i stedet for å sitte i ro og motta musikalske inntrykk. Konteksten og den aktiviteten formen anvendes i tilfører den musikalske formen en betydningsbærende forskjell. I den levde hverdagskulturen omgir ungdom seg med det musikalske mediet daglig og i mange ulike sosiale situasjoner; alene, sammen med venner og i det offentlige rom (Drotner 1999:200). I hverdagen ledsager musikk en rekke aktiviteter og opplevelse av musikk er mer eller mindre reflektert inn som del av både sosialt samvær, fritidsaktiviteter som trening og leksegjøring. Moderne musikkteknologi gjør musikk tilgjengelig for opplevelse og bruk i den levde hverdagskulturen. På den andre siden peker Eigtved (2003 b) på hvordan populærmusikken er teatralisert, de musikalske uttrykkene kombineres med visuelle uttrykk både i form av bilder og bevegelse og musikkvideoen og konserten konstruerer stil, image og fortellinger (op. cit., s.103). I musikkvideoer, konserter og festivaler knyttes musikk til sosialt samvær og iscenesettelse både på scenen og i det deltakende publikum. Når de unge deltakerne endrer oppfatning av den estetiske formen, kan dette altså knyttes til forestillinger om at musikk er et medium for opplevelsesbasert selvfremstilling. Musikk er til og tilgjengelig for å brukes. Denne forestillingen tar de med inn i det musikalske rommet hvor de så tar musikken i bruk. Dette er vanskelig å forklare fordi begrepet opera knyttes til resepsjon og forestillingen om et stillesittende, lyttende og nytende publikum.

Odd deltar for første gang. I en kort pause fjerde prøvedag forteller han om alt han har fått å gjøre. Det eneste negative er at han blir litt lei av musikken som spilles hele tida. Men så fortsetter han:

Odd Men den (musikken) er nå, det er mer som rollen, den passer til da, til rollen.  
Men jeg blir fort lei av den. Hører den om og om igjen.  
Jeg Du sier at den passer til rollen, da tenker du på din rolle?

Odd Nei, hele spillet, den passer til hele spillet, til den tida.  
Jeg Hva gjør musikken, tror du, med spillet?  
Odd Får det mer levendes, ja, jeg vet ikke jeg, men den holder spillet i gang, da.(Intervju Odd 30.7.2000)

Odd markerer sin motvilje mot musikken, men etter som forsker ikke kommentarer dette, utdyper han mer enn gjerne den nye og positive erfaringen. Han har ikke sett forestillingen og på dette tidspunktet har han i begrenset grad hatt mulighet til å uttale seg om hvordan den musikalske formen fungerer for forestillingens helhet. Her er det spillerens praksisnære, estetisk refleksjon som kommer til uttrykk. Musikken utgjør i følge Odd en helhet og han knytter den direkte til hva denne helheten gjør med rollen og spillet. Den holder både spilleren og spillet levende og i gang. Uttalelsen kommer spontant og er et uttrykk for hans umiddelbare oppfatning av å være i musikken og av hvordan han lar seg inspirere, lede og drive av den. Statistens oppgaver er særlig fysiske og tekniske handlinger, rommet er fysisk utfordrende og refleksjonene knyttet til rom og bevegelse dreier seg om å være vaksom og ansvarlig (Jmfr. Kap. 7). Musikken tilfører rytme og puls, og dette skaper en tilstedeværelse preget av vitalitet og driv.

I prøveperioden stykkes tiden opp, den estetiske konteksten er skjør og den influeres stadig av forhold i den sosiale konteksten. Det er krevende å etablere sammenheng i hendelsene og flyt i handlingene. Musikken tilfører temporalitet som er viktig både for å holde oppe engasjement i den enkelte hendelsen og for å sikre framdrift i handlingene. Tematiske og rytmiske mønster støtter spillerne når de skal huske arrangement og søke samspillpartnere til rett tid. Å lytte aktivt, bli kjent med detaljer i musikalske elementer og strukturer samtidig som de er engasjerte i praktiske og sosiale gjøremål, er en ny og utfordrende erfaring. I stedet for å bruke energi på å irritere seg og stenge musikken ute, oppdager de at de åpner seg og anstrenger seg for å lytte til og å huske musikalske uttrykk. Det musikalske uttrykket har elementer som bidrar til å ordne handlinger i tid og knytte sammen hendelsene til handlingsbaserte helheter. Slike selviakttakelser stemmer overens med Even Ruud sine påstander om at musikk tilbyr en form for hukommelse (Ruud 1997:10). Musikk har i følge ham en særlig evne til kroppsliggjøring av andre kroppslige minner og påminner om steder, mennesker, lukter og stemninger. Det musikalske uttrykket virker inn på scenisk beredskap og tilstedeværelse og dette angår både det sosiale og det estetiske aspektet ved spillerens handlinger. Einar reflekter over hvordan han lar seg lede av og søker støtte i det musikalske uttrykket:

Einar: Da hadde jeg flere nedganger med lyskastere rett i mot slik at jeg ikke så trinnene. Ledninger lå over. Det var glatt og i tillegg skal en holde fart slik at andre ikke må stå å vente. Vi jobber jo på takter hele tid, musikken går under så vi har noe å holde oss til. (Intervju Einar 13.8.2000)

Den musikalske konteksten berører den auditive sansen og tilfører spillernes opplevelser og handlinger og puls, rytme og kroppslig vitalitet. Ved å være i den musikalske formen over tid, oppstår en opplevelse av spillets tid og temporære enheter og dette øker opplevelsen av å eie og være en integrert del av spillet. Den musikalske formen konstituerer et estetisk rom som er vesentlig for opplevelsen av scenisk beredskap og konsentrert, fokusert tilstedeværelse. Til tross for ulikhet i sjanger og kulturell tilknytning ligner denne typen selviakttakelser på refleksjoner hos ungdom som er engasjert i ungdomskulturelle musikalske former som rock og hip-hop. Å være i musikken gir en opplevelse av å være et helt, levende og skapende menneske (Fornäs m. fl. 1995:253). Når det gjelder ungdomskulturelle musikalske uttrykk kan en lett se sammenhengen mellom estetisk opplevelse og den estetiske kapitalen de har utviklet i det dynamiske forholdet mellom konsum og produksjon (Featherstone 1991). Konsertopplevelsen, egen musikalsk utfoldelse og interaktive sosiale fellesskap er tett sammenvevd i kulturestetiske praksiser og kontekster. De utdyper de unge estetiske erfaringer ved å være sosialt og estetisk performative innen kjente, aktuelle og aksepterte ungdomskulturelle, musikalske former. I det lokalhistoriske spillet møter de unge deltakerne en musikalsk form som ikke hører hjemme i den levde hverdagskulturen. Dette utgjør en forskjell. Formen representerer sosial status og stil som møtes med stor skepsis. Denne holdningen er en støtte til oppfatningen vi finner hos blant andre Baz Kershaw (1992). Han som advarer mot å bruke konvensjoner fra *mainstream* teater når en ønsker å engasjere deltakere og publikum som ikke er innforstått med slike konvensjoner (op. cit., s. 247). I det caset vi undersøker her ser vi at de unge amatørerne åpner seg for en musikalsk form de i utgangspunktet ikke anser som aktuell. Formen er irriterende, utfordrende og ekstraordinær. Den personlig spillelysten og deltakerkonteksten skaper spenning og en slags handlingstvang. Denne forskjells erfaringen ligger til grunn for at paradokset blir så synlig også for dem selv. De iakttar hvordan de eksistensielle erfaringer knyttet til bevegelsesglede og konsentrert tilstedeværelse, mestring knyttet til å finne puls, rytme og musikalske tema. Dette passer godt inn i et bilde av at ungdom søker potente situasjoner hvor selvframstillingen har preg av å være ektefølt og autentisk selvpresentasjon (Ziehe 1989:18 ff). Det passer imidlertid også til det ønsket flere av de ung formidler, de ønsker å lære om teaterproduksjon. Å oppleve, skape,



presentere og reflektere over kropp, musikalitet og bevegelse er sentrale utviklingsområder i skuespillerarbeid. På bakgrunn av musikkens sterke posisjon som medium i ungdomskulturen, kan det se ut som om en estetisk form med stor vekt på musikalske uttrykk, er særlig inspirerende og engasjerende. Et gjennomkomponert musikalsk uttrykk passer derfor godt for ungdom. Dette særlige uttrykket er uvant og beheftet med fordommer. Overraskelsen over at det fungerer så godt er derfor overraskende og denne forskjellerfaringen ser ut til å gjøre dem ekstra oppmerksom på den betydningen det musikalske rommet og lydbildet har for den personlige opplevelsen.

### 8.1.2. Musikalsk form og fortelling

Å reflektere over hvordan den musikalske formen virker inn på opplevelsen av å være i spillet og de hendelsene som utspiller seg, er krevende for de unge deltakerne. Dette dreier seg om opplevelsesbasert tolkning. De må sette ord på hvordan musikalsk form og elementer vekker følelser og etablerer mentale forestillinger knyttet til rollens handlinger og hendelser. Det finnes en rekke ansatser slik vi ser i Odd sin formulering av hvordan musikken angår og passer til hele spillet og rollen. Betegnelser som *helhet* og *hele opplevelsen* tyder på at den musikalske formen sammen med stedet utgjør grunnleggende elementer i den estetiske konteksten og at musikken slik har betydningen for totalopplevelsen av å være i spillet. Jeg har pekt på hvordan populærmusikk i langt sterkere grad er performativ og knyttes til selvfremstilling og at musikkformidling bruker flere teatrale virkemidler. Å knytte formidling av musikk til roller og symbolske univers er en kulturell tendens. Fordi de unge selv står midt i denne populærkulturelle situasjonen vil det være vanskelig for dem å reflektere over betydningen dette har for den estetiske erfaringen i spillet. Med Luhmanns betegnelse står de her i sitt *blinde felt*. Når det kommer til å formulere refleksjon over dette temaet, viser det seg at musikalsk erfaring har stor betydning. Den som klarest artikulere musikkens betydning er Tove. Hun kommer fra en familie med flere dyktige amatørmusikere, spiller selv flere instrumenter, og ser en mulighet for at hun kan komme til å bli musiker. På spørsmål om hva hun mener musikken gjør, går hun rett til en refleksjon over hva den musikkdramatiske formen i sin helhet gjør med opplevelsen både til deltakerne og publikum. Hun referer til utviklingen av produksjonen *Lucie* som i 1993 vekslet mellom musikalske og talte scener som i et syngespill.<sup>37</sup> Etter Tove sin vurdering er forestillingen mye bedre nå når den er

---

<sup>37</sup> SMT endret navn på produksjonen fra *Lucie* til *Olav Engelbrektsson* i 1997.

gjennomkomponert. Den berører i sterkere grad følelsene og bidrar slik til å understreke stemningen:

Tove: Jeg tror musikken får fram mer av det dramatiske, mer følelser og sånn. Lengsler – det blir tristere. (Tove 11.8.2000)

Gjennom innøving, presentasjon og ved å være i sosiale kontekster hvor musikk er samtaletema, er Tove vant til både og å lytte til og å samtale om orkestermusikk. Slik har hun erfaring med musikalske uttrykk som ikke er performative på samme måten som musikkdramatiske uttrykk. De er i langt sterkere grad ikke-diskursive og henvender seg mer direkte til følelser og etablering av stemninger. Denne musikalske kompetansen gjør det mulig for henne å reflektere over hva musikken gjør med dette musikalske uttrykket og hvordan denne musikalske hendelsen virker på egen opplevelse i handlingene. En musikalsk kompetanse fyller i dette tilfellet ut en mer allmenn musikkestetisk kompetanse og gir et ståsted for refleksjon utenfor den konteksten som analyseres.

Jeg innledet analysen av det musikalske mediet med å peke på at de unge deltakerne ikke selv musiserer. Det musikalske etablerer en betydningsfull estetisk kontekst som har stor betydning for opplevelse og selviaktakelse. Vi ser imidlertid at de etterstreber å være i en estetisk helhet og at de legger vekt på å formidle et helhetlig uttrykk. Tove reflekterer over relasjonen mellom musikalsk form og stil, stemning og fellesskapet med publikum:

Tove: Jo, den (musikken) setter skuespilleren i en bestemt stemning. Lystig musikk i Fests scenen gjør at vi blir glade. Musikken støtter den dramatiske stemningen i teksten slik at en blir enda mer revet med da.

Forsker: Sånn at orkesteret og skuespillere....

Tove: Ja, de samarbeider om stemningen. (Tove 11.8.2000)

Orkesteret setter stemningen, de slår bokstavelig an tonen slik at den musikalske konteksten rammer inn en type stemning som virker på følelser og kulturelle forestillinger knyttet til sorg og glede. Denne stemningen lar spillerne seg gripe av, de handler og konkretiserer og tydeliggjør formen ved sin tilstedeværelse. Tove er et unntak, de fleste har problemer med å formulere hvordan musikken fungerer i forhold til å konstituere rollens verden og livsfølelse. Derfor reflekterer de over erfaringen med å være intenst og autentisk tilstede og integrert i det musikalske estetiske rommet med åpne ikke-differensierte kategorier av typen *helhet* og *alt*.

Før jeg forlater spørsmålet om hvordan det musikalske uttrykket virker inn på den estetiske opplevelsen og konstruksjonen av den fortellingen de unge ønsker å formidle, presenterer jeg en næranalyse av et utsnitt av det musikalske uttrykket. Analysen kan forklare hvordan det musikalske uttrykket kombinerer to musikalske modus hvor det ene støtter opplevelsen av autentisitet og det andre fungerer i kraft av retoriske musikalske konvensjoner. *Messescenen* inneholder et representativt uvalg musikalske former: sunget monolog og dialog med og uten kor, salmer og liturgisk sang, reallyd, talt monolog og sceniske handlinger uten ord hvor lydbildet ligger under som auditiv støtte. Nesten alle de unge spillerne deltar og scenen utgjør derfor et felles referansegrunnlag. En gruppe på åtte soldater bærer relikvieskrinet fram på podiet. Folket går fram og hilser skrinet mens de synger en salme. Tjenestefolk, stallgutter og soldater hilser skrinet og kneler på sine ulike plasser. En munk kimer i en stor klokke og under kimmingen omdefineres erkebiskopens arbeidsrom til kirkerom med alter. Tjenestejenta *Ingeborg* gjør dette sammen med sin far. Deretter synger folket den gregorianske salmen *Lux illuxit* mens en prosesjon ledet av erkebiskopen kommer fram. Ved alteret synger og gjennomfører erkebiskopen nattverdsliturgien. *Nils Lykke* blir kalt fram, mottar sakramentet og føres bort til avrettingsstedet av soldater. Her følger en monolog hvor erkebiskopen offentliggjør beslutningen om å henrette *Nils Lykke*. *Lux illuxit* glir over i en kakofoni samtidig som solisten synger *Nils Lykkes* dødsarie. Folk vender seg mot erkebiskopen og han synger sin siste arie. Scenen er teknisk utfordrende fordi den samler så godt som hele ensemblet på et podium med tre meter fall rett ned i borggården. Soldatene befinner seg i ytterkant av mengden og skal yte motstand mot opprøret som bygger seg opp. I forbindelse med henrettelsen brukes det både pyroteknikk og flammende fakler.

Scenen introduseres med en rekke performative musikalske elementer som med et uttrykk fra filmmusikk må betegnes som *diegetiske* (Gorbman 1987: 21). Salmesang, kiming med klokker og den gregorianske hymnen *Lux illuxit* er musikalske hendelser som hører logisk hjemme i den fiksjonen som etableres. Musikken tilhører og ledsager reelle handlinger deltakerne utfører som å bære skrin, dekke nattverdsbord, korse seg og knele. Erkebiskopens monolog følges svakt av et av erkebiskopens ledemotiv og er en musikkdramatisk handling hvor erkebiskopen taler og folk lytter. Disse musikalske uttrykkene er ikke dagligdagse, men lett gjenkjennelige som noe som hører til i eldre historisk tid. Dette skaper autentisitet som en estetisk fantasistimulerende kvalitet som bidrar til konstruksjonen av fortellingen. De musikalske elementene ledsager dessuten spilleren i oppgaver hvor reelle hindringer står i fare for å trekke oppmerksomhet over mot bekymring for den praktiske gjennomføring. Kiming

med klokker rammer inn *Ingeborg* når hun endrer rommet til kirkerom og salmesangen rammer inn soldatene når de bukserer det store, tunge relikvieskrinet på plass framme på podiet. De diegetiske musikalske elementene bygger slik logisk opp om handlingene og selv om de unge verken spiller eller synger, angår og støtter elementene direkte deres realistiske utførelse av rollen og handlingene. Slik kan vi si at kvaliteten autentisitet i det musikalske rommet integrerer handlingene og hendelsene slik at de erfares som sannferdige. Men så, når dødsdommen er et faktum, slår det musikalske uttrykket over til et ikke-diegetisk uttrykk. I det *Lux illuxit* endrer karakter fra gregoriansk korsang til kakofonisk dødsmesse og lydbildet fylles ut med dødsarien og sterk orkestermusikk, utdypes en fatal kulturell situasjon. Gjennom et sterkt ekspressivt musikalsk uttrykk tilføres en særlig betydningstung hendelse, retorisk styrke. Uttrykket samler oppmerksomheten og utdyper følelser i handlinger som er uvante og avvikende for eksempel i *Å falle på kne i tilbedelse og bønn og å være vitne til en henrettelse*. Her rammer uvant musikalsk form inn uvante handlinger. Den estetiske opplevelsen er utpreget performativ og med tydelige forskjellsskapende kvaliteter. De unge finner sin plass i dette uttrykket og de reflekterer over deltakelsen som meningsfull.

Denne måten å bruke to musikalske modus på er velkjent i film. Film er et vesentlig estetisk medium i ungdomskulturen og ett av flere populærkulturelle medier som blant annet Mike Featherstone hevder har bidratt til utviklingen av estetisk kapital (Featherstone 1991). Magnar Kvalvik drøfter bruken av diegetisk og ikke-diegetisk musikk i film (Kvalvik 2008). I film etablerer den diegetiske musikken et inntrykk av realisme og ivaretar en troverdighet som kvalitet i opplevelsen. Den ikke-diegetiske musikken knyttes ikke på samme måten til handlingene og lydbildet bidrar slik til åpne, utdype og skape undring overfor det som ikke er synlig (op. cit., s. 68). De unge kan altså oppleve et gjennomkomponert musikalsk uttrykk som aktuelt fordi det samsvarer med forestillinger om form de har fra den levde kulturen. I syngespillet *Lucie* som Tove sammenligner med, er de musikalske elementene i langt sterkere grad musikalske handlinger eller direkte kommentarer til hendelser. Hun legger vekt nettopp på at det gjennomkomponerte uttrykket virker ikke-diskursivt og påvirker forestillinger om følelsesmessige tilstander. Betegnelsen estetisk kapital omfatter også en holdning til estetiske uttrykk som handler om åpenhet i møtet med det nye. De unge prøver og ser om det fungerer. Etter hvert som stadig flere estetiske elementer fyller ut og forsterker den estetiske konteksten, erfarer de en helhet som både ivaretar forhøyet oppmerksomhet og konsentrert tilstedeværelsen. Den estetiske konteksten produserer følelsesmessige stemninger som konstituerer en særegen tids- og livsfølelse.

### 8.1.3. Anvendt musikalsk form

De unge refererer til et bredt register av musikalske sjangere de har møtt i undervisning og fritid, men opera er en sjanger med ensidig negative konnotasjoner. Til tross for en rekke erfaringsbaserte positive erfaringer, er det vanskelig å innpasse opera i selviakttakelsen. Kontekstualisering av det musikalske uttrykket og det sosiale, fellesskapsdannende aspektet er viktig når de forklarer hvorfor de til tross for begrepet opera, deltar slik Einar sier det slik:

- Einar: Det er mange som sier; Åh, er du med på opera, ha det er kjedelig altså. De tror jeg er en kjedelig person, de skjønner ikke at jeg orker å være med.
- Forsker: Hva sier du?
- Einar: Jeg synes det er artig å møte folk, fester og artig å være med. Det er noe helt annet enn å sitte og høre på. Det er bevegelse, ting som skjer. (Intervju Einar 13.8.2000)

Når de positive opplevelsene skal innpasses i selvfortellingen, legger de vekt på den performative funksjonen. De understreker forskjellen mellom å være deltakende i det musikalske uttrykket og å være lytter eller tilskuer. En kontekstuell, performativ og pragmatisk tilnærming har forflyttet selvoppfatningen fra *codal inkompetens* til det Eigtved betegner som *codal interferens* (Eigtved 2003b:100 ff.). I prosessen foregår det flere fram- og tilbake bevegelser av opplevelse, tolkning, iscenesettelse og innskriving av mening som virker samtidig. I konteksten forsterker føringer fra ledelsen, fra den sosiale gruppekonteksten og den enkeltes oppfatninger hverandre. Det musikalske rommet utgjør et skapende estetisk rom samtidig som det produserer nye og mer åpne perspektiver på egen musikalitet og på musikk. Den paradoksale situasjonen hvor teoretiske og erfaringsbaserte forestillinger står mot hverandre opptar de unge gjennom hele perioden. Det er åpenbart viktig å formidle den nye forståelsen slik at en unngår å bli oppfattet som en *kjedelig operaelskende person*, det vil ikke være gunstig for den sosiale interessen og karrieren på den kultur-estetiske arenaen.

På grunnlag av erfaringsbasert innsikt i den musikalske formen reflekterer flere også over bruken av betegnelsen *opera*. Rune sin refleksjon er representativ for de unge aktørenes forståelse av karakteristiske trekk ved sjangeren og den produksjonen de selv deltar i:

- Rune: Ja, nei, men jeg synes ikke det direkte er opera. Det er mjukopera på en måte (latter). Jeg vil ikke påstå at det er sånn skikkelig opera, sånn, men det er nå opera da. Men det er annerledes med opera på de store scenene.

- Forsker: Mjukopera, hva er det som gjør at det blir mjukopera?  
Rune: Nja, ærsj, - nei det var et vanskelig spørsmål. Hører teksten i det, de gauler ikke så galt på en måte. Her er det kanskje mer teater, mer dans også? (Intervju Rune 27.7.2000)

*Mjukopera* karakteriseres som en blanding av teater, dans, sang, det er altså et mer tverrestetisk performativt uttrykk enn det han forbinder med opera slik han kjenner det fra CD-innspillinger og fjernsynsprogrammer. Rune legger videre vekt på at det blir formidlet en tekst som han oppfatter, de står ikke bare å ”gauler”. Musikalsk stil forbinder han også med framføringsstedet som jeg her tolker som institusjonene; opera foregår på ”de store scenene” mens mjukopera kan foregå andre steder, blant annet på Steinvikholmen. Andre steder i intervjuene legger han vekt på at mjukopera med blanding av uttrykksformer passer for deltakerne. Mange ulike folk, blant annet han selv, kan delta, og det er en bra ting. På samme måten tenker han om publikum; det er viktig at det er noe for enhver smak. Det er også viktig at publikum forstår handlingen og hører teksten sangerne framfører. Rune legger vekt på trekk som gjør at formen kommuniserer med et bredt, alminnelig publikum inklusive seg selv, og han verdsetter innhold og underholdningsverdi. Etter mange sesonger kan han sangene utenat og han har sin favorittsang; en kjærlighetsduett mellom. *Lykke* er tatt til fange og de to elskende er skilt fra hverandre. De framfører duetten fra hver sin side av det brede podiet og i sangen drømmer de om å møtes. Sangen kombineres med et danserisk innslag som framføres i mellom dem, men på et nivå over. Plassering, dansestil og lyssetting gir scenen et drømmeaktig, sensuelt preg. Runes karakteristikk av formen og valg av favorittscene viser til stiltrekk og estetiske kvaliteter som i større grad samsvarer med musikalen enn med opera i sin tradisjonelle form. Musikalen er nært beslektet med melodramaet. Det kjennetegnes blant annet ved at det narrative forløpet regelmessig brytes av sekvenser som stopper opp tiden og utdyper følelsene. Disse sekvensene skaper i følge Kirsten Drotner (1999) en tilstand hvor interessen for hva som skjer videre, avbrytes av en mulighet for å ”flyde hen i emotionelle intensiteter” (op. cit., s. 100). Refleksjon over den musikalske formen og stilen legger stor vekt på kontekstualisering. Som Einar i referansen over reflekterer han innen en relasjonell estetisk forståelse og det han anser som omforente forestillinger om hvordan et musikkdramatisk uttrykk bør være for å kommunisere godt. Slik han ser det åpner formen for bred oppslutning både i deltaker og publikumskonteksten. Favorittsangen viser at han fasineres av de estetiske kvalitetene ved å delta, det er altså ikke snakk om en rent funksjonell tenkning. En kan si at Rune karakteriserer formen som folkelig og integrerende og fordi han kjenner musikken så godt, har han en avslappet holdning til de elementene han personlig ikke

setter like stor pris på. Eigtved viser til at den folkelige, populærkulturelle musikken rører, forfører, beveger og begeistrer og de opplevelseskvalitetene Rune knytter til *mjukopera* stemmer overens med dette (Eigtved 2003b: 91). Eigtved (2003a) hevder at musikformen er blitt så populær fordi den insisterer på å vekke de store følelsene (op. cit., s.141-154). Dette støttes av Rune og Tove sine litt ulike tilnærminger. Rune legger vekt på at en folkelig musikkdramatisk form skaper en åpen og bred kulturell arena og Tove sitt perspektiv viser at det som deles er stemning og følelser; produksjonen skaper affektive fellesskap for spillere og publikum. De bekrefter påstanden om at musikalen er integrasjonsteater, og at dette også gjelder for spillerne. Det er interessant at de som uskolerte amatører i selskap med høyt kvalifiserte kunstnere føler seg integrerte, og som betydningsfulle aktører i en kollektiv musikalsk, betydningsbærende form. Dette er uttrykk for at det lokalhistoriske spillet anvender en form som dynamiserer både sosiale, estetiske og kulturelle aspekter ved selviakttakelsen.

Med utgangspunkt i egne situerte, sosiale og estetiske erfaringer utvikler de unge spillerne en forståelse av den musikalske formen med vekt på hvordan den kommuniserer med et bredt alminnelig kulturelt fellesskap. De har utviklet en bred musikalsk og estetisk forståelse som gjør det mulig for dem å være kritiske til bruken av begrepet. De bemerker syngestilen. I produksjonen brukes fullt lydanlegg og solistene kan dermed bruke mindre vibratoteknikk og legge mer vekt på å formidle teksten. Dette leder bort fra operasjangeren som tenderer mot å se stemmen som et instrument og over mot musikalen som vektlegger å kommunisere et innhold. De bemerker videre musikkens karakter og stil. Spillerne persiperer musikalske uttrykk fortløpende og de influerer deres holdning til og forståelse av produksjonen. Mens tilhøreren i opera informeres av klang, volum og tempo, lytter spillerne til ledemotiv som følger rollene. Runes yndlingsscene er typisk for musikalen; når følelsene er fortettet og når sitt mest intense nivå, brukes sang som forsterkning. I *Kjærlighetsduetten* økes intensiteten ytterligere med dansen som illustrerer tekstens innhold. Produksjonen har mange sanger og store deler av musikken har utgangspunkt i tradisjonelle former og tema innen folke- og kirkemusikk. Dette er et trekk ved musikaltradisjonen. Komponister bruker trekk fra folkelige og populære former i den hensikt å kommunisere med et bredt publikum. Forskning på ungdom og musikkultur viser at verken tradisjonell kirkemusikk eller folkemusikk står høyt på listen over populære musikkformer, men at folkemusikken har gjennomgått en alminneliggjøring gjennom resirkulering (Arnestad 2001: 161ff). Gjennom media og på konserter og festivaler møter de unge aktørene religiøse og folkelige sang- og

instrumentaltradisjoner både i gammel og ny drakt. Det er derfor god grunn til å tro at den musikalske formen og særlig sangene, er mer gjenkjennbare enn det musikalske uttrykket i en opera, enten den nå er tradisjonell eller samtidig.

De unge har stort utbytte av den musikalske formen selv om de ikke selv musiserer. Den musikalske formen ufordrer deltakernes musikalske smak og skaper refleksjon og selvtillit i forhold til å hevde meninger om musikalsk form og kommunikasjon. Musikken stimulerer bevegelsesgleden og gir eksistensielle erfaringer med å være konsentrert tilstede og engasjert i hendelsene. Å være i musikken og la den ledsage handlinger og stimulere følelser og fantasi har sin egenverdi. De musikalske formene som er performative handlinger stimulerer forestillinger om fortidige, kulturelle former og skaper en tids- og livsfølelse. Deltakerne reflekterer over de musikalske uttrykkenes betydning for at formidlingen også skal gripe publikum følelsesmessig.

Van Erven (2001) peker på utfordringene som kan oppstå dersom det er stor avstand mellom ambisjonene hos innleid ekspertise og smaken hos lokale deltakere. Kershaw (1992) legger vekt på at valg av retoriske og autentiske konvensjoner er avgjørende for om det lokale teateret blir en arena som ekskluderer eller inkluderer den lokale deltakeren (op. cit., s. 246). Autentiske konvensjoner er i følge denne begrepsbruken elementer og stilgrep som den lokale deltakeren kjenner igjen som sitt eget. De skaper identifikasjon og eierforhold til forestillingen. I dette tilfelle vil det kunne være i form av for eksempel instrumenter, musikalske former og det en kan kalle en type lokal musikalsk stil. Det er vanskelig å identifisere slike autentiske musikalske uttrykk i materialet eller i de unge sine refleksjoner. Et eksempel på lokal, musikalsk *dialekt* ville være *vømmelmusikk*.<sup>38</sup> I den frie tida i produksjonsperioden og i forbindelsene med avslutningsfest dukker det opp varianter og omdiktninger av denne musikken. Autentiske konvensjoner slik betegnelsen autentisk brukes av Kershaw, er ikke til stede i forestillingen og de unge spillerne formidler ingen kritikk av dette. De veksler ubekymret mellom disse to og flere andre musikalske uttrykk de bringer med seg til den frie tida i prøve- og forestillingstiden. Når det gjelder retoriske konvensjoner skiller Kershaw mellom ”mainstream” og det han omtaler som ”popular tradition” (op. cit., s.247). De førstnevnte vil i følge Kershaw kunne gjøre det vanskelig for den ikke-

---

<sup>38</sup> *Vømlingan*, folkrock-band som ble etablert i 1992 for å videreføre tradisjonen fra *Vømmøl Spellmannslag*. Fra 1997 til 2007 har bandet gitt ut fire album.



profesjonelle å glede seg over uttrykket og i slike prosjekter bør en derfor holde seg til uttrykk som hører hjemme i populærtradisjonen. Komponisten har i dette tilfellet solid bakgrunn både innen folkemusikk, religiøs musikk og klassisk og komposisjonen må sies å legge innenfor et allment, vestlig musikalsk kunst uttrykk og med tydelige innslag av religiøse folketoner og kirkemusikk fra middelalderen. Korsang må også regnes som et allment vestlig uttrykk. De unge deltakerne definerer den musikalske formen som musikal, altså en *mainstream* musikkdramatisk form. Når de først er i gang med den meningsskapende prosessen er denne bruken av et allment, vestlig musikalsk uttrykk, ikke et problem. Derimot ser vi at det blir omtalt med økende glede og entusiasme. Dette tyder på at de unge deltakerne har en helt annen musikalsk erfaring og åpenhet i møtet med musikalske uttrykk enn de deltakerne Kershaw forholdt seg til om lag ti år tidligere.

Både Drotner (1999) og Eigtved (2003b) bruker begrepet populærkultur bredt og knytter det til uttrykk som omgir oss i hverdagen og til mediebruk. Eigtved mener populærkulturen må betraktes både som et estetisk og et sosialt felt hvor kultur viser til den kunstneriske og estetiske siden og det populære viser til det folkelige og utbredte. I følge en slik forståelse av populærkultur vil oppfattelsen av musikken være avhengig av den sosiale sammenhengen den befinner seg og anvendes i. Musikken fremstår ikke som et eget verk eller som en uavhengig estetikk. Om vi sier at de unge har en populærkulturell tilnærming til det musikalske uttrykket vil meningsendringen se slik ut: De har et forhold til opera fra radio, Tv eller CD'er og oppfatter uttrykket som høykulturell "støy" de ikke trenger å ha noen relasjon til. Det lokalhistoriske spillet utgjør et kultur-estetisk felt hvor de unge omdefinierer musikken gjennom estetisk og sosial erfaring. Det musikalske uttrykk får verdi gjennom at det blir skrevet inn i en populærkulturell forståelse. Her erfares uttrykket som en betydningsfull musikalsk form som rører følelsene og skaper kontakt og fellesskap. Fornäs (1995) hevder at ungdom har stor tverrestetisk kompetanse og sjonglerer mellom tekst, bilde, bevegelse og musikalske uttrykk (op. cit., s.5). Grensene mellom former som tidligere blir plassert innen kunst, tradisjon eller populæruttrykk er betydelig svakere og de unge vandrer ubekymret på tvers og søker etter det som kan brukes på en kreativ og underholdende måte. Å være i musikken og i de musikalske formene som brukes gir på et personlig nivå nye musikalske opplevelser og bevegelsesglede. Det gir deltakeren en opplevelse av forsterket estetisk tilstedeværelse og konsentrasjon. Den musikalske formen rammer inn fantasien og den autentiske kvaliteten stimulerer en tilbakeskuende fantasi. Å være i et felles musikalsk rom hvor musikken følger egne handlinger, samhandling og hendelser gir en sterk opplevelse av

å være integrert i et musikalsk fellesskap. Dekonstruksjonen av operabegrepet og omformuleringen til en musikalsk form de kan anerkjenne, øker opplevelsen av å være likeverdige og av å ha eierskap til produksjonen. De to siste forholdene angår både analysen av deltakerfellesskapet og analysen av relasjonen til ledelse.

## **8.2. Å være i et dramatisk rom**

I et deltakerorientert, performativt perspektiv vil analysen av fasinasjon og engasjement i forhold til den dramatiske formen, bygge på refleksjoner over å handle i rollen og i de hendelsene rollen inngår i. En slik deltaker/spillerorientert lese måte på deltakernes erfaringer finner jeg hos Kirsten Hastrup (2004): "To study theatre, (-), is to study human actions in the real world as experienced by agents who are their own centres of attentions to the world." (op. cit., s.19.) Å være oppmerksom mot verden innebærer å være åpen for og la seg bli berørt av det som skjer. Oppmerksomhet angår slik spillerens følelser og forestillinger ved å være tilstede i spillets symbolske verden hvor det utspiller seg en serie hendelser, en iscenesatt fortelling. Erfaringene ligger i refleksjonen over hvordan oppmerksomheten overfor rolle, handlinger og hendelser bidrar til å fordype, utfordre og endre følelser og forestillinger om kulturelle og etiske spørsmål. Refleksjonsgrunnlaget etableres når følelser og forestillinger berøres og utfordres og blir identifisert som egne eller fremmede. Gjennom å legemliggjøre rollen og å gjøre rollens handlinger, kan de utvikle empati, innlevelse i hendelsene. Med utgangspunkt i slik medfølelse kan de utvikle sympati med de holdningene og løsningene rollen kommer fram til. Slik angår opplevelsene av den symbolske konteksten og konstruksjonen av fortellingen spillerens selviakttakelse, kulturelle orientering og relasjonen til de kulturelle forestillingene det lokalhistoriske spillfellesskapet formidler og identifiseres ved. I lokalt, deltakerorientert teater tillegges tema og innhold og måten dette behandles på, stor betydning. For de lokalhistoriske spillene i Norge er lokalt, historisk materialet utgangspunktet og dette utformes til en fortelling. I spørsmålet om hvordan en iscenesatt fortelling fungerer som en betydningsfull kulturfortelling hvor deltakere kan gjøre viktige etiske erfaringer, er det ulike syn. I et kritisk perspektiv slik det målbæres av blant andre Boal (1979, 2001) og Taylor (2003) vil en legge vekt på at dominerende sosiale fortellinger blir dekonstruert. Et mer kulturorientert perspektiv finner vi for eksempel hos Johnny Saldaña (1995). Der er fortellingen et utgangspunkt for et dramatisk univers hvor en kan gjøre erfaringer med *den andre* i en annen kulturell og ofte historisk kontekst og slik få et nytt eller utvidet perspektiv for å iakttas seg selv. Dette synet på fortelling og estetisk erkjennelse er

dominerende når historisk materiale brukes i lokalt teater (Andrews 2004, van Erven 2001). Erfaringer i rollens perspektiv utgjør også utgangspunktet for å reflektere over hvordan hendelsene i historien er fortalt. Dette angår spørsmålet om dramaturgisk form og her viderefører jeg drøftingen av Kershaw (1992) sine begreper om autentiske og retoriske konvensjoner.

De unge blir ikke introdusert til de dramatiske hendelsene gjennom et skuespillmanus, men gjennom opplevelse i og av den estetiske konteksten. De introduseres til det dramatiske rommet og rollen, hendelsene og stemning gjennom å være tilstede og å oppleve av egne og andre presentasjoner. Analysen av stedet (Jmfr. kapittel 5) og av den musikalske formen (Jmfr. kapittel 7.2) viser at disse to forholdene har svært stor betydning for deltakernes konstituering av rollens symbolske verden.. Denne estetiske tilnæringsmåten kan være årsak til at vi finner mange refleksjoner som angår rollenes livsvilkår og kultur. Analysen starter derfor med å konstruere noen felles perspektiv på hendelsene med utgangspunkt i de rolletypene de unge deltakerne legemliggjør i produksjonen. Deretter analyseres refleksjonen over rollene og den estetiske erfaringen ved å handle i rollens verden. Et performativt perspektiv ivaretar prosess og hvordan hendelser og handlinger er presentasjoner av deltakerens gjøren i formen. Analysen av deltakerkonteksten viser at både presentasjon og refleksjon er i kontinuerlig endring også i formidlingsfasen. I dette kapitlet vil analysen imidlertid også dreie seg om refleksjon over representasjoner; sceniske påstander de unge spillerne anser som særlig viktige å formidle til publikum.

### **8.2.1. Rollens fortelling og selviakttakelse**

Refleksjonen over rollens livsvilkår og livsoppfatning varierer med rollens funksjon i handlingen. Jenter og gutter gjør i hovedsak erfaringene gjennom ulike rollefunksjoner: guttene i roller som soldater og jentene i roller som tjenestefolk. De fleste av jentene formidler en relativt helhetlig oppfatning av den personen de presenterer og hvilke utfordringer og etiske tema de gjør erfaringer med. Guttene konstruerer i større grad refleksjonen gjennom dialog med forsker og i utfyllende kommentarer. I tillegg til ulike rollefunksjoner, kan denne forskjellen ha sammenheng med ulike tilnæringer til produksjonen av spill slik vi så i analysen av deltakerkonteksten. Det er en tendens til at guttene i den innledende fasen er orientert mot sosial kommunikasjon og fysisk aktivitet,

mens jentene i større grad venter på veiledning og blir stående å reflektere over hva de skal gjøre med rollen i situasjonen ( Jmfr. kapittel 7).

Guttene opplever gjennom perspektivet til soldatroller som svikter sine egne, utøver makt og står under andres kommando. I beskrivelsene av soldatrollene legger de vekt på en utvikling av rollen fra en normal situasjon hvor de holder vakt mot ytre fiender og fram til et sammenbrudd hvor de utøver voldelige og svikefulle handlingene. Det innledes slik Erik forteller her:

Erik: Vi går litt soldater rundt i borgen og passer på slik at alt går riktig for seg.  
(Intervju Erik 12.8.2000)

Soldatene har både foreldre og søsken i borgen. Konfliktene fører til at de havner i en kinkig situasjon. De må utøve en stadig mer aggressiv holdning overfor folket samtidig som de må avveie bruk av makt og status i forhold til offiserer og andre soldatgrupper. Rune reflekterer over sin opplevelse av utviklingen:

Rune: Det er forholdsvis voldelig oppe her. (-) Det er småting som vi tar rolig i starten og så tar vi heller og øker tempoet, bygger det opp. Selv om det er kaldt i været så blir vi varme oppå her ja. Det er hektisk, vi merker ikke om det blåser litt nei.  
(Intervju Rune 11.08.2000)

Når soldatene tilslutt rømmer sammen med erkebiskopen er det med Birger sine ord:

Birger: ... med slag og spark mot innbyggerne. (Intervju Birger 26.07.2000)

Guttene uttrykker sympati for rollene. De opplever dilemmaet med å måtte posisjonere seg mellom sine egne folk, de tilreisende soldatgruppene og sin øverste kommandør. De setter seg inn i den andre situasjon og forstår beveggrunnene. De forsvarer utviklingen av rollen sine handlinger, i denne kulturelle situasjonen finnes det ingen alternativer. En soldat må følge ordre, han har ikke noe valg. Birger konstaterer situasjonen slik:

Birger: Han er bare en soldat, en person som følger flokken. (Intervju Birger 26.7.2000)

Verken de som svikter eller som kommer utenfra og plyndrer og dreper omtales i beundrende eller ærefulle ordelag, og som Erik litt ironisk sier.

Erik: Han fikk vel noen småpenger, tenker jeg (Intervju Erik 12.8.2000).

Refleksjonen over å gjøre rollen er preget av at den fyller en funksjon som innebærer mange fysiske og teknisk krevende handlinger og dette gjør soldatrollene utfordrende og spennende (Jmfr. kap. 7). I selviakttakelsen legger de vekt på den store forskjellen i atferd og holdninger som er mellom egen person og rolle. I den sosiale selvframstillingen kommer dette til uttrykk blant annet ved at de er særlig omsorgsfulle mot sine ”offer” utenom spillet. De legger vekt på at soldathandlingene er representasjoner; de er konstruerte og innøvde og skal fylle en funksjon i handlingen. De forsvarer rollene, men vi ser samtidig at de gjør det med en viss ironisk distanse (op. cit.).

Ian Hunter (1992) hevder at en estetisk kontekst tilbyr en tilbaketrekking fra vanlige, rasjonelle etiske forståelser og åpner for et rom som hever seg over de etiske normene som regulerer handlingene i den sosiale konteksten (op. cit., s. 355). Rollen tilbyr opplevelse av en forskjell som skaper mening i to retninger: en forståelse av den historiske andre og en oppjustering av personlig etiske forestillinger. Empati er evnen til å forestille seg selv i andres situasjon og forstå andres følelser, ønsker, ideer, motiver og handlinger. Empati bidrar slik til å utvikle en personlig, etisk dimensjon. Sympati forstår jeg som en emosjonell samhørighetsfølelse; det som påvirker den ene påvirker på tilsvarende vis den andre. Sympati er så å si empati/innlevelse satt inn i situasjon og i relasjoner. Den kulturelle situasjonen de reflekterer over innebærer ikke etiske alternativer, det er ikke rom for individualitet og personlige valg. Premisset for rollene er underkastelse, det er derfor rasjonelt å følge ordre. Kravet er absolutt og dette gir erfaringer med en særlig form for livsførsel. Guttene forsvarer den som et historisk eksempel, ”as a devise for living”, som Hunter betegner en slik erfaring (op. cit., s. 358). Dette er rolleerfaringer som ikke representerer det moralsk gode og forbilledlige. Kathleen Gallagher (2003) hevder at et problem med anvendt teater med barn og unge er at det er en tendens til å bruke de gode historiene eller *den andres historie* i en uskyldig lesning om gode mennesker: ”That fails to reveal *self* or the *other* as positioned and residing within social systems that shape human agency.” (op. cit., s.11). Det sosiale og kulturelle premisset for livsførsel gjør livet til soldatene uforutsigbart, uten ære og ytterst farlig. De lever og dør uten heltestatus. Som utkast til å leve, produserer rolleerfaringen

tydelige forskjeller og synliggjør slik egne verdier, følelser og aktuelle handlemåter i situasjoner. Det historiske materialet og fortellingen produserer noen sosiale og kulturelle realiteter som former handlemåter og holdninger som så å si skaper andre mennesker. Noen hendelser rollen deltar i fungerer både som krysningspunkt og som konfrontasjoner mellom rollens handlinger og egne etiske referanser. Erfaringen er basert både i følelser og refleksjon over egne følelser og situasjon.

Jentene opplever i hovedsak gjennom perspektivet til roller som er direkte offer for maktmisbruk og som gjennomlever redsel, lidelse og død. Disse rollene utfører i større grad individuelle handlinger og dette ser ut til å skape større bredde i det vi kan kalle den empatiske refleksjonen. Flere knytter medfølelsen direkte til sosiale og kulturelle forhold og bruker betegnelser som status og rangstige. Det er altså både et følelsesmessig engasjement og en refleksjon over den kulturelle situasjonen som virker inn når de vurderer handlingene i forhold til hvilke muligheter rollen kan ha. Siv og Mari plasserer sin to stallgutter i et gjensidig sympatisk forhold på bunnen av et sosialt hierarki:

Siv og Mari: Vi holder litt sammen og henger etter de som er litt mer verd enn oss.

Vi er sånn lavstatus og retter oss etter de andre. (Intervju Siv og Mari 30.7.2000)

Lene reflekterer over rollen som kammerpike:

Lene: Hun ser jo at det begynner å gå av hengslene på Steinvikholm. Hun som er hoffdame sammen med henne blir forelsket i en soldat. Hun blir jo igjen utpå der. Hun er nok ganske glad for at hun fikk være med hjem igjen. Hun vet at Fru Inger ikke hater henne og at hun har gjort en bra jobb.

Forsker: Ser hun ingen soldater hun blir litt forelsket i?

Lene: Tja, - det tror jeg nok, men hun tør ikke å si noe og ta kontakt. (Lene 13.8.2000)

Lene kan ta i bruk et utvidet refleksjonsrom i og med at hun kan relatere rollens handlinger og valg til en rolle med tilsvarende handlingsrom. På spørsmålet om rollen kunne tatt en lignende sjanse, viser hun til at valget er rasjonelt. Lene sympatiserer med rollen; en ung tjenestejente ofrer en mulig forelskelse og underkaster seg den som har status og makt. Dette er et rasjonelt valg i den aktuelle historiske situasjonen.

Det er en klar tendens til at de som gjør roller som opplever overgrepene direkte på kroppen også har de mest utfyllende refleksjonene. Siv opplever hendelsene gjennom rollen som stallgutt og i dette tydelige lavstatusperspektivet opplever hun katastrofen.

Siv: Når vi får vite at det ikke kommer noen hær og at vi ganske sikkert kommer til å dø på bogen så tenker jeg at selv om jeg bare er en stallgutt, så vil jeg ikke dø allikevel, fordi jeg vil leve. Og jeg har ingen mor og far og føler meg veldig alene. Og den andre stallguttene han er så tøff og så vil ikke jeg vise at jeg egentlig er lei meg, og så vil ikke jeg vise at jeg er redd. Jeg er veldig redd, for vi skal jo dø. Vi er ikke søsken, men gode venner. Vi bor i stallen, sover der. Kanskje han er like redd som meg, men ikke vil vise det. Han dør ganske tidlig. Når danskene kommer blir vi presset inn mot muren. Vi prøver å rømme, og klarer det nesten, men så blir vi hugd ned. Det er så skummelt. Jeg er så redd. Det kommer masse dansker og jeg tenker: Herregud, nå skal de drepe oss. Det er mange rundt meg som er redde og hylar. (Intervju Siv 13.8.2000)

Innen rammen av den estetiske konteksten har Siv fabulert fram en fortelling om et menneske med skjøre livsvilkår. Den svakeste part får ikke beskyttelse og den estetiske konteksten rammer inne en verden uten valg eller rom for estetiske vurderinger. Siv sine refleksjoner over hendelsen kan analyseres med utgangspunkt i Luhmann (1997) sin forståelse av det operative forholdet mellom binære opposisjoner.<sup>39</sup> Kulturelle forestillinger er i Luhmanns terminologi konstruert av en kontingent forskjell som er den betydningsdannende forskjellen mellom den enkeltes oppfatninger og omverdenens oppfatninger. Konstruksjonen av en slik forskjell mellom den enkeltes kulturelle oppfatninger og omverden internaliserer seg i tankesystemet som systemets egen referanse for hva som er *selv* og *fremmed*. Denne fører til systemets operative lukning, at det i dette tilfellet produseres en mer sammenhengende og sikker oppfatning av hva som er rettferdige og gode livsvilkår. Luhmanns poeng er at en slik operativ lukning innebærer en forskjell i form av en tosidig opposisjon i oppfatningen som iakttar virkeligheten. En er tvunget til å velge og slik foreta en privilegiering av verdier. Den forskjellen som utløser utviklingen av Siv sine refleksjoner over livsvilkår, ligger skjult i det

---

<sup>39</sup> binær (av lat. *binarius*), dobbel, todelt., en binær struktur, har bare to muligheter

Luhmann kaller iakttakelse av 1.orden, i det umiddelbare, sanselige møtet med verden og i den spontane, ureflekterte formuleringen av impulsen. Dagen etter siste forestilling er opplevelsen av rollen fersk og Siv er følelsesmessig engasjert når hun forteller:

Siv: Jeg er veldig redd. Det er så skummelt. Jeg er så redd. Det kommer masse dansker og jeg tenker: Herregud, nå skal de drepe oss. Det er mange rundt meg som er redde og hylar. (Intervju Siv 13.8.2000)

I den umiddelbare, ikke-diskursive situasjonen erfarer Siv en sterk følelse av redsel. I refleksjonen over denne hendelsen, setter Siv inn en ny forskjell som hun iakttar følelsene sine med. I beskrivelsen av beskrivelsen redegjør hun for hvilken forskjell som ligger til grunn og som skaper refleksjonen: Den operative forskjellen er *å leve eller å dø*. Denne forskjellen lukker Siv inne i situasjonen: der og da i spillet er hendelsen livstruende. Den estetiske erkjennelsen over denne binære opposisjonen, å dø eller å leve, fører til en fortrinnsbehandling av verdi på et eksistensielt nivå og en refleksjon over de grunnleggende premissene for rollen. Siv reflekterer over situasjonen:

Siv: Vi får vite at det ikke kommer noen hær og at vi ganske sikkert kommer til å dø på bogen. (op. cit.)

Hun reflekterer videre over hvordan premisset omfatter et grunnleggende urettferdig kulturelt forhold:

Siv: Så tenker jeg at selv om jeg bare er en stallgutt. Så vil jeg ikke dø allikevel, fordi jeg vil leve allikevel. (Op.Cit.)

Deretter reflekterer hun over hendelsen, rollen og det eksistensielle premisset.

Siv: Og jeg har ingen mor og far og føler meg veldig alene. Og den andre stallguttan han er så tøff og så vil ikke jeg vise at jeg egentlig er lei meg, og så vil ikke jeg vise at jeg er redd. -- for vi skal jo dø. Vi er ikke søsken, men gode venner. Vi bor i stallen, sover der. Kanskje han er like redd som meg, men ikke vil vise det. Han (Erik) dør ganske tidlig. Når danskene kommer blir vi presset inn mot muren. Vi prøver å rømme, og klarer det nesten, men så blir vi hugd ned. Da er det slutt på Erik sitt liv. (Op.Cit.)



Opplevelse av og refleksjon over sterke følelser har utgangspunkt i spillerens tilstedeværelse i den estetiske konteksten. Både umiddelbar opplevelse og refleksjon bidrar til etablering en symbolsk verden som utgjør den forståelsesmessige omverdenen. De estetiske inntrykkene utfordrer følelsene og forestillingene og setter henne i et opplevende, fabulerende og skapende modus. Hun tolker egne følelsesmessige responser, medspillerens uttrykk og helheten i hendelsene. I refleksjoner over arbeidet med rollen og fram til denne refleksjonen over rollen har det foregått et innviklet spill mellom de mulighetene kroppen har til å gjøre rollen, og handle i situasjonen og den formen hun kommer fram til. Forskjellen mellom spillmediet og formen har i seg selv vært en slik produktiv forskjell og en viktig drivkraft er knyttet til å erfare og formidle et utkast til et liv og en skjebne som tydelig demonstrerer kulturelle verdier. Hun erfarer at både hun selv og spillet tilfører det etiske temaet retorisk styrke. Luhmann (1997) viser til at kunstneriske medier skiller seg fra andre medier ved at de muliggjør høy grad av oppløsning og ordning av elementer (op. cit., s.100-117). Fordi mulighetene i spillet er potensielt større enn i den sosiale samtalen, blir også potenseringsforholdet sterkere. Dette kan forklare hvorfor de dramatiske situasjonene både er følelsesmessig krevende og spennende å prøve ut og gjennomleve. Selv etter flere forestillinger og for den saks skyld, flere sesonger i samme rolle, erfarer de hendelsene som livstruende. Dette skaper en opplevelse av skrekkblandet fryd som kommer spontant til uttrykk. Siv iakttar denne paradoksale følelsen hos seg selv:

Siv: Jeg vet jo innerst inne at dette bare er skuespill, men allikevel så er det liksom at jeg får en tung følelse inni meg at det bare er danskene og meg (latter).

Forsker: Du ler mens du forteller dette?

Siv: Ja, det er veldig artig – råartig. (op. cit.)

Spenningen mellom spillmediets muligheter og den valgte formen og opplevelsen av å gjøre og være formen kan også forklare hvorfor spillerne framsetter sine refleksjoner over hva som står på spill med så stor kraft. De insisterer på at spillet representerer sannheten. ”Det var slik det skjedde”. Prosessen er krevende personlig, sosialt og estetisk og den legemliggjør et betydelig etisk innhold. Den formulerte meningen er spillet og dette er spillerens formulerte mening. Derfor er deres egen innlevelse i de tragiske viktig, ikke bare som opplevelse, men

også som formidlet erkjennelse av essensielle verdier. Å presentere de tragiske skjebnene og fortelle en historie om hvordan menneskene blir utsatt for maktmisbruk og overgrep, er viktig.

Penny Bundy (2004) undersøker ungdom sin opplevelse av spenning knyttet til dramatiske handlinger blant annet i ungdomsteater og hevder følgende: ”To limit consideration to factors contained solely within the narrative of the drama is insufficient ( op. cit., s. 22). Analysen av betydningen av rolleperspektivet bekrefter dette. Spenningen oppstår i en tett vev av selviakttakelse, refleksjon over den formen som kommer til uttrykk, refleksjoner over medspillere og over kommunikasjon med publikum. Rolleerfaringen perspektiveres slik både av deltakerens selviakttakelse og av de andre rollerepresentasjonene. Analysen viser imidlertid også den store betydningen fortellingen og rolleperspektivet har for å skape spenning i spillet og i formidlingen. Her er det en fortelling som engasjerer følelsene og denne estetiske opplevelsen setter i gang mentale kjedereaksjoner, performative aksjoner og serier med refleksjoner. Den estetiske opplevelsen starter en meningsfull prosess som utgjør materiale til kulturell orientering.

Med utgangspunkt i opplevelsen av å være i rollen, konstruerer de unge deltakerne fortellinger om de umyndige og forsvarsløse som er uten alternative handlemåter. De er vitner til og låst fast i omstendighetene. Rolleperspektivene vekker følelser og forestillinger om urettferdighet og ufrihet og den estetiske erkjennelsen tematiserer grunnleggende etiske verdier. Vel så sentral er konstateringen av at rollen lever i en kulturell verden hvor en ikke kan velge. Det er ingen individuell frihet, ingen egen vurdering av omstendigheter og alternativer. Livsfølelsen er skjebnebestemt. I lys av dette kulturperspektivet erfares rollens handlinger og følelser som rasjonelle og de tillegges derfor stor autoritet. Rollens fortelling framstår som et kulturelt utkast til et liv, som et alternativt livsutkast. Dette angår et personlig nivå og de identifiserer og reflekterer over etiske verdier og utdyper og stadfester egne kulturelle holdninger. Erfaringene fra et kulturelt og sosialt fellesskap i stor nød og som ikke ivaretar unge menneskers liv, angår spørsmålet om sosiale og kulturelle fellesskap. Den omfattende bruken av *vi* i forteller at verdifrisettelsen her blir behandlet på en åpen måte; gjennom delte, estetiske erfaringer utvikler de et omforent syn på hvilke kulturelle verdier som står på spill i spillet. Om erfaringer med innholdet i det lokalhistoriske landsbyteateret sier Andrews 2004: ”They felt that it was given them a common purpose, and that the content of the plays was helping them to assess what had been happening in their lives. ” (op. cit., s. 48). Forskjellen mellom eget liv og den andres er enorm og spillet tilbyr et tydelig

utgangspunkt for vurdering av hva som skjer i eget liv. Den estetiske erfaringen åpner et etisk gap hvor forskjellene gjør at sentrale etiske verdier blir tydeliggjort. Med utgangspunkt i den formidlede refleksjonen kan en si at de nå har større forutsetninger for å forstå de sosiale og kulturelle premissene for at barn kan bli soldater og drepe sine naboer. En kan også påstå at de har utviklet en situert, estetisk erfaring med en type livsfølelse eller snarere livsangst de kan knytte til menneskeskjebner som lever i frykt for vold og overgrep. De har imidlertid ikke i kritisk forstand utviklet håp og drøftet alternativer som skal kunne forhindre at historien gjentar seg. Rollene kan heller ikke relateres direkte til erfaringer i eget liv, noe som er et vesentlig poeng i mange lokale teaterprosjekter og teater for ungdom (f. eks. Rohd 1998, Woodson 2004). Analysen viser at fasinasjonen og engasjementet knyttet til estetisk opplevelse og etiske refleksjon øker ved å deles og oppleves sammen med andre. Rollene representerer en annen i en annen tid og innlevelse og sympati åpner et refleksjonsrom mellom spilleren og rollen. Ungdom og ungdomsfellesskap er ikke et tema i den estetiske konteksten, men tematiseres i rollefortellingene. På samme måten som det mellom guttene etableres en emosjonell samhørighetsfølelse basert på sympati med soldatrollen, ser vi også en slik samhørighetsfølelse blant jentene. De fleste overgriper – offersituasjonene erfares mellom de rolletypene de unge spiller; det som påvirker den ene gruppen påvirker på tilsvarende vis den andre gruppen. Sympatien er gjensidig og begripelig i den kulturelle situasjonen. Sympatien dreier seg om etiske standarder som er kontekstualisert og reflektert. Denne rollebaserte felleserfaring ligger parallelt med erfaringer fra deltakerkonteksten. De unge gjør en dobling i erfaringene av å ha lav status og lite makt i en sosial og kulturell kontekst. Dette kan virke gjensidig forsterkende og er et trekk som føyer deltakererfaringen til trekk ved den moderne community theatre-tradisjonen.

### **8.2.2. Melodramatisk fortelling**

I små roller og statistoppgaver som soldater og tjenere er de unge spillerne vitner til, deltar i og skaper hendelser som er svært dramatiske. Hendelsene kulminerer i en katastrofe og de omtaler det som skjer som tragisk. Tragedien som rammer samfunnet setter til side selv de mest grunnleggende menneskerettigheter og spillerne reflekterer over opplevelser av svik, fare og sammenbrudd. Denne oppfatningen samsvarer med forståelsen som presenteres av eierne. De omtaler den historiske hendelsen som utgjør materiale som en nasjonal tragedie. Operaen profileres som et skjebnedrama og det er tre tragiske skjebner som står på spill:

landets selvstendighet og Lucies kjærlighet og i sentrum for begge disse står erkebiskopen og hans valg (Program *Olav Engelbrektsson* 2000). Måten hendelsene er fortalt på følger mønsteret til en tragedie med et etisk dilemma som sentralt og dominerende premiss (Aristoteles 1989). Lest med tanke på den representasjonen publikum ser og som en nasjonal tragedie, ser hendelsesforløpet slik ut:

*Erkebiskopen vet at det er urolige tider, men han beroliger sine undersåtter. Han tror gode allierte, verdslig makt og åndelig kraft skal bidra til at han går seirende ut av konflikten med den danske kongen slik at han kan opprettholde status quo. Han er imidlertid uvitende om omverdenens forandring og moralske svakheter og forfall blant sine nærmeste venner og allierte. Gjennom en serie hendelser blir han opplyst om tingenes tilstand og innser at han står overfor et etisk dilemma. Han får ikke militær hjelp av allierte i utlandet, nære venner bryter kirkeretten og hans nærmeste politiske forbundsfelle, Fru Inger til Austråt, skifter side i konflikten med den danske kongen. I det øyeblikket han gjennomskuer og fatter konsekvensene av at allianser, holdninger og verdier har brutt sammen, er det for sent å gjøre noe. Katastrofen er utenfor hans kontroll, fiendene er for sterke og de som ikke lever opp til den bestående orden, er for mange. Biskopen rømmer og sviker sine moralske prinsipper og sitt religiøse og verdslige ansvar.*

Å bruke lokalt materiale i lokalt teater har sin bakgrunn i et ønske om å synliggjøre og gjøre fortellinger som ikke er kjente for eksempel på et nasjonalt nivå og i den offisielle historieframstillingen (Jmfr. kapittel 3). I dette tilfellet er materialet lokalt, men det som fremheves er den nasjonale betydningen. Erkebiskop Olav Engelbrektsson er heller ikke først og fremst en lokal, historisk person. I sin tid var han både innen verdslig og kirkelig sektor den mektigste personen i landet og han hadde sin omgangskrets og sitt kontaktnett blant adel og høygeistelige i Norge og Europa. Der mange lokalhistoriske spill må kunne sies å løfte fram og yte bidrag til å dekonstruere den dominerende sosiale historien, må en si at denne fortellingen ligge i et grenseland. Lest som en nasjonal tragedie med det etiske dilemmaet til en høystatusrolle som premiss, blir det vanskelig å identifisere de små rollene og statistoppgavene. Lesemåten åpner i begrenset grad for å analysere de unge deltakerne refleksjoner over rolle og strukturelle forhold og den estetiske erkjennelsen som skapes innen den estetiske konteksten. Marit reflekterer over skjebnen til ei tjenestejente, *Anna*:

Forsker: Hva tenker du om en sånn rolle som du spilte?

- Marit: At hun var lite verdt. Den måten Fru Inger behandler Anna på varsler hva som kan komme til å skje med *Lucie*. Hun demonstrerer makta si og lar soldatene gjøre akkurat som hun vil.
- Forsker: Enn erkebiskopen da?
- Marit: Ja, men det var slik. De betydde ingen ting. Han er bare opptatt av sine egne problemer. (Intervju Marit 12.8.2000)

Lest gjennom perspektivet til soldater og tjenere kan en skissere følgende hendelsesforløp: *Det starter med en ganske vanlig dag hvor jeg lever mitt liv sammen med de andre folka i borgen. Rakel, den synske jenta, synger og varsler om fare, svik og død og deretter hisser Gjertrud seg opp og roper at hun er for ung til å dø. Så kommer det mange storfolk og de krangler om våpen, makt, penger og kjærlighet, men vi får ingen av delene. Når biskopen tar med seg offiserer og soldater og flykter, er det vi som må forsvare helgenskrinet med våre liv. Når Lucie i sluttarien synger: Mi sjel er tom, mitt hjarta frys og mørkret legg seg over land”, synger hun om oss som ofret oss i kampen. Det er vi som bærer konsekvensene av moralsk uforstand og politisk renkespill, og er den lidende, maktesløse tredjepart.*

De unge deltakerne dekonstruerer den dominerende fortellingen og gjør at en annen sosial og kulturell virkelighet kommer til syne. Dette er en fortelling med tydelige melodramatiske trekk. Kirsten Drotner (1999) viser til at melodrama er en sjanger som kan være vanskelig å plassere. Den kan forklares som en estetisk sjanger slik vi finner f. eks. hos Gladsø m. fl. (2005: 100-107) eller som en bred populærkulturell form (op. cit., s. 243). Deltakerperspektivet bringer analysen inn i et krysningspunkt mellom estetiske konvensjoner og en estetisk kompetanse med utgangspunkt i populærkulturen. Vi trenger derfor å forholde oss litt til begge perspektivene. Peter Brooks lanserer i 1976 et perspektiv på melodramaet som modernitetens svar på tragedien. Katharsis-effekten i tragedien er basert på at det finnes entydige moralske normer som en persons dyd kan bli målt etter. I følge Brooks undergraver moderniteten entydige sosiale normer en kan bli målt i forhold til, både i de fiksjonene som blir produsert og i livet. Moralen blir dynamisert og personliggjort som etikk. I melodramaet artikuleres moralske motsetninger som personlig dilemmaer. Formen bygger på kontrasten mellom det gode og det onde som moralske motsetningspar og dette mønsteret føles gjennom handlingenes gang. Løsningen avhenger ikke så mye av dydens seier som av at løsningen gjør

verden moralsk forståelig (op. cit., s. 42). Løsningen må altså tilfredsstillende tilliten til at menneskene kan finne løsninger og unngå fare.

Melodramaet er i dag en svært vanlig populærkulturell fortellingsform i film og Tv-serier (Drotner 1999). Det handler i dag ofte om grupper av sivilister; kollegaer, naboer, venner eller elever. Trusselen, det onde ligger som oftest utenfor rollenes innflytelsesområde. Den vanlige innbygger har ingen mulighet til å påvirke handlingen og konflikter kommer utenfra og griper inn i livsvilkårene. I et dagsaktuelt, populærkulturelt melodrama ville hverdagsheltene ved hjelp av teknologi, arbeids- eller vennefellesskapet og refleksjonsevne kunne redde seg ut av katastrofen. Logikk og fornuft gir kontroll med kaos og gode moralske løsninger. Giddens (1996) hevder denne typen handlingsforløp fra hverdag, gjennom fare og kaos og at det onde beseires, kan gi tilskueren en opplevelse av å ha egen kontroll og oversikt over livsomstendighetene. Slik kan den melodramatiske strukturen fungere kompensatorisk i en kompleks verden (op. cit., s. 229ff.). Rollen gir erfaringer med en person og en kulturell situasjon hvor det ikke er slik kontroll. Verden framstår ikke som moralsk forståelig i betydningen mulig å kalkulere og kontrollere. Den oppleves tvert i mot som ute av menneskets kontroll, som en verden av kaos. Et melodramaet som er basert på historisk materiale og som ikke skaper en populærkulturell lykkelig slutt, fungerer altså ikke på samme måten kompensatorisk. Kvaliteten av å være en forskjellserfaring er etter min vurdering sterkere. I scene 0: *Dagligliv i borgen*, etableres et miljø hvor landbruksarbeidere, fiskere, håndverkere, munk og nonner og stallgutter, tjenere og soldater utfører sine daglige gjøremål. Så griper skjebnen inn; den varsles av Rakels sang og deretter ruller katastrofene inn. Med en innforstått referanse til den historiske tiden og de sosiale og kulturelle omstendighetene, forstår Marit det slik at i denne symbolske konteksten finnes ikke en slik mulighet for å kontrollere og vinne over katastrofen. *De*, innforstått de umyndige, har ikke noen mulighet eller midler til å unnsnippe. De unge reflekterer flere ganger over at rollene er små, men betydningsfulle for den sanne historien. Hendelsene er fatale, men ikke først og fremst for erkebiskopen. Fortellingen har ikke en moralsk rasjonell utgang, det onde kan ikke avledes, lures eller unngås.

Som mange viser også Marit til *de* som en fellesbenevnelse. En kunne godt tenke seg at den kritiske situasjonen skulle utløse konflikter mellom bønder og soldater, innad i familier eller mellom kjærestepar, men slik interne konflikter er så godt som fraværende. Innledningsvis peker jeg på at en tverrestetisk tilnæringsmåte kan være årsak til at vi finner mange

refleksjoner knyttet til rollenes felles livsvilkår. Den melodramatiske strukturen plasserer dilemmaet utenfor og de truende følgene utgjør en fremmedreferanse (Luhmann 2000: 321ff). Dette tydeliggjør selvreferansen, altså det kjente, det en identifiserer seg ved som en omforent, felles verdi. Melodramaet er slik en struktur som styrker den følelsesmessige opplevelsen av felles verdier og kulturelt fellesskap også når det går dårlig med de som er gode og svake. De unge er vant til å se ”magiske” løsninger i fiksjonsfortellinger, her er det annerledes. ”Slik var det” peker på en historisk realitet: det vanlig var at de sivile døde. Dette kan bidra til at erfaringen med rollen og handlingene er sterkt preget av autentisitet. Kershaw (1992) hevder at det lokale teateret må anvende autentiske konvensjoner slik at de lokale deltakerne kjenner seg igjen i spillet og får et eierforhold. Her gir det historiske materialet fortellingen autoritet og fortellingen ivaretar den historiske realiteten. Dette tilfører den melodramatiske fortellingen autentisitet som en estetisk kvalitet.

Den melodramatiske fortellerformen er godt representert i det lokale teateret, men den møtes med kritikk både fra egne rekker og fra det anvendte, teaterfeltet. Et tema er melodramaet sin bruk av klare etiske absolutter og spørsmålet om definisjonsmakt over *de gode* og *de onde*. I kritikken ligger at de onde gjerne har vært *den andre* i betydningen ikke-hvit, ikke-vestlig og ikke-kristen. Et typisk eksempel er Stephen Chinna (2003) som kritiserer formen fordi det alltid vil være et politisk spill mellom representasjonen og det virkelige liv (op. cit., s.15). Det er alltid noen som har valgt perspektiv og premisser for det dramatiske universets fortelling. Perspektivspørsmålet angår særlig hvem som er den ene, gode, og den andre, onde. I teaterproduksjoner hvor deltakerens selviaktakelse knyttet til aspekter ved identitet er viktig, bør deltakerne i følge kritikken i langt sterkere grad ha innflytelse over perspektiv og premiss. En slik forståelse av hvordan dramatisk form virker, bygger slik jeg ser det på et resepsjonsperspektiv; en eventuell deltaker blir betraktet som del av et publikum. Den *aristoteliske* dramaturgien eller teaterets dramatiske form beskrives som en lukket form, fordi: ”Dramaet lukker sig om sig selv i et forsøg på at skabe en helhed som selvstændig lever for øjnene af publikum.” (Christoffersen m. fl. 1989:43). Bjørn Rasmussen (2001) bruker nettopp ”en rik og fyldestgjørende representasjon av historisk materiale” som eksempel når han retter kritikk mot den dramatiske formen. Når jeg her undersøker deltakererfaringen gjør jeg det i et performativt perspektiv og støtter med til en forståelse som Helen Nicholson (2005) uttrykker slik: ”Playing roles is experientially different from seeing plays.”(op. cit., s. 75). Jeg undersøker erfaringer med å skape, vise, respondere og reflektere over symbolsk materiale gjennom å undersøke prosesser og refleksjon den skapende interaksjonen og i den estetiske

konteksten. Gjennom rolleperspektivet dekonstruerer og rekonstruerer de unge en forståelse av måten den historiske hendelsen presenteres på. Den fortellingen de skaper forståelsen innenfor, ivaretar de underprivilegertes livsfølelse og livsmuligheter og retter seg kritisk mot fortellingens maktpersoner. De legger stor vekt på at de slik skaper et perspektiv som gjør presentasjonen av fortellingen rikere og mer fullstendig. Gjennom den skapende interaksjonen og erfaringene med å være i rollen gjør de dette perspektivet synlig for seg selv, medspillere og publikum. Innen devised theatre og i anvendte former legges det vekt på at prosessen skal være utprøvende og ivareta erfaringer av kontingens i relasjonene mellom deltakerens kropp, materialet og helheten i uttrykket (Nicholson 2005). Den helhetlige, lineære formen i melodramaet legger føringer som klart avgrenser mulighetene for det utforskende arbeidet. Analysen av prosessen viser imidlertid at det er rikelige muligheter for å utfolde skapende interesser og ta estetiske beslutninger innen fortellingens ramme. Den dramatiske formen er tydelig; den skjuler på ingen måte premissene og løfter fram påstander om hvilke verdier som står på spill. Å identifisere roller, status og makt slik at en ser handlingsrommet for egen rolle, blir dermed enkelt. Deltakerne etablerer autorative, performative senter som åpner perspektiver både på egen selvframstilling, etiske tema og betydningen av eget skapende arbeid for publikum. Den dramatiske formen tydeliggjør etiske påstander og dette gjør innrammingen produktiv. På den andre siden begrenser formen de unge spillerens mulighet for etablere en selvstendig, personlig refleksiv posisjon i forhold til tema. Formen åpner slik i mindre grad for et individuelt, kulturkritisk prosjekt og legger i sterkere grad til rette for erfaringer med utdyping kollektive kulturelle erfaringer knyttet til grunnleggende etiske spørsmål. Jon Erickson (2003) drøfter kritikken og hevder at teatervitenskapens innsikt i og selvkritikk på grunn av tidligere, ukritiske stereotyper, ikke bør stå i veien for at teateret kan kommunisere forestillinger om et mer rettferdig samfunn (op. cit., s.181ff). Han konkluderer med at: ”.. strategically speaking, for the large uncritical audiences, melodrama *can work*, which in the political world is a necessary part of campaigning.” (op. cit.). Jeg har ingen indikasjoner på at deltakerne blir politiske engasjert i betydningen i organisasjoner eller partier. Den melodramatiske fortellingen rammer imidlertid inn en tydelig kulturell og sosial verden. Den andre sine levevilkår, holdninger og verdier formuleres tydelig og representantene for de gode, de trofaste, de onde og de troløse står fram i godt synlig form og med karakteristiske trekk. De unge spillerne går inn i og etablerer sin forståelse av den annens verden gjennom roller som er enkle funksjoner. Plassering i det fysiske rommet og i den sosiale strukturen gjør det enkelt å identifisere utgangspunktet. Etter hvert som hendelsene følger hverandre, opplever de hvordan rollens livsmuligheter blir truet og handlingsrommet



skrumper inn. Etter hvert som krisen nærmer seg har de få valg og lite håp. Kritikerne peker på at den estetiske erkjennelsen skal ivareta et selvreflekterende og handlingsdyktig individ. Innen rammen av melodramaet kontrasteres denne typen spillerfaringer med erfaringer ved å legemliggjøre et individ som ikke har oppnådd slike livsbetingelser. Melodrama og musikal er former som appellerer til kropp og sanser og innlevelse og identifikasjon med følelser. De er i første rekke performative, estetiske og ikke-diskursive. Formene søker integrering av estetiske former til estetiske helhetsuttrykk og presenterer etiske normer og kulturelle fellesskap framfor kritisk analyse og individualitet. I diskursen om helhetlige eller oppbrudte former viser Jon Erickson til det store, ukritiske publikum, altså et alminnelig, ikke-kunstscolert, folkelig publikum. De unge aktørene er lokale amatører med ingen eller litt bakgrunn fra drama og teaterpraksiser og de har svært begrenset kunnskap om det historiske materialet. Melodramaets oversiktelige, helhetsvillende form med tydelige funksjoner, gjør det mulig å komme i gang med å identifisere rollens handlinger og oppgaver og gradvis opparbeide innlevelse og legemliggjøring av stemninger. Dette er en fortellingsform de har god kjennskap til fra populærkulturen, den inngår i deres estetiske kompetanse og symbolske kreativitet. I analysen av det musikalske rommet bruker vi betegnelsen *codal indifferens* om en estetisk kompetanse som stiller seg på siden av de tradisjonelle kunstkonvensjonene og bruker en åpen, anvendt estetisk, musikalsk kompetanse. Det er en slik dramatisk kompetanse de unge bruker når de konstruerer og erkjenner i den melodramatiske formen. Kershaw (1992) er skeptisk til å bruke retoriske konvensjoner fra *mainstream* teateret fordi han er redd det ikke kommuniserer med lokale deltakere. Ungdomsforskningen, særlig innen massemedier og musikkområdet konkluderer med at de unge ofte har en bred estetisk kompetanse til å tolke og skape og en åpen holdning. Slik møter de unge både mindre naive og mer kreative enn generasjonen som vokste opp på 1960 – tallet.

Bruken av fortellinger er svært vanlig, men det er få som analyserer og begrunner bruken. Innen det anvendte teaterfeltet argumenterer Johnny Saldaña (1995) for å bruke lineære fortellinger slik som vi finner det i melodramaet. Han har bakgrunn fra *creative dramatics-tradisjonen* hvor fortellinger og myter har en framtrædende plass. Saldaña arbeider særlig med flerkulturelle grupper og prosjekter og drøfter forholdet mellom kulturell forskjell og spørsmålet om universelle tema. Saldaña hevder at å undersøke spesielle kulturelle fortellinger utfordrer kulturforståelsen og gjør det mulig å bli kjent med den andres perspektiv: "Differences are still acknowledged and celebrated as unique, but the universals – connections that link us together as human beings – are purposefully sought." (op. cit., s. 38).

I følge Saldaña oppstår den produktive, meningsdannende forbindelsen mellom meg og den andre i forbindelsespunkter. Disse knytter han til følelsererfaringer fordi følelser av glede, trygghet, redsel eller sinne er gjenkjennelige på et umiddelbart nivå. I performativ virksomhet innen den forestilte fortidsverdenen vil slike forbindelsespunkter komme til syne som etiske og estetiske konstruksjoner. Melodramaets oppmerksomhet mot identifikasjon av følelser blir i denne undersøkelsen forsterket ved at de lokalhistoriske spillene er musikkdramatiske. Musikalformens virkemidler engasjerer de unge deltakernes sanser og bevegelsesglede og de stimulerer følelsene og konstruksjon av stemning. Fortellingen i det lokalhistoriske spillet tematiserer det vi i et vestlig perspektiv vil definere som fellesmenneskelige arvegods. Fortellingen har en fast form som ikke kan endres. Slik kan en si at fortellingene ikke passer inn dersom en ønsker en kulturarena som først og fremst er målrettet analytisk og kritisk. Melodrama og musikal er former som skaper helheter og appellerer til kropp og sanser og innlevelse med følelser og sympati med andre handlinger og etiske forståelser enn de egne. Det er former som søker integrering av estetiske former og etiske normer og fellesskap framfor diskurs og individualitet. I diskursen med postmoderne performance viser Jon Erickson til det store, ukritiske publikum, altså et alminnelig, ikke-kunstscolert, folkelig publikum. De unge aktørene er lokale amatører med ingen eller litt bakgrunn fra drama og teaterpraksiser og de har svært begrenset kunnskap om det historiske materialet. Melodramaets oversiktelige, helhetsvillende form med tydelige funksjoner, gjør det mulig å komme i gang med å identifisere rollens handlinger og oppgaver og gradvis opparbeide innlevelse, sympati og legemliggjorte estetiske erfaringer.

I løpet av prøveprosessen setter de unge seg i en annens sted og prøver å forsvare en annens plass i verden. I det lokalhistoriske spillet er ofte de rollene unge deltakere spiller svakt beskrevet i teksten og de erfaringene de gjør, er et resultat av handlinger i situasjoner og ikke en respons på et tekstlig forelegg. Rollen tar del i de situasjonene som hører til i helheten, men lever i deler av forestillingen også sitt eget liv. I andre sammenhenger, blant annet innen devising, kan det være en utfordring at spillere skaper en verden og en interesse for sin rolle som er så fast at den blir stående i vegen for samhandling i fellesskapet. Spilleren søker dekning i rollen, blokkerer samspillet og tar forbehold. For de unge spillerne fører den skapende interaksjonen og engasjementet med å konstruere fortellingen om rollen til at spilleren får estetiske opplevelser og erkjennelser selv om det er få aktive spillhandlinger. Dette kan vi langt på veg forklare med at de oppholder seg i et rikt musikalsk, visuelt og

taktilt rom. Det som er enestående ved det lokalhistoriske spillet, er at dette er et teater uten vegger med en hel natur omkring og en himmel over. Det er grunn til å tro at spillestedet bidrar til at den tidløse, allmenmenneskelige og autentiske kvaliteten ved den estetiske erfaringen blir sterkere.

### 8.2.3. Intense estetiske erfaringer

Å oppleve øyeblikk med voldsomme hendelser og frykt og den store lettelsen over at det bare er spill, er høydepunkter i deltakererfaringene. De unge deltakerne reflekterer over dette som et personlig estetisk ønske. En så ekte følt og realistisk presentasjon av sterke følelser som mulig, knytter de også til måten fortellingen formidler meningen på. Tove reflekterer over forholdet mellom egen opplevelse og fortellingen uttrykk:

Tove: Ja, du må liksom dø selv. Det er som en finish på historien, du skal liksom dø og ligge og være slakt. Det er litt skummelt og artig. (Intervju Tove 26.7.2000)

Erik Exe Christoffersen anvender betegnelsen *skuespillerens dramaturgi* på den særlige og individuelle måten spilleren levendegjør rollen og handlingene (Christoffersen, 1989:171). Begrepet er basert på skuespillerens iscenesettelse av tekst, men angår hvordan spilleren bruker rommet, skaper relasjoner til medspillere og publikum og skaper stemninger. Med utgangspunkt i å formidle en troverdig presentasjon, etterstreber de unge en realistisk spillemåte. Som analysen av deltakerkonteksten viser, er dette en engasjerende og utfordrende forestilling om hvordan rollen skal presenteres. Gro reflekterer over innsatsen og belønningen:

Gro: Du bare prøver å ha skikkelig innlevelse. (-) du får sånn innlevelse, du føler at du lever 400 år tilbake i tida og det er stemning med det. (Intervju Gro 13.8.2000)

Den realistiske spillemåten skaper estetiske objekter som de både opplever og kan reflektere over slik Tove gjør her:

Tove: Jeg ligger og er død og så sitter han og sørger ved siden av meg (latter).

Så springer han opp og roper: nei, Ingeborg! (latter). (Intervju Tove 11.8.2000)

Denne typen refleksjoner formidles med stort engasjement og vitner om intense, estetiske erfaringer av skrekkblandet fryd. Erfaringene med å utsette andre og å bli utsatt for livsfare har en stor plass i fortellingen om å være i den kulturelle situasjonen og å formidle denne erfaringen, er svært viktig i formidling. Kunnskapen om det tragiske og hvordan lidelse, redsel og sorg berører følelsene en svært anerkjent kilde til kulturell innsikt. Fortellinger om det dårlige og det farlig i fortid og nåtid er et tema i lokalt teater og teater for ungdom, men det er en klar tendens til at en søker etter alternativer og utkast til løsninger som gjør at det onde og dårlige ikke blir stående som konklusjonene. Det har sammenheng med ønsket om at teaterarbeidet skal bidra positivt til deltakernes subjektiveringsprosess, det skal gi håp og framtidstro, tillit til egne krefter og trening i å se alternativer slik at en kan være forberedt på utfordrende situasjoner i fremtida (Epskamp 2000, van Erven 2001, Fotheringham 1987, Nicholson 2005, Rohd 1998, Taylor 2003). I et slikt perspektiv kan det virke dysfunksjonelt å la de unge deltakerne gjennomleve og formidle fatale hendelser, selv om de hører fortiden til. Augusto Boals poetikk står sentralt i feltets forståelse av hvordan en kan anvende den estetiske styrken i det tragiske samtidig som en ivaretar håp og handlekraft. Boal sin kritikk av teaterets tradisjonelle bruk av tragedien har bakgrunn i resepsjonstenkning og hvordan Boal forstår relasjonen mellom estetisk erkjennelse og betydningen av begrepene *kathársis* og *hedoné*. Begrepene stammer fra Aristoteles som omtaler den gleden, *hedoné*, som er spesifikk for tragedien. Man har levd gjennomlevd de fatale hendelsene og dette fungerer som en type følelsesmessig renselse og: ”Efter tragedien er man likevektig og dog løftet, tankene er større, sinnet er helere og dette er gleden” (Aristoteles 1987:14).

Boal (1979) hevder at den følelsesmessige bevegelsen fra *kathársis* til *hedoné*, tapper tilskueren for den følelsesmessige energien som det rettfærdige sinnet over å oppleve undertrykkelsen produserer (op. cit., s. 88). En sterk estetisk opplevelse vil videre stå i vegen for kritisk, kognitiv refleksjon over den symbolske handlingen. I forumteateret søker han å utnytte den følelsesmessige energien som skapes av medlidenheten til å få publikum til å engasjere seg i spillhandlinger. Tanken er at *å se på* representasjonen av et etisk dilemma produserer sosialt mot og fantasi til å spille med i forumteaterets andre del. Det estetiske uttrykket sin påvirkning på følelser og forestillinger er broen over til aktørrollen, utforskende spillhandlinger og til en estetisk erkjennelse. Analysen av deltakerkonteksten i kapittel 7 viser

at de unge deltakerne både skaper og opplever spill og i prøveperioden veksler de også mellom å være på scenen og å være tilskuere på publikumstribunen. De verken presenteres for eller presenterer ferdige løsninger, spill, umiddelbar opplevelse, tolkning og refleksjonen utvikler seg gjennom en prosess. Deltakerne søker orientering i den estetiske konteksten etter hvert som den konstitueres og utdyper rollen og de relasjonene og hendelsene den inngår i. På samme måten som i forumteateret er de innledende prøvene preget av begrenset bruk av estetiske virkemidler. Refleksjonen er derfor dominert av sosiale og kognitive aspekter. Det følelsesmessige engasjementet kommer etter hvert som fortellingen får sin estetiske form. Prosessen er altså ganske lik den Boal foreskriver for et balansert forhold mellom følelser og refleksjon. Den estetiske berøringen av følelsene skaper både engasjement for å spille og estetisk refleksjon. Analysen viser at det følelsesmessige engasjementet i den skapende interaksjonen vokser fram i en fram – og tilbake bevegelse mellom deltakerne og den estetiske konteksten. Gjennomlevelsen av det tragiske og gleden og lettelsen ved å kjenne at det bare er spill, inngår i en handlende og reflekterende prosess hvor spillerfellesskapet står sentralt. I *Rainbow of Desire* presenterer Boal (1995) imidlertid et sterkere performativt perspektiv hvor betegnelsen det estetiske rommet tilsvarer bruken av betegnelsen estetisk kontekst. Her vektlegger Boal utforskning av tilstander som er eller står i fare for å bli fatale. Gjennom interaktive improvisasjonsmetoder ledes deltakerne å utdype en stemning, en følelse eller en atmosfære og arbeider med å forestille seg og legemliggjør en karakter, en situasjon, en relasjon eller et miljø. Boal legger vekt på at deltakernes refleksjoner til sammen utgjør et mangesidig og motsetningsfylt bilde av protagonist og antagonist. Boal (2002) kaller denne analytiske prosessen: "the multiple mirror of the gaze of the others" (op. cit., s.175) Boal peker på betydningen av at konteksten også omfatter en tolkende og meningsdannende fram- og tilbake bevegelse mellom det performative å gjøre, og det reseptive; tolkningen av representasjonene som produseres av de andre. Et slikt flerfasettert forhold av å se og bli sett er absolutt til stede i de unge deltakernes selviakttakelse og refleksjon over spillets tematikk. Dynamikk, refleksjonslinjer og vertikale utdypinger av enkeltfølelser, enkeltsituasjoner og stemninger er fremtredende trekk for eksempel i Marit sine refleksjoner over voldtekts- og selvmordsscenen og i Erik sin refleksjon over hvor lang han kan gå i overdrivelse i formuleringen av rollen (Jmfr. Kap 7). Det er den kroppsliggjorte erfaringen av rollens følelser som står i sentrum og denne estetiske erfaringen er grunnleggende for å forstå fortellingens alvorlige, etiske betydning.

Elin Diamond (1995) drøfter kathársisbegrepet fra et skuespillerteoretisk perspektiv og hevder at begrepet er vanskelig nettopp fordi det er influert av resepsjonsperspektivet og forestillinger om den tilbakelente nytelse ved å være vitne til andres elendighet. Hun peker på kathársis som en legemliggjort erfaring som en må betrakte i lys av kontekst og iscenesettelse:

To investigate catharsis in the twentieth-century performance, I will stay with "embodiment", not discourse, because embodiment is haunted by what it has swallowed, the material" body", and because the orchestration of that haunting is, I would argue, a crucial datum of performance (op. cit., s.154).

Med utgangspunkt i Boal sitt begrep vil jeg si at de unge er *actors-spectors*. Alternative løsninger er nøye prøvd ut og reflektert over ut fra både et personlig perspektiv og rolleperspektivet. Den valgte løsningen er imidlertid den som passer med den legemliggjorte erfaringen og den gir ikke håp på vegne av rollen og den kulturelle situasjonen. Kathársis - effekten er tett knyttet til en legemliggjort estetisk erfaring med å presentere en person i stor fare. Under disse kulturelle premisene, må rollen dø og dette er en etisk kunnskap kommet fram gjennom estetisk praksis og refleksjon.

Boal sin strategi med å iscenesette moralske dilemmaer er utbredt også innen den anvendte teaterfeltet (f. eks. Allern 2007, Donelan 2002, 2004, Nicholson 2005). Svært ofte benyttes fortellinger, ofte basert på dokumentarisk og historisk materiale. Denne tradisjonen reiser noen spørsmål ved de unge deltakernes fasinasjon av det tragiske og den betydningen det kan ha for meningsdanning. Ida Krøgholt (2000) analyserer et forløp av Cecily O'Neill hvor tema introduseres som tragisk. Deltakeren ledes gjennom sekvenser som følger eksposisjon og opptrapping av konflikt som i et melodrama. Spillet avsluttes imidlertid før peripeti og forløpet går over til reflekterende improvisasjonsformer og samtaler. Til tross for at deltakere gir innspill til å maksimere krisen, unngår leder å la deltakerne gjennomleve lidelsen og det tragiske. Dilemmalæring og refleksjon over tema står altså i sentrum for arbeidet. Krøgholt reflekterer slik:

Dilemmapedagogikken forekommer ikke at være lidelsesorientert, men går snarere etter en moralsk løsning. Min teori er dermed at en dilemmapedagogisk takling af lidelsen skjer med rettfærdigheten som grundlag, og konflikter kan dermed løses ved

at lade fornuften seire over lidelsen for på den måte at genoprette harmoni (op. cit., s. 28).

Prioriteringen av refleksjonen over dilemmaet kommer også godt til syne i Tor Helge Allern sitt forløp *Holocaust* med utgangspunkt i Joshua Sobols' skuespill *Ghetto*. Forløpet har store likhetstrekk med et melodrama og lederen gjennomfører handlingen gjennom eksposisjon og opptrapping av konflikten. Spillet avsluttes før katastrofen inntreffer. Allern velger å gå fra estetisk opplevelse og ta refleksjonen i form av en samtale. Det overordnede målet er at deltakerne skal undersøke og reflektere over sitt menneskesyn. Allern viser til bruk av sterke virkemidler og drøfter hvorvidt dette skaper spill eller kun en sjokkerende opplevelse (op. cit., s. 153). Han viser blant annet til at den dramapedagogiske konvensjonen *lærer-i-rolle* øker intensitet og autentisiteten i erfaringen (op. cit., s.131). Drøftingen av spill kontra å være i opplevelsen og betydningen av intensitet og autentisitet viser at forløpstradisjonen utvikler seg i retning av større oppmerksomhet mot betydningen av tilstedeværelse i den estetiske konteksten. Men, som O'Neill velger han å holde fast ved drøfting av dilemmaet framfor gjennomleving av det tragiske. Eksemplene viser at *dilemma-teateret* velger å unngå den sterke estetiske erfaring av å være tilstede i lidelse og bruker melodramaet til å legge vekt på deltakernes refleksjon over mulige moralske løsninger. I det anvendte feltet finner jeg en forståelse av det tragiske som legger vekt på at det kan unngås, rasjonaliteten har altså ingen grense. Ved kløkt, kreativitet og felles anstrengelser kan selv dem mest kompliserte og livstruende situasjon omfatte håp og muligheter. Slik kan den helt reelle tilstedeværelsen av lidelse og død som kulturelle og eksistensielle fenomener i verden, settes til side. For svært mange teaterpraktikere i lokalt teater, ungdomsteater og undervisning i drama er det tragiske en realitet; fare, lidelse og død er reelle sosiale og kulturelle erfaringer i den levde kulturen. Det uforsonlige forholdet til det tragiske kan sees som et uttrykk for en moderne poetikk; gjennom arbeid i estetiske kontekster kan deltakere få trening i å takle kriser og forberede seg på å ha hovedrollen i sitt eget liv. Et moderne empowerment-begrep slik vi finner det med utgangspunkt i Boal, bygger på en forståelse av at det finnes grunnleggende universelle verdier som retten til liv, frihet og kjærlighet. Praksisen handler om å bistå deltakerne i å identifisere og reflektere over egne muligheter og på et ontologisk nivå: å søke kontroll med det uberegnelige, det kontingente i det virkelige livet hvor farene faktisk er livstruende.

For de unge deltakerne i et lokalhistorisk spill i Norge i 2000 er grunnleggende menneskeretter ikke et dagsaktuelt tema. De bor i et av verdens fredeligste og rikeste land.

Individualismen står sterkt og for eksempel både Giddens (1996) Ziehe (2004) ser økende individualisering og selvrefleksivitet som en trussel mot etablering av en selvfortelling som har referanser til tradisjon og sosiale og kulturelle fellesskap. Rolleperspektivet åpner en verden med sosiale og kulturelle omstendigheter som ligger langt fra den levde erfaringen og fortellingen fungerer som en kulturell desentrering. De unge spillerne søker ikke en moralsk, i betydningen etisk rett eller rettferdig løsning, verken for rollen, for forestillingens helhet eller for publikums erkjennelse av forestillingen. I den estetiske opplevelsen oppdager de en rekke forskjeller som skaper følelsesmessige berøringspunkter. Disse driver engasjementet både i den videre søkingen etter egen estetisk opplevelse og de utgjør substansen i det meningsinnholdet de ønsker publikum skal oppleve. I et konstruktivistisk perspektiv vil vi si at denne typen estetiske referansepunkter er vesentlige. Luhmann (2000b) hevder at følelser gir en person et varsel om at det er noe som ikke stemmer, en forutanelse som virker på kroppen. Følelsene tillater avgjørelser der og da uten å iaktta mulige konsekvenser og ved slike åpninger skaper følelsene tilkoblingsmuligheter for nye operasjoner (op. cit., s. 322). Ved at de unge gjør den følelsesmessige bevegelsen gjennom det tragiske, *kathársis* til *hedoné*, kan en si at tilkoblingene blir reelle, erfaringsbaserte referansepunkter av stor betydning. I følge Saldaña (1995) oppstår den produktive, meningsdannende forbindelsen mellom meg og den andre i det han kaller forbindelsespunkter. Begrepet likner altså på Luhmann begrep om tilkoblingsmuligheter. I utforskning av den forestilte fortidsverdenen vil slike forbindelsespunkter være etiske og estetiske konstruksjoner. Gjennom å gjenkjenne følelsene i andre historiske eller geografiske settinger, utvides vår forståelse av grunnleggende trekk ved å være menneske i verden og av menneskelige erfaringer som like verdige med våre egne. Slik kan en si at den melodramatiske formen og fortellingen i det lokalhistoriske spillet fungerer som et etnografisk prosjekt hvor den unge spilleren gjør betydningsfulle kulturelle erfaringer ved å leve seg inn og overgi seg til den andres livsvilkår. Om en skal si at det tragiske aspektet ved det lokalhistoriske spillet har en erkjennelsesmessig verdi i dag, må det være at det åpner følelsesregisteret og den etiske refleksjonen mot verden. Det gir erfaring med situasjoner hvor en ikke kan forhandle og hvor det ikke er tilstrekkelig å stole på egne krefter. Dette angår spørsmålet om ubegrenset autonomi og individualisering og forståelsen av fellesskap og spørsmålet om felles verdier. Forholdet mellom estetiske erfaringer og forestillinger om forståelse for den andre og fellesskap behandles videre under kapittel 8.3.

Fortellingen i det lokalhistoriske spillet handler om mennesker som er døde og som levde under andre livsvilkår. I motsetning til mye teaterarbeid med ungdom, handler dette ikke om



dagen i dag og spørsmål med direkte relevans for dem selv i den levde kulturen. En slik relevans må de eventuelt reflektere seg fram til på egen hånd eller sammen med sine medspillere. Undersøkelsen viser flere eksempler på denne typen refleksjon, men ikke hos alle og ikke som en sterk og dominerende tendens. Et ønske om at levendegjøringen av fortiden skal føre til refleksjon over egen samtid, utgjør noe av grunnlaget for tradisjonen med å spille lokalt teater basert på historisk materiale. Deltakerperspektivet viser at kvaliteten autentisitet styrker prosessen med identifikasjon og formulering av rolle, situasjon og stemning. Kvaliteten åpner fabulerende aspekter ved stedet, naturen og materialet og gjør at hendelsene oppleves som nære og nærmest selvopplevde. Også for de som ikke er opptatt av samtidsrelevansen fører det til at de etablerer en midlertidig tidssone det er enkelte å tro på og spennende å være i. Når jeg følger prøve- og forestillingsperioden kommer det til syne et utviklingstrekk hvor alle er opptatt av relasjonen mellom rollen og seg selv. Det fører til at de søker etter å finne balansen mellom underholdningsverdien ved å skape rolle og handlinger og å sikre seg sosialt, fysisk og teknisk og gjøre gjensidige avtaler. Alle går også videre inn i neste fase hvor de søker å gå opp i rolle og situasjon og reflekterer over den særlige verdien av å være i spillets særegne tid og rom. Formen og de estetiske elementene åpner et kultur-estetisk rom de beskriver med ord som fritt, magisk, tragisk, sant, spennende og morsomt. De reflekterer over at de blir oppslukt, de glemmer tid og rom og de flyter med inn i musikken, rommet og handlingen. Dette er umiddelbare iakttagelser og refleksjoner over å være spill. De mest magiske øyeblikkene er når den midlertidige tidssonen dominerer og forskjellen mellom å skape og være skapt ikke er merkbar. Flere bemerker forskjellen på å være tilskuer og deltaker. Å se forestillingen en kveld er vesensforskjellig fra å arbeide med rolle og situasjoner over et lengre tidsløp og selv være innlemmet i de dramatiske hendelsene. Refleksjonen over opplevelsene i spillet utvider en humanistisk forståelse. Refleksjon over det spilte i relasjon til eget liv og livsperspektiv er hos noen svært framtrædende. De gjenkjenner følelser hos seg selv eller de blir engasjerte i de etiske spørsmålene. Hos andre kommer denne typen refleksjon som oppdagelser, som haleheng til refleksjoner over det som skjer i spillet. Dette skjer i hovedsak i sluttintervjuene som slik fungerer som en form for refleksjonsdialog. Det er ikke mange direkte refleksjonslinjer mellom spillet og en sosial eller kulturelt vanskelig situasjon i dag. Det er imidlertid et interessant sammenfall mellom forsvaret for de underlegne også forsvaret for seg selv, som unge deltakere i spillet. Lite oppmerksomhet fra ledelsen, ser ut til å øke engasjementet for de små rollene både av hensyn til det kunstneriske uttrykket og som vitnesbyrd om den historiske hendelsen.

Pearson og Shanks (2001) hevder at et performativt arbeid med arkeologiske steder og historisk materiale berører et fabulerende melankolsk aspekt ved vår sosiale forståelse (op. cit., s.178) Et slik aspekt angår de tunge tankene som reflekterer over nederlag, sorg og savn og i ytterste konsekvens over døden. Melodramaet tematiserer sosiale og etiske forståelse og i de lokalhistoriske spillene har ofte sterkt tragiske motiv som ulykkelig kjærlighet, maktmisbruk og krig. Dette er tema og aspekter de unge spillerne engasjerer seg i og som de mener er viktige å oppleve og formidle. Det er mulig å se dette som uttrykk for et savn eller et forsøk på å fylle ut sin opplevelseshorison. I den levde kulturen handler det om nåtid og ikke minst fremtid med utdanning, nye venner og kjærester, førerkort, militærtjeneste, jobb. Noen av ungdomsforskerne viser til at ungdom er opptatt av verdier vi plasserer både innen en moderne og en senmoderne identitet (Krange 2004, Paulgaard 2006). Selv om verden har åpnet seg globalt slik at ungdom har et stort utvalg i synkrone perspektiver, betyr det ikke at de er uinteressert i hvordan livet til menneskene har artet seg i fortiden. Det lokalhistoriske spillet er en kultur-estetisk arena hvor de kan fabulere og legemliggjøre fortidige identiteter. Gjennom skole og medier er de opplyste om verden og de vet at den for mange et reelt farlig sted hvor unge jenter og gutter blir krenket og mister verdighet. Fabulering og legemliggjøring bidrar til å skape sammenhenger mellom der og her og nå og da. Frønes (2006) hevder at tenåringsene rundt fjorten-femtenårsalder ser ut til å søke mot å oppleve intimitet og autensitet. Å være i spillet med kropp og sanser og engasjert i situasjoner som åpner for melankolske følelser og stemninger, kan sees som en lekende søkebevegelse i denne typen opplevelser.

De alvorlige estetiske erfaringene er intense og utgjør en gledesfylt opplevelse med stor underholdningsverdi. Utgangspunktet er å gjøre estetiske og sosiale erfaringer for sin egen fornøyles skyld og som analysen viser bidrar det tragiske og kathársis-effektiv til økt spenning og intensitet i opplevelsen. Å legemliggjøre rollen og å gå inn i handlingene og hendelsene i fortellingen kan slik være pur livsnytelse. De unge spillerne fasineres av voldsomheten i det historiske materialet og sekvenser med lidelse og død er høydepunkter. Refleksjon over slike intense, eksistensielle øyeblikk skaper mye latter. I dette perspektivet kan en si at fortiden fungerer som et spennende reservoar, en forunderlig godtepose preget av fabelaktig distanse. Det historisk materialet folder ut en narrativ ramme for selvfremstillingen, og lekende, symbolsk kommunikasjon. Innen denne, og under tilstrekkelig trygge sosiale forhold, kan de leke med identiteter. Fasinasjonen handler da om å oppdage og utfordre sider ved seg selv fordi konteksten inviterer til å teste sosiale og kulturelle grenser og tabuer og

komme inn i stemninger og følelser som er overraskende. En slik fabulerende og reflekterende estetisk prosess gjør livet mer interessant fordi en opplever seg selv som et rikere og mer nyansert og mangfoldig menneske. På den andre siden låner det historiske materialet autoritet til fortellingen. Det fortidige materialet legger en ramme av autentisitet rundt identifiserings- og formuleringsprosessen og dette skaper en forpliktelse. De unge spillerne opplever at de gjør synlig mennesker med fortellinger som er viktige for fortellingen om den historiske hendelsen. For de unge spillerne åpner arbeidet med fortellingene en refleksjonsramme hvor holdninger og verdier i fortid og nåtid møtes og speiles. Innen dette perspektivet er det et mål er å gi publikum et helhetlig og sant bilde av hva som egentlig foregikk. De unge deltakerne gjør begge disse erfaringene. Når vi samtaler om hva som er det viktigste: å spille eller å formidle historien, svarer de ”alt”, ”begge deler” og ”det kan ikke skilles”. Dette tolker jeg som et uttrykk for at estetisk opplevelse og selvframstilling og etisk refleksjon og kulturell orientering utgjør et estetisk-etisk spenningsfelt.

Det historiske materialet danner grunnlaget for en interesse for det fortidige og tilfører fortellingen autoritet og kvaliteten autentisitet. Til tross for at rollene de unge spillerne arbeider med, ikke er historisk kjente personer, produserer tilknytningen til historien en fiksjonell og potensiell sone hvor disse personene godt kan ha opplevd det som skjedde. Meningene om rollens liv og livsvilkår er slik inspirert av fakta og resultat av fabulering. Et vesentlig aspekt ved å identifisere og legemliggjøre den historiske andre, er å forstå tidsfølelsen, den stemningen som råder. Dette handler om å være i rollen sin livsfølelse og opplevelse av egen og den andres verdi. De unge spillerne definerer de menneskene de legemliggjør som personer med lav status, lite personlig utfoldelsesrom og få rettigheter. I lys av de tragiske hendelsene reflekterer de over de ulike betingelsene for den andres liv og sitt eget. Rolleperspektivet fører til at de unge spillerne konseptualiserer tema og tekst på en annen måte enn ledelsen. De er opptatt av å formidle eksistensielle, etiske tema om retten til liv, trygghet og kjærlighet, og de er betydelig mindre opptatt av de historiske skikkelsene og den politiske og religiøse maktkampen.

En slik bredde i funnene finner også Lotten Gustafsson (2002) sin studie av *Medeltidsveckan* i Visby på Gotland. Hun finner ulike grader av selvframstilling fra utkleddning blant annet i forbindelse med opptog og salgsboder, til deltakelse i ridderturneringer og til grupper som arbeider for dypere innlevelse i rom og sted. Hun forsvarer et åpent og lekpreget syn både på relasjonen mellom lekende og spillende former og fortiden. Utgangspunktet er at verden,

uansett om vi møter den som natur, innrammet illusjon, som spill eller ikke-spill, alltid er virkelig og gir virkelige erfaringer: ”Tilvaron er en realitet som ofrånkomligen kjänns” (op. cit., s.243).

Det lokalhistoriske spillet tilbyr den unge deltakeren en mulighet til å erfare verden innen en bestemt tidssone og i en bestemt kritisk situasjon. I spillet gjør den unge deltakeren en dobbelt erfaring av å være i verden. Spilleren er sosialt og psykisk til stede i den sosiale kulturen hvor deltakerne i det lokalhistoriske spillet samler seg, og i den symbolske verden fellesskapet produserer. Undersøkelsen viser at den estetiske og sosiale opplevelsen og erfaringen er kompleks. Den veksler mellom tenkning og lidenskap; det er mange følelser og mange forsøk på å lage årsaks- og virkningsforhold. Den estetiske erkjennelsesprosessen veksler mellom handling og samspill og oppbygging av brukbare sannheter som rollen kan leve med. Det handler om personlig fabulering og lek i fellesskapet mellom spillere. Den estetiske erfaringen i spillet er en bekreftelse på en verden som er sanselig, materiell og sosial. Selv for de som deltar over flere år, erfares spillets verden som radikalt annerledes og preget av kaos og mangel på sammenheng. En viktig erfaring er at det er mulig å komme inn i og etablere en solid nok symbolsk verden. På veien erfarer spilleren at han og hun ikke trenger å avvise eller frykte det som er annerledes og uventet.

Rom, person og tid erfares i en estetisk fordobling og i det lokalhistoriske spillet er forskjellen stor. Spillerens kropp er den samme, men psykisk utvides potensialet. Samtidig som spillerne intenst kjenner at de er levende, får de tilgang til en utdyping av erfaring gjennom en tilbakeskuende fantasi. Innen en form som er svært rik på estetiske impulser og elementer og sterkt preget av kvaliteten autentisitet, gjenkjenner de på kroppen, på godt og vondt, følelser som mennesker kan ha hatt. Formen rammer inn en verden hvor verdier står på spill og spillet om verdiene engasjerer den enkelte spillers kropp, sanser og følelser. Med referanse til skuespillerarbeid; innen denne formen tror jeg også erfaringen av den enkle rollen kan bidra til at en spiller utvikler karakter i arbeidet sitt.

### **8.3. En kulturfortelling med potensial**

Kees Epskamp (1992) hevder at kollektivt minne utgjør et premiss for at det lokale teateret skal kunne opprettholdes og utvikle seg. I et globalt, antropologisk perspektiv er det lokale teateret basert på historiske hendelser, fortellinger og myter. Epskamp avviser at det finnes slike felles minner, de konstitueres av deltakerne og deres iscenesatte fortelling blir et kollektivt. I denne oppfatningen ligger det imidlertid at det finnes et materiale som kan aktiveres og utvikles til en fortelling. Fortellinger har en tilsvarende sentral posisjon i det anvendte deltakerorienterte feltet her representert ved Kathleen Gallagher (2006): "Listening and telling stories is the lifeblood of drama activity" (op. cit., s.76). Fra community theatre-feltet sammenfatter Woodson (2004): "Stories show us how to structure our lives and how to solve problems; stories provide models for how to live a good life or what it means to be bad. Ultimately our nest of stories provides us with an architecture of how to be human" (op. cit., s. 2f.). Hva det vil si å være et menneske, og et god eller dårlig menneske og leve et godt eller dårlig liv, er imidlertid spørsmål som reiser grunnleggende debatter ved hvem som har kulturell definisjonsmakt. I spennet mellom det en kan kalle abstrakt universalisme, lokale skikker og normer og moralsk individualisme kan det være vanskelig å påstå at en fortelling er et bedre utkast til kulturell orientering enn en annen. Til tross for dette har det lokale teaterfeltet fortsatt å arbeide med lokalt og ofte historisk materiale. Samtidig diskuteres premissene og mulighetene for å iscenesette identiteter i samfunn som blir stadig mer multikulturelle og influert av inntrykk fra verdenssamfunnet slik for eksempel Sonja Kuftinec (2006) gjør i *Staging America, Corner-Stone and community based theatre*. I det anvendte teaterfeltet kommer det synkrone perspektivet til syne ved en økende bruk av fortellinger fra andre kulturer enn den egne. Her anlegger leder et etnografisk deltakerperspektiv med en åpen, undrende og innlevende holdning til de roller, hendelser og handlinger en kan etablere innen rammen av fortellingen. Dette finner vi for eksempel ser hos Jonny Saldaña (1995) og som en mer kritisk etnografisk holdning hos for eksempel Helen Nicholson (2005: 74 ff.). Utgangspunktet i dette prosjektet er at fortellingen skaper mening i en vev med en rekke andre fortellinger i den sosiale hverdagskonteksten, mediefortellinger og undervisningskonteksten. Når en skal problematisere hvordan fortellingen kan ha betydning for kulturell orientering, må en altså drøfte hvorvidt den kan stå i et konstruktivt forhold til noen av de andre fortellingene.

De unge deltakerne skaper og det er god grunn til å påstå at de deler en fortelling hvor menneskene ikke har sivile rettigheter slik vi kjenner det som FNs charter for menneskerettigheter av 1948. Dekonstruksjonen av fortellingen viser at de setter inn det

lidende folket som fortellingens hovedfigur. Menneskene i fortellingen lever i en førmoderne verden hvor individuell frihet, innflytelse over eget liv eller mulighet til å forbedre sine livsvilkår ikke er tema. Fortellingen handler med andre ord om en sosial og kulturell situasjon som går forut for spørsmålet om ”an architecture of how to be human”. Den kulturelle fortellingen de unge formidler i dette spillet, er ikke en uvanlig fortelling i de lokalhistoriske spillene. Det historiske materialet er svært ofte hentet fra perioder før individuelle rettigheter for eksempel i vikingtid eller middelaldere, eller fra situasjoner hvor sosial orden er i oppløsning på grunn av krig eller hungersnød. I Trøndelagsfylkene er et typisk eksempel de mange lokale spillene om general Armfeldts felttog i 1718 som rammet både lokalbefolkning og de svenske soldatene hardt (Spelhandboka.no). På et faktisk nivå gir disse spillene innblikk i kulturelle situasjoner i vår egen historie hvor mennesker ble betraktet som en annens eiendom, de ble brent på grunn av politiske eller religiøse overbevisninger og forsøk på sivil opprør ledet til massakre.

Når jeg anlegger et etnografisk perspektiv og der de unge deltakerne gjennom Steinar Kvale (1997) sin metafor om etnografen som *en reisende* kan en si at de beretter om at de fremdeles er dypt rystet over de eksistensielle vilkårene de har vært vitner til. De er opprørte både over de aktuelle hendelsene og over de kulturelle forståelsene som ligger til grunn for at det kan skje. De sammenligner med det livet de heldigvis kan vende tilbake til og opplevelsene gjør dem mer oppmerksomme på betydningen av sivile rettigheter. På den andre siden reflekterer de over at de vet for lite og savner mer informasjon om den kulturen de har besøkt. Verken undervisningskonteksten eller mediekonteksten interagerer med den fortellingen de har med seg fra spillet. Analysen i kapittel 5 viser at også ledelsen i liten grad bidrar med orientering om den historiske situasjonen. Fortellingen om rollene og de hendelsene de har vært med på er fasinende og engasjerende og produserer mange tanker om viktige etiske spørsmål og erfaringene har slik et stort potensial for kulturell refleksjon. I reetableringen av lokalt teater i Norden handlet det om å etablere et lokalt perspektiv og å styrke den lokale identiteten i møte med nasjonal sentralisering og en hegemonistisk lesning av historie og kulturelle uttrykk. I 2000 er den kulturelle situasjonen preget av på den ene siden svært høy økonomisk velstand, stort konsum og en mediesituasjon hvor ethvert tema kan være gjenstand for fiksjon. Samtidig er informasjon om de enorme forskjellene i kulturelle og sosiale levekår globalt blitt mye mer tilgjengelig og ofte presenteres dette materialet i de samme mediene og vekselvis med fiksjonene. Mediesituasjonen, en selvsentrert konsumkultur, vanene med at alt estetiseres og en konstruktivistisk forståelse av hvordan en forstår verden, kan resultere i at en faktisk

konstruerer en forestilling om at beretninger fra verden er fortellinger, i bokstavelig forstand. Nigel Rapport (2002) drøfter hvordan en i et antropologisk perspektiv kan forstå tilhørighetsforholdet mellom en eksistensiell antropologi og den kulturen han eller hun studerer. Han hevder at selvrefleksiviteten er en kilde til en endemisk bevegelse og en svært langsom endring av den alminnelige hverdagsoppfatningen av hva som erfarer som rett og galt. Den senmoderne, selvrefleksive, ironiske forståelsesmåten skaper distanse både til tradisjoner og til egen innlevelse i det lokale og særegne (op. cit.; s.100). Med utgangspunkt i at alle mennesker tenker, sanser og føler i interaksjon med andre i verden, hevder han at antropologer i praksis må våge å undersøke og kritisere etiske tema i lys av grunnleggende menneskerettigheter. Jeg anvender begrepet fortolkende etnograf på den unge spilleren og hevder at fortellinger som gir rom for legemliggjorte forskjellerfaringer produserer etiske tema. Analysen viser at i dette tilfellet, en fortelling om å være umyndig og rettsløs i Norge på 1500-tallet, skaper estetisk og etisk engasjement blant de unge deltakerne. Det lokalhistoriske spillet og bruken av tydelige moralske imperativer setter det ironiske aspektet ved selvrefleksiviteten til siden og deltakerne blir fullt ut og umiddelbart engasjert i å legemliggjøre den etiske erfaringen. Epskamp taler for at å dele interessen for og engasjementet i fortellingen skaper fellesskap som er nødvendig for at det lokale teateret skal utvikle seg. Vi husker også musikalsk leders påstand: ”Vi har en historie å fortelle”. Det er all grunn til å tro at de unge opplever fortellingen som meningsfull og kommer tilbake over flere år fordi de har en viktig historie å fortelle. Det er grunn til å tro at det i slike situasjoner ligger et utgangspunkt for videre produksjon av mening og perspektiver på sosiale og kulturelle spørsmål.

Epskamps andre premiss for det lokale teateret er utvikling av solidaritet. Her er spørsmålet om hvorvidt rolleerfaringene kan sies å tematisere solidaritet. I litteraturen på feltet *community theatre* og lokalhistoriske spill, er en eksplisitt bruk av begrepet solidaritet fraværende. Dette kan skyldes at fortellinger om samhold og lojalitet i møte med *den andre* er et innforstått, ureflektert trekk. Innen feltet anvendt teater knytter Kathleen Berry (2000) begrepet solidaritet til det hun omtaler som krisen i den moderne verden. Et teaterprosjekt og et spillfellesskap er solidarisk dersom det bidrar til å dekonstruere dominansen fra de store fortellingene og de store institusjonene. Anvendt teater skal være en kulturell motstrategi og å

delta i og å produsere spill skal bidra til å avsløre metafysikkens undertrykkende karakter.<sup>40</sup>  
Denne typen dramatisk virksomhet er avhengig av en viss type solidaritet:

At best, like most promises, they are contingent upon a certain solidarity about all this – not as conformity or consensus, but as solidarity. - We are eye witnesses. We are testimonies to modern culture (op. cit., s. 5f.).

Berrys solidaritetsbegrep handler om å legemliggjøre de som ikke er blitt hørt og som ikke har fått sine livshistorier formulert i de dominerende fortellingene i det dramatiske mediet (op. cit., s. 81f.). Tatt i betraktning at analysen viser at de unge deltakerne gjennomfører en slik dekonstruksjon, utfører de et solidarisk, estetisk arbeid. Ved å legemliggjøre og gjennomleve roller og hendelser, forteller de historien om de umyndige. Når Berry viser til sin forståelse av hvilke teaterformer hun mener står i veien for et slikt solidarisk teater, trekker hun fram det populære musikkteateret (op.cit., s. 31). Berry sin kritikk tar utgangspunkt i amerikansk tekstbasert og markedsorientert teater og i populærkulturelle masseproduserte former. Hun slutter seg til den delen av Cultural Studies-forskningen som ser de massemedierte formene som en ensidig tilsløring av forskjellen mellom fantasi og virkelighet.<sup>41</sup> Berry sin behandling av solidaritet i relasjon til spill og meningsdanning, viser hvordan et begrep tilskrives betydning i relasjon til kontekst. Innen den kontekstuelle rammen hun definerer begrepet, vil de unge spillerne sine erfaringer av solidaritet, ikke være gyldig, men uttrykk for en ureflektert og overfladisk innstilling til livet. Det er betydelige forskjeller på amerikansk teaterindustri og et lokalhistorisk spill i Norge. Det angår både kulturelle og sosiale aspekter; institusjonens finansiering, hensikt og struktur og forhold ved produksjonskultur, deltakere og metode. Dekontekstualiserer vi derimot Berrys utsagn, kan vi se de unge som er solidariske *vitner*. Vitnesbyrdene kommer ikke fra en samtidig kultur og er derfor heller ikke kritikk av for eksempel fornuft og samfunnsinstitusjoner. De er vitnesbyrd fra en tid før en trodde moralske spørsmål avhengig av individuell etikk, frihet og valg. De er derfor også betydningsfulle som erfaringer om kulturelt kaos hvor alt de opplever som grunnleggende kulturelle normer, er i oppløsning. For ungdom i Norge er dette et historisk perspektiv som

---

<sup>40</sup> I et slikt forsøk ligger en selvmotsigelse. I følge Luhmann vil det være umulig å operere uten å anvende forskjell. Ved å opprette noen som krisens offer, har hun allerede satt inn en forskjell om ikke-offer og i dette ligger det en verdidom. Som påpekt av Niels Lehmann er det uttrykk for en metafysisk tanke at en kan skrive seg ut av metafysikken. (Kyndrup & Madsen: *Det forskudte*, 1995: 71-102)

<sup>41</sup> Berry viser til Baudrillards sitt begrep *simularca* fra 1988



kan skape refleksjon over den egne kulturens historie. I et globalt og økologisk perspektiv er denne typen historiske situasjoner og vitnesbyrd dagsaktuelle.

Steinar Stjernø (2005) drøfter solidaritetsbegrepet både som et historisk og teoretisk begrep. Han viser til at alle solidaritetsbegrepene har hatt en avgrensning mot marked og markedskrefter. Denne holdningen kjenner vi igjen hos de unge deltakerne. De avgrenser seg fra spørsmålet om markedsføring og markedsverdi og definerer dette som spørsmål ledelsen er opptatt av (Jmfr. kap. 6). De identifiserer seg med den kultur-estetiske arenaens sosiale, estetiske og etiske betydning for seg selv og publikum. Stjernø viser til at forståelsen av begrepet solidaritet i dag er mindre dogmatisk og avgrensene, det gjelder ikke lenger bare solidaritet knyttet til klasse eller humanitært arbeid rettet mot en underpriviligert gruppe. Begrepet er blitt bredere og mer inkluderende og dette knytter han til den sterke vekten på individ og individualisering. Individualiseringen reduserer på den ene siden de kollektive holdningene, men øker samtidig forståelsen av den andres rett. Han hevder at økt individualisering ikke uten videre fører til økt egoisme:

Another side of individualisation is the acknowledgement that if I am to be valued as unique and irreplaceable, then other individuals must be seen as being equally unique and irreplaceable. (op. cit., s. 336).

Stjernø knytter dette til en allmenn akseptering av menneskeverd og menneskerettigheter i Vest-Europa som har en tydelig tilknytning til individualisering og individualitet. Han viser til hvordan sosialdemokratiske og kristendemokratiske bevegelser har lagt vekt på å kombinere menneskerett og menneskeverd med praktisk solidaritet. Menneskeverd, retten til å være aktiv og utfolde seg sosialt og kulturelt er et bærende tema i community theatre og de lokalhistoriske spillene. Fortellingene de unge deltakerne konstruerer argumenterer for hvorfor dette er grunnleggende verdier på en betydelig sterkere måte enn den offisielle fortellingen. Temaet solidaritet gjentas i den skapende interaksjonen, men her realiseres det i form av praktisk solidaritet mellom spillerne, med forestillingens helhet og med publikum.

## 9.0. Sammenfatning og konklusjon

Forskningsprosjektet undersøker det lokalhistoriske spillet som kultur-estetisk praksis for ungdom. Med praksis menes handlinger, både på i spill og i spillmiljøet og refleksjon over ulike forhold og aspekter ved å være deltaker i det lokalhistoriske spillet. Betegnelsen kultur-estetisk åpner for en bred forståelse av substansen i meningsproduksjonen. Hvordan det lokalhistoriske spillet fungerer som meningsproduserende arena og hvordan ulike vitensproduserende former arter seg, baserer seg på en undersøkelse av både sosiale, estetiske og kulturelle forhold og relasjoner. Med utgangspunkt i at deltakelse i spillet er basert på frivillighet og interesse reises følgende spørsmål:

*Hvilke forhold ved det lokalhistoriske spillet fasinerer tenåringene?*

*Hvordan blir deltakelsen meningsfull?*

*Hvilke tema og perspektiver kommer til syne i selvframstilling og selviaktakelse?*

Den overordnede lesemåten er adaptert fra Cultural Studies- tradisjonen som legger vekt på at spørsmål om selvfortelling og kulturell orientering må undersøkes kontekstuel, relasjonelt og situasjonelt. Deltakerne formidling i spill og i intervju samtaler er tolket og drøftet som uttrykk i en performativ og diskursiv prosess som dreier om selvframstilling, selvfortelling og kulturell orientering. Å produsere spill erfares av deltakeren i to modus: ved å skape spill og ved å være i spill. Undersøkelsen er derfor tverrfaglig og benytter seg av perspektiver fra flere vitenskapelige felt. Det etnografiske materialet perspektiveres fra kultursosiologi og ungdomsforskning og teatervitenskapelig teori inspirert av teaterantropologi og forskning innen feltet anvendt teater og community theatre. For å ivareta begrepet kultur-estetisk og sikre bredden i erfaringen, tar analysen utgangspunkt i to kontekster: produksjonskonteksten og den estetiske konteksten. Deltakererfaringene sees også i lys av en fjerde kontekst; den ungdomskulturelle hverdagskontekst. Analysen viser at stedet har avgjørende innflytelsen på en rekke sosiale, estetiske og kulturelle forhold som er viktige for deltakerne. Analysen opererer derfor også med en stedlig kontekst i tråd med den betydningen stedet har i feltet *stedsspesifikt teater*.

Lesemåten anvendes på en case; møtet mellom ungdom mellom tretten og atten år og et utvalgt lokalhistorisk spill. Kontekst, relasjoner og formidlet refleksjon tolkes innen rammen av fortolkende etnografi representert ved Normann Denzin. Viktige perspektiver er også hentet fra Frykman og Gilje sine perspektiver på fenomenologi og kulturanalyse, fra Steinar

Kvale sin forståelse av det kvalitative forskningsintervjuet og fra Katrine Fangen sin forståelse av observasjon som metode. Både i feltarbeid, i analyse og i tekstproduksjon har jeg anvendt Niklas Luhmann sin konstruktivistiske teori for å tydeliggjøre både deltakernes og forskerens egen meningsdannende prosess. Begrepene mening, kommunikasjon og iakttakelse er førende for hvordan jeg forstår betydningsdannelsen i prosjektet og i den kultur-estetiske praksisen.

Deltakererfaringene er sett i lys av perspektiver på premisser for utvikling av identitet og kulturell orientering, tendenser i den globale ungdomskulturen og begrepet estetisk kapital. Viktige perspektiver her er kultursosiologisk teori fra Thomas Ziehe og Anthony Giddens med begreper som selvrefleksivitet, individualisering og kulturell frisetting. Norske undersøkelser innen ungdomsforskning og pedagogikk kontekstualiserer disse perspektivene. Olve Krange og Gry Paulgaard er viktige bidragsytere her og for forståelsen av relasjonen mellom de unge deltakerne har Ivar Frønes sitt bidrag vært betydningsfullt. Ungdom og estetisk opplevelse og erkjennelse har jeg sett gjennom bidrag fra Cultural Studies-forskningen representert ved Ian Hunter, Paul Willis og Mike Featherstone og begrepet estetisk kapital. Andre viktige bidrag har vært musikkforskning representert ved Johan Fornäs og Ulf Sernhede, Michael Eigtved og medieforskeren Kirsten Drotner. De unge deltakernes sosiale, kulturelle og estetiske erfaringer i en spillkontekst er også drøftet i lys av tekster fra levende rollespill (LAIV) og Lotten Gustavsson sin undersøkelse av en historisk temacamp.

Forskningsfeltet lokalt teater har den lokale deltakerens kunstneriske, sosiale og kulturelle interesser som sitt helt sentrale målområde. Både innen den uttalte kritiske og samfunnsendrende tradisjonen og innen den tradisjonen som er opptatt av kunstnerisk og kulturell bistand på de lokale deltakernes premisser, ligger det en tenkning om utvikling. Det lokalhistoriske spillet er definert inn i kategorien lokalt teater for kulturell og kunstnerisk utvikling og deltakererfaringene er sett i lys av denne intensjonen. Deltakerne skal få mulighet til å utvikle sine kunstneriske interesser og sin interesse for underholdning ved å produsere og formidle teater. Videre skal de få mulighet til å utvikle kulturelle interesser og her står spørsmål om utvikling av identitet og lokal tilhørighet og fellesskap sentralt. Deltakererfaringene er på den ene siden sett i lys av Kees Epskamp sine påstander om utvikling av kollektive minner og solidaritet som premisser for at det lokale teateret skal kunne være en kultur-estetisk arena med fremtid og utviklingsmuligheter. Her har etnografiske perspektiver på fellesskap fra Vered Amit, Nigel Rapport og Etienne Wenger

vært viktige bidrag i drøftingen. Deltakernes kulturelle og estetiske erfaringer har vært sett i lys av Eugene van Erven og Baz Kershaws perspektiver på lokalt teater og estetisk form. Bidrag fra feltet lokalt som hevder at de unges egne tematiske og estetiske preferanser må stå i sentrum, har også gått inn i drøftingen. Deltakernes refleksjoner er også sett i lys av en rekke praksisanalyser innen feltet anvendt teater og teoretiske bidrag fra Augusto Boal, Helen Nicholson og Penny Bundy vært viktige. Som motvekt til de lederorienterte perspektiver har Kirsten Hastrups antropologiske analyse av skuespilleres refleksjoner over skuespillmanus vært en viktig inspirasjonskilde.

Strategien med å undersøke og analysere deltakernes formidlede erfaringer ved hjelp av flere kontekster, har bidratt til å åpne materialet. Det har også bidratt til å etablere posisjoner for å kunne iaktta utviklingen av mening både hos deltakerne og i arbeidet med egen tekst. Betydningen av det spesifikke ved stedet, produksjonskonteksten med alders- og kompetanseblandet dugnad og den skapende interaksjonen og det særegne ved den musikkdramatiske formen, trer tydelig frem. Deltakererfaringene er situasjonelle, men casen i kan sies å være tilstrekkelig representativt for fenomenet lokalhistoriske spill i Norge. Forskningsprosjektets finner en rekke betydningsfulle kontekstuelle og relasjonelle forhold som bidrar til at det lokalhistoriske spillet framstår som en kultur-estetisk arena som gir tenåringer mulighet for å engasjere seg i og utvikle både sosiale, estetiske og kulturelle interesser og kompetanser. Denne feltforståelsen skaper et rom for drøfting av teoretiske perspektivene og påstandene som gjelder ungdom, teater, selvfortelling og kulturell orientering. Å splitte opp erfaringer og knytte tekster til sted, produksjonskontekst, estetisk kontekst fører også til at en oppdager hvordan å være, å skape, å formidle og å reflektere står i en dynamisk og meningsproduserende relasjon. Nærstudier av deltakerperspektivet gir økt innsikt i hvordan estetiske vitensformer influeres av sosial kommunikasjon og av estetisk materiale, impulser og kommunikasjon. For å ivareta kompleksitet og relasjoner presenteres sentrale funn under tema ledelse, sted, form, fortelling og deltakerfellesskap. Jeg konkluderer med vekt på overskriftens siste ledd: *for ungdom* og spørsmålet om det lokalhistoriske spillet er særlig egnet som kultur-estetisk praksis for mennesker mellom tretten og 19 år.

### **9.1. Betydningen av relasjonen til ledelse**

I en performativ og diskursiv prosess som dreier seg om selvframstilling, selvfortelling og kulturell orientering har relasjonen til ledelse stor betydning. Det lokalhistoriske spillet ledes

av høyt kvalifisert og spesialisert kunstnerisk ledelse og av lokale eiere og administrasjon. Denne strukturen betegner jeg som paternalistisk egalitarisme. Kunstnerisk ledelse tar utgangspunkt i etablert kunstnerisk form og har ansvaret for gjennomføring av prøveperioden og for forestillingens kunstneriske kvalitet. Lokale ledere har ansvar for administrasjon, årlig og langsiktig drift og for å ivareta de lokale deltakernes interesser og innflytelse. Undersøkelsen viser at organisasjonsformen dugnad og den brede erfaringsbaserte og situerte kunnskapen som finnes i produksjonsfellesskapet er dominerende i de unge deltakernes erfaringer fra den skapende interaksjonen. Relasjonen mellom formell kunstnerisk og administrative ledelse og representanter for den overleverte kunnskapen er derfor et viktig for å forstå betydningen av ledelse i denne kultur-estetiske praksisen.

### **9.1.1. Kunstnerisk ledelse**

Høy kunstnerisk kompetanse sikrer effektiv framdrift, konsentrasjon og fordypning i spillaktiviteten og faglig kompetanse blir betraktet som en garanti for kunstnerisk suksess. Relasjonen mellom kunstnerisk ledelse og de unge er i all hovedsak knyttet til kommunikasjon i spillmediet og knyttet til å skape og å vise spill. I den sosiale kommunikasjonen er ledelsen vennlig, men distansert. Instruksjoner og responser er av svært begrenset omfang og hyppighet og dette er utfordrende for nye unge deltakere. Tolkning av instruksjoner, initiativ til utforskning av spillestedet og spillmuligheter, refleksjon og respons ledes i stor grad av unge veteraner. Veteranene tar initiativ i relasjoner til ledelse, til nye unge deltakere og til andre aktører. Sjangertrekket gjentakelse og dugnaden produserer en bred og helhetlig kunnskap om sosiale, praktiske, estetiske og kulturelle aspekter ved spillet. Denne kunnskapen forvaltes aktivt av tenåringer gjennom hele perioden. Ledelsens medieorienterte arbeidsmåte og distanserte holdning skaper et vakuum som de unge er beredt på å fylle inn. I praksis betrakter de unge seg selv som betydningsfulle deltakere for gjennomføring og videreføring av det lokale teateret. Deres praktiske, sosiale, estetiske og kulturelle kunnskap om og holdninger til å være deltaker, blir sett og verdsatt. De unge erfarer at de har et selvstendig ansvar for å ivareta egne sosiale og estetiske interesser for å spille og for å utforske sitt eget og spillets potensial. Dette skaper en forståelse av at de er medeiere og har et suverent eierskap til sine egne deler av spillet. Funnene bekrefter Koppers sin forståelse av at en autoritær ekspertleder kan passe godt for deltakere som primært ønsker å være aktivt medskapende, få mulighet til å utvikle sine estetiske interesser og skape god underholdning. Ziehe legger også vekt på at unge individer med stor grad av selvrefleksivitet trenger å

utfordres av tydelige og faglig sterke ledere dersom en skal oppnå økt faglig interesse og kvalifisering. Både Koppers og van Erven legger vekt på at den profesjonelle lederen må ha en lyttende holdning til de lokale deltakerne. Dette finner vi i relasjonen mellom veteranene og kunstnerisk ledelse. Nicholson peker på at relasjonen mellom leder og deltaker kan endre seg vesentlig dersom intensjonen er produksjon med vekt på å skape en teaterforestilling framfor produksjon med vekt på en meningsdannende, kulturell prosess. I dette tilfellet ser det ut til at den kunstneriske ledelsen legger rammer og holder kursen mot produksjonenes mål, mens veteranene fungerer som initiativrike, ansvarlige og selvstendige medarbeidere som føler ansvar for produksjonen, produksjonskulturen og nye deltakere. At unge spillere kan ha så stor betydningen som ledere, modeller og formidlere av sosial, estetisk og kulturell kompetanse er et nytt funn. Dette er relevant kunnskap både for lokalt allaldersteater og for ulike kulturtiltak hvor en tilrettelegger teaterproduksjon for og med ungdom.

Betydningsfulle trekk ved relasjonen mellom kunstnerisk ledelse og de ungdom:

- Kunstnerisk ekspertledelse med totalansvar for den enkelte prøven og produksjonens helhet og framdrift skaper en trygg og forutsigbar ramme som er viktig for opplevelsen av frihet i prosessen og sikkerhet for anerkjennelse.
- Kunstnerisk ledelse som primært kommuniserer i det dramatiske mediet, skaper tydelig fokus mot den skapende aktiviteten. Dette bidrar til å utvikle kunnskap om teaterproduksjon. Fasinasjonen over å lære om teaterproduksjon kompenserer for små sceniske oppgaver.
- Veteranenes erfaringsbaserte kompetanse kompletterer en paternalistisk, autoritær, kunstnerisk ledelse med en sosial- demokratisk funksjon. At de unge får anvende sin sosiale, estetiske og kulturelle kompetanse som mellomledere ser ut til å kompensere for stor grad av gjentakelse i det kunstneriske arbeidet.
- Kunstnerisk ledelse som i praksis kommuniserer at unge deltakerne er kompetente, engasjerte og ansvarsbevisste, bidrar til å utvikle slik kompetanse. I relasjonen definerer de unge deltakerne seg som iversettende utøvere med rikelig rom for medskapning og innflytelse over estetiske beslutninger i eget arbeid.

- Et ambisiøst og effektivt kunstnerisk prosjekt appellerer til og utfordrer de unge til å strekke seg langt ut over det aktuelle nivået både sosialt, estetisk og kulturelt. Trygg ramme og høye krav i den skapende interaksjonen med jevnaldrende, ser ut til å passe for ungdom.

### 9.1.2. Lokal ledelse

De unge deltakerne har så godt som ingen kontakt med lokale eiere og administrativ ledelse. I daglige rutiner føler de seg oversett. Fraværet av en relasjon blir kritisk når de ikke blir hørt i en situasjon som truer egen sikkerhet og kvaliteten på det kunstneriske uttrykket. Avstanden til lokal ledelse skyldes også at de unge har en kritisk holdning til profileringen av spillet. Begrepet opera, forestillingens tema og sentrale handling, stedets nasjonale, historiske betydning og profileringen av spillet som reiselivsprodukt, er forhold de enten er uenige i eller ikke vil identifisere seg med. Refleksjonen over hierarkisk lokal ledelse, over å bli behandlet som ikke likeverdige og profileringen, fører til at tilknytningen til spillet som lokal kulturinstitusjon må sies å være svak. Fravær av *egalitet*, en sosial – demokratisk relasjon, fører til at arbeidsmåter, holdninger og fortellinger som etablerer og vedlikeholder kulturelle kvaliteter og interesser utvikles innad mellom spillere i liten grad inkluderer eiere og lokal ledelse. Medbestemmelse er knyttet til begrepet *empowerment* og det er et vesentlig tema i feltet lokalt og anvendt teater. Forholdet mellom medskapning og medbestemmelse er imidlertid lite belyst. Det samme gjelder de utfordringene en står overfor når ledelsen er delt mellom en lokal administrasjon og en ekstern kunstnerisk ledelse. Funnene kan være et uttrykk for at forståelsen av dagnadsbaserte organisasjoner og lokalt kulturarbeid ikke har holdt tritt med profesjonaliseringen av det kunstneriske arbeidet. For lokalt teater bør dette være et faresignal. Ungdom har et utall mulige arenaer og de fordrer å bli hørt når det gjelder. De er selvreflekterende og spør om hvorvidt ledelsen anser dem som betydningsfulle deltakere og etterlyser anerkjennelse. Dette rokker ved en grunnleggende forestilling om det lokalhistoriske spillet som en åpen, inkluderende og integrerende kulturarena.

Betydningsfulle trekk ved relasjonen mellom lokal ledelse og ungdom:

- Å bli hørt i spørsmål som angår de unge selv er en demokratisk fordring som den lokale ledelsen må imøtekomme. Likeverd i praksis er viktig i en dagnadsbasert kulturorganisasjon hvor ungdom er ønsket som deltakere.

- De unge deltakerne er selvrefleksive i forhold til status og likeverd. Fellesarenaer må være reelt og eksplisitt inkluderende dersom de skal bidra til å styrke tilknytningen til spillet.

## **9.2. Betydningen av stedet: landskap, arkitektur og kulturminne**

Landskapet, naturen og stedets arkitektur har stor betydning både på et personlig, eksistensielt nivå og i kraft av at disse forholdene fungerer som materiale og elementer i den estetiske konteksten. Inntrykkene skaper en sterk opplevelse av å være tilstede og tilstedeværende på et rikt, spennende og utfordrende sted. Stedet har slik en spesifikk egenverdi. Det er en stedlig kontekst som produserer et opplevelsesmateriale som de unge karakteriserer som vakkert, uberegnelig og autentisk. Stedet utgjør en umiddelbar, ikke-diskursiv estetisk arena. Impulser fra landskap og natur flyter sammen med konstruksjonen av den estetiske konteksten gjennom det jeg kaller dobbelt likhetsskapende elementer. Dette skaper autentiske stemningskapende metaforer. Den sanselige opplevelsen influeres av forestillinger knyttet til stedet som kulturminne og åsted for de historiske hendelsene spillet er basert på. Materialiteten stimulerer den tilbakeskuende fantasien og fabuleringen over det sosiale og kulturelle livet som kan ha utspilt seg i disse omgivelsene. Deltakerne reflekterer over sin oppfatning av autenticitet på to måter. Kvaliteten autenticitet skaper intensitet og spenning og er derfor et sjangertrekk som gjør det lokalhistoriske spillet særlig attraktivt. Å bruke sin skapende fantasi for å undersøke og fabulere over menneskers liv har en egenverdi, det er både interessant og underholdende. Å iakttas seg selv med en slik åpen og fabulerende innstilling er også spennende og bekreftende. Det de erfarer gjennom estetiske opplevelser kan være sant nok og har sin verdi i formidling. Slik kan en si at de hevder at den fortellingen de skaper om det som kan ha skjedd på stedet er like verdifull som hvilken som helst annen fortelling. De tillegger den erfaringsbaserte, stedsspesifikke fortellingen autoritet. Friluftsteateret aktualiserer barndomsminner om fantasi- og bevegelseslek. På et personlig nivå fungerer spillestedet som en arena hvor tenåringer kan fortsette å leke med et materiale som er estetisk og etisk utfordrende. Spillkonteksten verdsetter interessen for fabulerende lek, de blir verdsatt av fellesskapet og får kreditt både sosialt og kulturelt. De unge reflekterer først og fremst over stedet som et spennende sted for å være og for å produsere og spille teater. Fasinasjonen over de stedsspesifikke kvalitetene ser ut til å kompensere for at de sceniske oppgavene er beskjedne. Den estetiske opplevelsen og spillaktiviteten som transformerer stedet, skaper og



utdyper sosiale, estetiske og kulturelle tilknytningspunkter. Dette skaper tilhørighet til stedet. I dette tilfellet er spillestedet ikke et lokalt sted som er skrevet inn i den levde hverdagskulturen. Stedet ligger utenfor allfarveg og det samler deltakere fra et større geografisk område enn den enkelte tenåringens oppvekstarena. Dette gjør stedet eksotisk. Forskningsstrategien med å undersøke betydningen av stedet som kontekst og det stedsspesifikke viser at friluftsteateret og bruken av et kulturminne som spillested passer godt for tenåringer. Det lokalhistoriske spillet har ofte svært mange småroller og statistoppgaver og kvalitetene ved stedet ser ut til å kompensere for beskjedne sceniske oppgaver. Når de unge iakttar seg selv i relasjon til stedet finner vi trekk deltakerne stiller med bevegelsesglede og en lekende og utforskende holdning til stedets impulser og muligheter. De deltar med en undersøkende og kreativ interesse for den sosiale og kulturelle praksisen som kan knyttes til stedet.

Funnene styrker og videreutvikler forståelsen av stedsspesifikt, tradisjonelt teater slik vi finner det hos Kershaw. Forskingen har vært orientert mot betydningen av det stedsspesifikke for gjenkjennelse og autentisitet for den lokale deltakeren og tilskueren. Undersøkelsen utvider vår forståelse ved at den viser landskapet, naturen og arkitekturens betydning for eksistensielle erfaringer med kropp, bevegelse og sanser. Undersøkelsen utvider også vår forståelse av betydningen av materialitet, spill og skapende fantasi og hvordan dette produserer autentisitet. Kulturteori og ungdomsforskning viser at ungdom ønsker å være sosialt aktive og søker spenning som berører følelser på en selvrefleksiv måte. Opplevelseskvalitetene og mulighetene for lekende og skapende virksomhet gjør at det lokalhistoriske friluftsteateret passer svært godt for tenåringer.

Innen feltet lokalt teater er betydningen av spillestedet og den lokale fortellingen sentrale tema. Diskusjonen dreier seg særlig om hvorvidt iscenesettelsen av stedet og den lokale fortellingen utvikler lokal tilhørighet og fellesskap. Funnene bekrefter ikke at de unge deltakerne utvikler en sterkere interesse for og tilhørighet til stedet ut over den interessen som dreier seg om spillet. Stedet har først og fremst betydning som åsted for å oppleve, å skape og formidle spillet og som samlingssted for fellesskapet av spillere. Det samme må sies om betydningen av den lokale fortellingen. Det historiske materialet har først og fremst estetisk betydning fordi det stimulerer den tilbakeskuende fantasien og gleden ved å fabulere. Funnene bekrefter slik etnografiske perspektiver som hevder at betydningen av stedet først og

fremst skapes og opprettholdes gjennom aktivitet og sosialt fellesskap. De unge deltakerne reflekterer over stedet som et sted med særlig betydningsfulle sosiale og estetiske kvaliteter.

Betydningsfulle trekk ved friluftsteaterets sted:

- Friluftsteaterets spillested aktualiserer minner om barndommens fantasi- og bevegelseslek. Dette reaktualiserer fantasien og en lekende holdning til rom, kropp og produksjon av handlinger.
- Sentrale estetiske kvaliteter ved friluftsteaterets sted er det uberegnelige og det autentiske. Dette gir de unge deltakerne en sterk opplevelse av tilstedeværelse, utfordring, risiko og mestring både fysisk, sosialt og estetisk.
- Friluftsteaterets omgivelser, spillestedets materialitet og den faktiske historien tilfører den estetiske konteksten autoritet. Dette forsterker kvaliteten autentisitet og styrker de unge deltakernes tilbakeskuende fantasi og evne til innlevelse.
- Lokaliseringen, aktivitetsformen og en heterogen deltakergruppe gjør det lokalhistoriske spillestedet til et aktivitets- og interessebasert overgangssted mellom de oppvekstnære barndomsarenaene og de arenaene som ligger i fremtida.
- Estetiske, sosiale og kulturelle aspekter ved stedet kompenserer for små sceniske oppgaver.

### **9.3. Betydningen av musikkdramatisk form**

Å være tilstede i en ikke-hverdaglig musikalsk form skaper overraskelse, spenning og glede og de estetiske erfaringene fører til at de unge deltakerne setter begrepet opera til sides. De fleste mangler musikalsk kompetanse til å perspektivere den estetiske erfaringen som en musikalsk erfaring. Med utgangspunkt i en generell estetisk kompetanse formidler de en udifferensiert refleksjon av at den musikalske formen og stilen passer til og styrker den estetiske konteksten og erfaringen av rolle, hendelser og stemning. Den musikkdramatiske formen ligner musikalen og gjør utstrakt bruk av både diegetiske og ikke-diegetiske musikalske elementer. Undersøkelsen støtter seg her til perspektiver på musikk i film og på

kulturteoretiske perspektiver som hevder at film og elektroniske dramatiseringer har stor betydning for etablering av estetisk kapital. Diegetiske musikalske elementer er sentrale performative elementer i hendelser rollene inngår i. De fungerer som autentiske konvensjoner og produserer forbindelser mellom stedet, det historiske materialet og rollen. De diegetiske elementene representerer kulturelle former og ritualer og fungerer slik også integrerende for relasjonen mellom rollen og fellesskapet i fortellingen. De ikke-diegetiske elementene stopper opp handlingene og utdyper særlig betydningsfulle hendelser. Det ikke-performative uttrykket tilfører retorisk styrke til særlig betydningsfulle stemninger og følelser og utdyper erfaringen av en særegen tids- og livsfølelse. Gjennom anvendelse identifiserer de unge formen som en folkelig, populærkulturell form som formidler innholdet på en spennende og forståelig måte. Dette skaper en åpen, bred og inkluderende kulturell arena. Formen har videre stor underholdningsverdi; den skaper stemning og følelser og dette skaper et følelsesmessig felleskap mellom deltakerne og publikum. Begrepet opera passer ikke inn i sosiale og estetiske aspekter i selvfortellingen og omdefineringen må sees som et uttrykk for at de reduserer kompleksitet for å få betegnelsen og den positive opplevelsen til å henge sammen. Forskjellen mellom de ungdomskulturelle uttrykkene de vanligvis identifiserer seg ved og spillets uttrykk, skaper både sosial og estetisk spenning og fasinasjon etter hvert som de oppgir motstanden og åpner seg for det estetiske uttrykket. De dekonstruerer begrepet opera ved å iakttar de musikalske elementene og helheten ut fra interessen for estetiske opplevelser, innlevelse i en symbolsk verden og interessen for sosiale erfaringer både med medspillere og publikum. Innen feltet lokal teater er det sentrale spørsmålet hvordan formen engasjerer og videreutvikler lokale kunst- og kulturinteresser og skaper underholdning og glede for deltakere og et lokalt publikum. Sammenhengen mellom musikalsk uttrykk og deltakerens fasinasjon og glede er svakt belyst i forskningen. Betydningen av den eksistensielle erfaringen ved å være tilstede i det musikalske rommet, er et nytt funn. Mye av forskningen baserer seg på en dikotomi mellom høykulturelle konvensjoner og det Kershaw omtaler som autentiske, i betydningen folkelige og gjenkjennbare konvensjoner. Deltakererfaringene viser at en slik dikotomi er lite aktuell. Perspektiver fra ungdomsteater og det anvendte teaterfeltet legger vekt på at ungdom har egne kulturelle forbilder og uttrykksformer. For at teaterarbeidet skal fungere motiverende og åpne for interesser og perspektiver er det derfor viktig at de unge får arbeide innen en ungdomskulturell estetikk. Undersøkelsen viser at å arbeide med et ikke-hverdagslig musikalsk uttrykk utfordrer selvfremstilling og selvfortelling. De unge omdefinierer uttrykkene slik at de passer inn i egen selviakttakelse og kulturelle orientering og dette skaper eierforhold til formen. Dette er et funn som peker på betydningen av å skape

estetiske utfordringer i tilrettelegging av teater for ungdom. Undersøkelsen bekrefter at de unge har og anvender estetisk kapital de har ervervet seg i ungdoms- og mediekulturen. Dette gir dem en ubekymret og opplevelses- og aktivitetsorientert tilnærming til musikk. Funnet utvider vår forståelse av hvordan skapende arbeid innen opera/musikal kan være både spennende og meningsfylt for tenåringer.

Betydningsfulle trekk ved musikalsk form:

- Musikalsk form og musikalske elementer styrker bevegelsesgleden og forsterker de unges erfaring av egen vitalitet og tilstedeværelse.
- Musikalsk form tilfører temporalitet. Dette bidrar til å strukturere hendelsene og det styrker hukommelsen ved at kropp, bevegelse og musikk inngår i episoder og erindringsmønster. Dette er viktig for unge amatører med lite rutine i teaterarbeid.
- Den musikalske formen har gjenkjennbare elementer fra folkelige og historiske musikalske tradisjoner. Dette støtter fabuleringen over sted og historisk materiale og inspirerer den tilbakeskuende fantasien.
- Kombinasjonen av performative diegetiske og ikke-diskursive ikke-diegetiske elementer gjør den musikalske formen tilgjengelig og anvendbar. Denne musikalske fortellerformen er kjent fra populærkulturen og den støtter og inspirerer erfaringer med handlinger og stemning i den estetiske konteksten.
- En erfaringsbasert prosess med identifisering og definering av form styrker oppfatningen av å være medeier i den estetiske kompetansen og av å være medskaper av det kunstneriske uttrykket.
- Den estetiske kompetansen de unge har skiller ikke mellom kropp, bevegelse og musikk og musikalske uttrykk er knyttet til aktivitet og selvframstilling. Ungdom har derfor stort utbytte av å delta i en musikkdramatisk produksjon selv om de ikke selv musiserer.
- Den estetiske kapitalen gjør at de unge har en åpen, utprøvende og bekymringsfri holdning til musikalske former. Så lenge de får være aktive og performative, opplever

de det som fasinerende og spennende å være i uvante musikalske kontekster. En ikke-hverdaglig form utfordrer tanker og følelser og formen er derfor betydningsfull for dynamikken i meningsdanningen.

### **9.3.2. Betydningen av rolleperspektivet og fortellingen**

Å være i rollen og i hendelsene gir de unge spillerne legemliggjorte erfaringer med å leve i en kulturell situasjon hvor de ikke har sivile rettigheter og krav på beskyttelse. Det finnes ingen forhandlingsrett eller individuelle hensyn, makt går foran menneskeverd og individualitet. Innen denne estetiske konteksten utvikler de empatisk refleksjon og sympati med de vilkårene rollene lever under. Den estetiske konteksten åpner et etisk rom med refleksjon over menneskeretter og over spørsmål om ulike rasjonaliteter. Sentralt står den etiske refleksjon over forskjellen mellom den andres liv og sitt eget. Opplevelser i rollen og hendelsene utgjør materialet til konstruksjon av fortellingen. Jenter og gutter spiller mot hverandre i en rekke offer – og overgripersituasjoner og utvikler en gjensidig sympati og forståelse av livsbetingelsene. Gjennom dekonstruksjonen av den offisielle fortellingen tilskriver de rollene en representerende funksjon som *det lidende folket*. De konstruerer en ungdomstematikk som står i motsetning til den offisielle tematikken. Dette styrker engasjement i fortellingen og opplevelsen av å være del av et kulturelt fellesskap. Innen forskningsfeltet drøfter en hvorvidt lokale fortellinger og en tradisjonell fortellingsform bidrar til tilhørighet og fellesskap. Undersøkelsen bekrefter at roller basert på enkle funksjoner i en historisk setting og innen rammen av en melodramatisk form, fører til at de unge iakttar seg selv som gode nok spillere. De ønsker, søker og fasineres av å gjennomleve og legemliggjøre skjebner som ikke ligner på egne liv i den levde kulturen. Perspektiver på ungdomsteater og anvendt teater kritiserer både denne typen valg av tema, rolle og fortellermåten. Undersøkelsen viser imidlertid at dette kan være en betydningsfull dramatisk ramme for ungdom. Et rolleperspektiv som er radikalt forskjellig fra den egne livserfaringen, skaper både spenning, innlevelse og etisk refleksjon. Et vesentlig funn med tanke på teater for ungdom er erfaringen av en før-moderne rasjonalitet hvor individet ikke har mulighet til å reflektere eller manøvrere seg ut av situasjonen. Undersøkelsen viser at de unge dekonstruerer den store fortellingen og produserer en samling små fortellinger med utgangspunkt i rolleperspektivene. Den erfaringsbaserte dekonstruksjonen av den offisielle fortellingen skaper et eierforhold til fortellingene om den historiske andre. I lys av kritikken av formen, er et viktig funn at formen skaper en forståelig ramme hvor også de små rollene kan skrives inn i handlingen med betydningsfulle prosjekter.

Formen virker slik integrerende og de tydelige etiske valgene skaper fellesskap, sympati med skjebnene og erfaringsbasert etisk forståelse.

Betydningsfulle trekk ved melodramatiske form:

- Roller som blir utsatt for vilkårlig behandling, maktmisbruk og tap engasjerer er rikt register av følelser og refleksjon over følelsesreaksjoner. Å levendegjøre en rollefunksjon i dramatiske situasjoner kan kompensere for små, individuelle sceniske oppgaver.
- Forskjellserfaringen mellom å være ikke-meg og meg produserer sterk spenning mellom intensitet og lettelse. Denne katarsis-lignende spenningen har stor underholdningsverdi for deltakeren.
- Selvfremstilling og selviakttakelse knyttet til allmenmenneskelige, eksistensielle livsspørsmål etablerer etiske berøringspunkter som skaper empatisk og solidarisk refleksjon. Rolleerfaringen tematiserer spørsmål om menneskeverd og menneskerettigheter og betydningen av å formidle slike tema.

#### **9.4. Betydningen av relasjonen mellom spillere**

I den skapende interaksjonen i produksjonskonteksten erfarer de unge deltakerne å operere med en ambivalent kropp. De etablerer og utvider et mentalt rom mellom sitt sosiale jeg og en annen som lever under radikalt andre livsvilkår. Å dekonstruere kroppen og framstille seg som en annen er dypt personlig og gjør selvfremstillingen sårbar og intens. Samtidig skaper ambivalensen en følelse av frihet til å prøve ut alternative handlinger, følelser og forestillinger om å være i verden. Det personlig ønsket om å spille så mye som mulig driver den skapende interaksjonen og rollearbeidet er en spennende, selvutfordrende og underholdende lek med selvfremstilling og identitet. Produksjonskonteksten fører til at det samtidig er en seriøs og målrettet utforskende aktivitet med en ansvarlig holdning overfor spillfellesskapet og publikum. I den skapende interaksjonen etablerer de unge deltakerne en midlertidig, alternativ virkelighet og denne får en ambivalent virkelighetsstatus. Spilletts ambivalente status fører til at de unge deltakerne beveger seg i flytende, kontinuerlig refleksjon mellom den sosiale og den estetiske konteksten. De unge deltakerne utvikler arbeidsformer og holdninger som gjør

det mulig å skape, spille sammen og formidle. Prosessen fram til estetiske beslutninger preges av improvisasjon innen delvis fastsatte rammer, dialog og metakommunikasjon. Rammene for spillsituasjonene er åpne i den forstand at det er få føringer for hvordan handlingen skal gjennomføres. De aksepterer at å improvisere er usikkert og komplekst. Dette er en spennende personlig utfordring hvor de må være oppmerksomme, akseptere innspill og ha mot til å finne løsninger på sparket. Improvisasjonen utvikler en forsterket oppmerksomhet mot medspillere og en økt forståelse for risiko, tilfeldigheter og at deltakere handler ulikt ut fra ulike hensyn. Den muntlige kommunikasjonen har form av dialog mellom likeverdige. Dialogen mellom spillerne er sensitiv og løsningsorientert både i forhold til praktiske, sosiale og estetiske utfordringer og bidrar sterkt til etablering av tillit og fellesskap mellom spillerne. Spillsituasjoner som er særlig utfordrende og derfor viktige med tanke på en gjensidig forståelse av spill og ikke-spill, sikres ved bruk av metakommunikasjon. Gjennom spøk, omsorg og sosial intimitet tydeliggjør de for hverandre hvem de er som sosiale individer og dette gir det etiske frirommet som er nødvendig for å kunne gjennomføre farlige og voldelige handlinger. Metakommunikasjon avklarer den ambivalente virkelighetsstatusen og fungerer som en etisk refleksjon over relasjonene i den skapende interaksjonen. På et personlig nivå erfares en slik kompleks, selvstendig, improvisatorisk og dialogisk prosess som en opplevelsels- og lærerik prosess med sin egen verdi. Erfaringer med å stole på seg selv, sin evne samhandling og kommunikasjon i spill og erfaringer med å være integrert i et spillende fellesskap produserer en god, kroppslig erfart selvfølelse. Fordi litteraturen om lokalt og anvendt teater i all hovedsak er skrevet fra et eier- og lederperspektiv er den skapende interaksjonen mellom spillerne er svakt belyst i forskning. Funnene viser den skapende interaksjonen mellom deltakerne fører til at de utfordrer og utfordres. Dette produserer refleksjon over en rekke sosiale, estetiske og kulturelle tema knyttet til selvframstilling. Spenningen knyttet til å våge og mestre den skapende interaktive prosessen er svært betydningsfull. Funnene viser hvordan en rekke forhold ved tilrettelegging, ledelse og sammensetting av ensemblet virker inn på de unges selviakttakelse i prosessen. Ziehe peker på betydningen av en tydelig administrert og i dette tilfellet, kunstnerisk ramme. Dette skal i følge ham føles opp av ledelse slik at en unngår at individualisering og selvsentring tar overhånd. Undersøkelsen viser at de unge deltakerne håndterer stor grad av selvstyring. Undersøkelsen støtter Frønes sin forståelse av kommunikasjon mellom jevnaldringer. I tillegg kommer det som tidligere er sagt om estetisk kapital og interessen for selvframstilling og selvrefleksjon. Den kunnskapen som her kommer frem om de unges håndtering av kompleksitet, evnen til å skape omforente forståelser, fatte estetiske beslutninger og arbeide

effektivt anser jeg som særlig betydningsfulle innsikter. Dette er relevante innsikter både for ungdomsteateret og det anvendte feltet hvor kunstnerisk eller pedagogisk rasjonalitet kan føre til at prosessen blir for målstyrt og tilrettelagt.

Betydningsfulle trekk særlig ved relasjonen mellom de unge deltakerne:

- Den skapende interaksjonen er preget av sosiale og mentale spenninger. Deltakerne erfarer prosessen som sårbar og risikofyllt, fri og potent, målrettet og ansvarlig. Spenningene aktualiserer sosiale og kulturelle tema i selvfortellingen og dynamiserer refleksjonen over seg selv som sosialt og kulturelt individ.
- Arbeidsformene improvisasjon, dialog og metakommunikasjon gjør den skapende interaksjonen mellom spillerne sosialt og estetisk inkluderende og effektiv. De unge identifiserer seg med arbeidsformene og sosial kompetanse har høy status i relasjonene.
- Prosessen og formidlingssituasjonen erfares som komplekse og mestringsgleden har en tydelig kollektiv kvalitet.
- Kontekstuelle og relasjonelle forhold og høy aktivitet i refleksjonen over rollerepresentasjonen, selvframstillingen og den sosiale interaksjonen ser ut til å kompensere for mindre sceniske oppgaver.

### **9.5. Betydningen av relasjonen til produksjonsfellesskapet**

Det lokalhistoriske spillet kjennetegnes ved å være store produksjoner med et bredt sammensatt ensemble både med tanke på alder, kompetansenivå og kunstnerisk interesse. De unge reflekterer over hvordan produksjonen fyller oppmerksomheten gjennom hele prøve- og forestillingsperioden og skaper et gledesfylt, konstruktivt stress som gjør dem aktive, tilstedeværende og sosialt og estetisk kreative. De iakttar seg selv som gode nok prosjektmedarbeidere. Mye tid på spillestedet gir gode muligheter til å utvikle og ivareta sosiale relasjoner til medspillere og andre i produksjonskonteksten. Prosjektet har slik både et sosialt og et estetisk potensial som utvikles gjennom felles interesser. I løpet av prøve- og forestillingsperioden gjør de unge deltakerne erfaringer med hvordan kunstnere har ulike ferdigheter og behov og hvordan disse kan bli ivaretatt, fremmet og gi estetiske opplevelser.



De oppdager også betydningen av kompetansen til teknisk og administrativ stab. Et bredt sammensatt kunstnerisk og praktisk kompetansefellesskap gir økt innsikt i teaterproduksjon som kunstnerisk og kulturelt arbeid. Dette inspirerer til videre engasjement i teater og det gir en dypere innsikt i betydningen av den egne kompetansen som ung amatørspiller. Forventningene til å formidle forsterker spenningen knyttet til gjennomføring av spillet og til innlevelse i rollen og hendelsene og den anerkjennelsen de gir hverandre innad i fellesskapet av spillere. Den økte spenningen er også knyttet til forventningen om suksess og anerkjennelse fra publikum. Anerkjennelsen er viktig fordi den er direkte knyttet til det de unge deltakerne gjør her og nå: en offentlig framvisning av en rekke sosiale, fysiske og estetiske ferdigheter. I den offentlige presentasjonen står de også fram som representanter for ungdom som er kulturprodusenter. Betydningen av produksjonskonteksten og produksjonsfellesskapet er svakt belyst i litteraturen om det lokale teateret, om ungdomsteater og om anvendt teater. . Produksjonsfellesskapet omtales i generelle positive vendinger og med særlig vekt på betydningen av det sosiale fellesskapet. Funnene kontekstualiserer og utdyper betydningen av å delta i en stor, dugnadsbasert teaterproduksjon. Den viser betydningen av strukturelle tiltak, sjangertrekk og kulturelle former og hvordan teaterproduksjonen som et praktisk og kunstnerisk aktivitetsfellesskap integrerer medlemmer med ulike interesser og muligheter. Dette er en viktig innsikt når en skal tilrettelegge kultur-estetisk arenaer hvor ungdom skal føle seg som et fullverdige medlemmer med utviklingsmuligheter.

Betydningsfulle trekk særlig ved produksjonsfellesskapet:

- Det lokalhistoriske spillet fungerer som et prosjekt med intens aktivitetsperiode, tydelig målstyring og konsentrasjon om en aktivitet. De erfarer å være med i et fellesskap som gjennomfører prosessen og deler resultatet. Prosjekterfaringen er helhetlig og tematiserer sammenhengen mellom arbeidsformer, holdninger og verdier i et arbeidsfellesskap.
- De unge gjør erfaringer med et bedt sammensatt kunstnerisk fellesskap hvor deltakerne har kunstnerisk og kulturell virksomhet som fritidsinteresse eller yrke. Denne praksiserfaringen har betydning for selvfortellingen og perspektiver på kunstnerisk og kulturell virksomhet og arbeid.

- De unge får anerkjennelse for en aktivitet de liker fra betydningsfulle andre og offentlig anerkjennelse som kulturprodusenter. Anerkjennelse har stor betydning for personlig, sosiale og kulturelle aspekter ved selvfortellingen
- De unge gjør erfaringer med å delta i et feirende fellesskap. Festlighetene dyrker de samlende symbolene og skaper minner som bidrar til å at de unge deltakerne føler tilhørighet til spillfellesskapet. Identifisering med et spennende, gledesfylt og meningsfullt fellesskap har betydningen for selvfortellingen.

### **9.6. Selvfortelling og kulturell tilhørighet**

Epskamp ser deltakeren og det lokale teateret som et gjensidig, relasjonelt forhold. Fremtida til og betydningen av det lokale teateret avhenger i følge ham av to forhold. Deltakelse i teateret må produsere erfaringer av tilhørighet, eierskap og identitet og det lokale teateret må produsere erfaringer med solidaritet. Gjennom å være deltakere i et lekende, lærende, skapende, formidlende og feirende fellesskap fester de unge deltakerne seg med episoder som over tid utgjør minner de deler med andre deltakere. Stedet er samlingssted og sentrum for all sosial, estetisk og kulturell aktivitet og står sentralt i erfaringen av å høre til i spillfellesskapet. De unge utvikler ikke et tilsvarende sett omforente væremåter, holdninger, verdier, fortellinger og symboler med lokale eiere og ledere som skal drive det lokale teateret i de kommende sesongene. Stedet og det historiske materialet aktualiseres heller ikke i andre sammenhenger i løpet av året. I den levde kulturen finnes det mange kultur-estetiske arenaer, både kommersielle og ikke-kommersielle, som er åpne for ungdom når de har passert sytten til atten års alder. Den kultur-estetiske kompetansen de har utviklet og de nye kulturelle perspektivene tilhører de unge. De kan ta med sin aktivitetslyst, fasinasjon og kapital til nye, spennende arenaer. De unge deltakerne utvikler en forståelse av betydningen av å være solidarisk i betydningen å være lojal. Dette er en eksistensiell erfaring av å handle og reflektere med omtanke for den andre og fellesskapet, her i form av medspillere, forestillingens helhet og publikums opplevelse. Denne måten å forstå solidaritet på tar utgangspunkt i selviakttakelse. De unge reflekterer ofte og mye over hvordan deres sosiale og estetiske interesser kan anvendes til det beste for og i samspill med interesser, behov og kompetanser hos andre. Anstrengelsene og engasjementet i å skape, være i og formidle tragiske skjebner fra fortiden kan vi også se i lys av et slikt individuelt, kulturorienterende

perspektiv. Det er grunn til å påstå at deltakelsen i det lokalhistoriske spillet utvikler en humanistisk kompetanse, en form for praktisk og selvreflekterende tilhørighet til en sosial og demokratisk tenkning om å være menneske i verden. En mer varig tilhørighet i relasjonen mellom de unge og dette lokalhistoriske spillet avhenger av en gjensidig og uttalt interesse både retorisk og praktisk. Funnene bekrefter tendenser i Giddens sitt kulturteoretiske perspektiv. Avtradisjonisering og kulturell frisetting vil i følge ham ikke føre til at betydningen av sosiale nettverk og fellesskap blir mindre. Undersøkelsen viser at det lokalhistoriske spillet tilbyr et morsomt, aktivt og kreativt fellesskap med rike muligheter til å etablere og utvikle sosiale kontakter. Å delta gir mulighet for praktisk etisk og moralsk erfaring både som medlem, som spiller og som opplever og formidler av fortellingen. De unge deltakerne fremstår som selvbevisste og villige til å ta sjanser og utfordringer både sosialt, estetisk og kulturelt. De er i en overgangsfase som i realiteten strekker seg fram til de er atten - nitten år. De har tilgang til og er tydelig inspirert av den globale ungdomskulturen. Både Paulgaard og Krange konkluderer med at de unge forholder seg både til en lokal sosial og kulturell kontekst og til inntrykkene fra en global, mediert kontekst. En kan se deltakelsen i det lokalhistoriske spillet som en sosial, estetisk og kulturell søkebevegelse. En måned om sommeren, en sesong eller flere lar de seg utfordre og underholde på en lokal kultur-estetisk arena. Undersøkelsen viser at det innen rammen av en hierarkisk ledelse, en tradisjonell folkelig form og produksjonsmåte, er store muligheter for selvframstilling og de har mange estetiske, sosiale og kulturelle opplevelser som berører selviakttakelsen. Meningsdanningen foregår i former som er spennende og underholdende, både sosialt og estetisk. Selvfortellingen må først leves performativt og diskursivt, her og nå. Det lokalhistoriske spillet utgjør en kultur-estetisk arena som gir selvframstillingen og selvfortellingen godt spillerom.

## Referanser

- Aaltonen, Heli (2006) *Intercultural Bridges in Teenagers' Theatrical Events. Performing Self and Constructing Cultural Identity through a Creative Drama process.* Åbo: Åbo Akademis Förlag.
- Ackroyd, Judith (ed.) (2006) *Research methodologies for drama education,* Stoke on Trent: Trentham Books
- Album, Dag (1994) Innholdsløs, meningsfull prat, *Sosiologisk Tidsskrift*, Vol. 2(2) 1994, s. 89-98
- Allern, Tor-Helge (2007) *Holocaust, rapport fra et dramaforløp med utgangspunkt i Joshua Sobols' skuespill "Ghetto"* I serien Fredrikke nr. 2 2007, Nesna: Høgskolen i Nesna
- Alver, Bente G. (2001) Forskningsetiske perspektiver på forskning i studiet af børnekultur. I: At forske i en bevægelig verden: Refleksivitet i børnekulturforskningen. : *Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur* nr. 43 2001, UiB, s. 13-29
- Amit, Vered (2000) *Constructing the field : ethnographic fieldwork in the contemporary world,* London New York: Routledge
- Amit, Vered and Rapport, Nigel (2002) *The Trouble with community: anthropological reflections on movement, identity and collectivity,* London: Pluto Press
- Andreasen, Carsten (2003) The Diegetic Rooms of Larp, i Gade, Morten, Thoup, Line, Sander, Mikkel: *As larp Grows Up – theory and method in LARP*, s. 76-79  
[http://www.laivforum.dk/kp03\\_book/](http://www.laivforum.dk/kp03_book/)  
Lastet ned: 06.10.2004
- Andreasen, John (1988) *Stavnsbåndsspil,* Gråsten: Teaterforlaget DRAMA
- Andreasen, John (1996) Community Plays – A Search for identity, *Theatre Research International*, vol. 21. No. 1 1996, s. 72-78
- Andrews, Richard (2004) The poor theatre of Monticchiello, Italy, i Boon and Plastow ed (2004) : *Theatre and Empowerment. Community drama in the World Stage,* New York: Cambridge University Press, s. 33-59

- Aristoteles (1989) *Om diktekunsten*; oversatt fra gresk med innledning og anmerkninger av Sam. Ledsaak, Oslo: Grøndahl og Dreyer
- Arnestad, Georg (2001) "Men vi skal koma i hug at tradisjonen alltid vert oppløyst og omskapt -" : om folkemusikk og folkedans i det seinmoderne Norge, Rapport nr. 27 2001, Oslo : Norsk kulturråd
- Axelsson, Bodil (2003) *Meningsfulla förflutenheter, Tradisjonisering och teatralisering i en klosterruin*, avhandling, Linköping: Linköpings universitet
- Balfour, Michael and John Somers (ed.) (2006) *Drama as social intervention*, Concord, Ont.: Captus University Publications
- Barker, Chris (2004) *The Sage dictionary of cultural studies*, London: Sage Publ.
- Bendix, Regina (1989) *Backstage domains: playing "William Tell" in two communities*, Bern: Peter Lang
- Berger, Peter L. og Luckmann, Thomas (1966/2000) *Den samfunnsskapte virkelighet*, Bergen: Fagbokforlaget
- Berry, Kathleen S. (2000) *The Dramatic Arts and Cultural Studies. Acting against the Grain*. New York: Falmer Press
- Bjørn, Lena & Poulsen, Lise (1981) *Amatørteater I lokalsamfunnet. En analyse avf eksempler på dansk och svensk amatørteater fra midten af 70'erne til i dag, der tager udgangspunkt i lokalhistorien*. Århus: Institut for Dramaturgi, Århus Universitet
- Blehr, Barbro (2000) *En norsk besvärjelse : 17. maj-firande vid 1900-talets slut*, Nora : Nya Doxa
- Boal, Augusto (1979) *Theater of the oppressed*, London: Pluto Press
- Boal, Augusto (1995) *The rainbow of desire: the Boal method of theatre and therapy* London, New York: Routledge
- Boal, Augusto (2001) *Hamlet and the baker's son: my life in theatre and politics*, translated by Adrian Jackson and Candida Blaker, London: Routledge

- Bolton, Gavin (1979/1981) *Innsikt gjennom drama : et bidrag til teorien om pedagogisk drama*, oversatt av Isak Rogde, Oslo : Dreyer
- Bolton, Gavin (1998) *Acting in classroom drama : a critical analysis*, Stoke on Trent : Trentham books
- Plastow, Jane (ed.) (2004) Boon, Richard and *Theatre and empowerment, Community drama in the World Stage*, New York: Cambridge University Press
- Borgen, Jorunn Spord og Brandt, Synnøve S. (2006) *Ekstraordinært eller selvfølgelig? Evaluering av Den kulturelle skolesekken i grunnskolen*, Rapport 5/2006  
Oslo: NIFU, STEP
- Bourdieu, Pierre (1979/1995) *Distinksjonen : en sosiologisk kritikk av dømmekraften*; overs. av Annick Prieur; etterordet overs. av Theo Barth, Oslo: Pax
- Bours, Jos & Majlis (1998) *Report of Sons of the Maghreb*, STUT Theatre, Utrecht, delt ut under Nettverkskonferanse i drama, Nesna 20.-23. 10. 2004
- Braanaas, Nils (2001) *Barn, ungdom og teater: fra antikken til det 19. århundre*, Trondheim: Tapir forlag
- Braanaas, Nils (2008) *Dramapedagogisk historie og teori*, Trondheim: Tapir Forlag
- Brecht, Berthold (1957/1966) *Om tidens teater : en ikke-aristotelisk dramatik*, på dansk ved Harald Engberg, København : Gyldendal
- Brook, Peter (1968) *The empty space*, London: Penguin Books
- Brooks, Peter (1976) *The melodramatic imagination: Balzac, Henry James, melodrama, and the mode of excess*, New Haven, Conn.: Yale University Press
- Foyn Bruun , Ellen, Eliæson, Viveka, Keir Wright, David (1989) *Kulturpolitikk i praksis : et teaterverksted i funksjon*  
Gråsten: Drama
- Bundy, Penny (2004) *Dramatic Tension: towards an Understanding of Intimacy*, *Youth Theatre Journal*, vol. 18/2004, s. 17-29

- Bøckmann, Petter and  
Hutchison, Ragnhild (ed.) (2005) *Dissecting larp, collected papers for Knutepunkt 2005*,  
<http://knutepunkt.laiv.org/kp05>  
Lastet ned: 10.06.2006
- Båtevik, Finn Ove (2001) Ung i utkant – tankar om framtida blant ungdom frå  
utkantkommunar, *Tidskrift for ungdomsforskning*  
1/2001, s. 88-102
- Carlson, Marvin (1994) *Performance : a critical introduction*, London:  
Routledge
- Chaib, Christina (1996) *Ungdomsteater och personlig utveckling : en  
pedagogisk analys av ungdomars teaterskapande*,  
Avhandling (doktorgrad), Lund: Lunds universitet
- Chaney, David (1994) *The cultural turn, scene-setting essays on  
contemporary cultural history*, London and New  
York: Routledge
- Chinna, Stephen (2003) *Performance, recasting the Political in Theatre and  
Beyond*, Bern: Peter Lang
- Danielsen, Maria (1997) *Historiske spill i Norge : struktur og dramaturgi i  
spillenes tekstgrunnlag*, hovedoppgave, Oslo:  
Universitetet i Oslo
- Dellar, Pamela (1992) *People make Plays. Aspects of community theatre in  
Hull since 1955*, Hull: Highgate Publ. LTD.
- Denzin, Norman K (1997) *Interpretive ethnography : ethnographic practices for  
the 21st century*, Thousand Oaks, Calif. : Sage Publ.
- Dewey, John (1934/1980) *Art as experience*, New York: Berkley Publ. Group
- Diamond, Elin (1995) The Shudder of Catharsis in Twentieth-Century  
performance, I Andrew Parker and Eve Kosofsky  
Sedgwick (ed.) (1995) *Performativity and  
performance*, London: Routledge, s.152-172
- Donelan, K. og  
O'Toole, J. (red.) (1996) *Drama, culture and empowerment*, Brisbane: IDEA  
Publications
- Donelan, Kate (2004) "Overlapping spheres" and "blurred spaces": mapping  
cultural interactions in drama and theatre with young  
people. *NJ*, 28:1 2004, s. 15-33

- Donelan, Kate (2002) Embodied Practices, ethnography and Intercultural Drama in the classroom, NJ 26:2 2002, s. 35-46
- Drotner, Kirsten (1991) *At skabe sig - selv : ungdom, æstetik, pædagogik*, København : Gyldendal
- Anne (ed.) (1996) Drotner, Kirsten, Scott Sørensen, *Øjenåbnere : unge, medier, modernitet*, København : Dansk lærerforeningen
- Drotner, Kirsten (red.) (1999) *Unge, medier og modernitet: Pejlinger i et foranderligt landskab*, København: Borgen
- Linda, Mackay,  
Hugh & Negus, Keith (1997) Du Gay, Paul, Hall, Stuart, Janes, *Doing cultural studies, the story of the sony Walkman*, London: Sage publ.
- Dyck, Noel (2000) Homefield advantage? Exploring the social construction of `childrens sports, I Amit, Vered (2000) *Constructing the field: ethnographic fieldwork in the contemporary world*, London New York : Routledge, s. 32-53
- Eigtved, Michael (1995) *Musicals : Storbyscene og drømmerum*, København : Museum Tusulanum
- Eigtved, Michael (2003a) *Det populære musikteater : fra rockritual til popmelodrama : 1968-93*, København: Multivers
- Eigtved, Michael (2003b) *Forestillinger : crossover på scenen*, København : Rosinante
- Eklund, Helen, Danielsson,  
Peter og Westergren, Ebbe (2001) *Historiska rollspel med tonåringar, Rapport från nationell försöksversamhet 1999-2000*, Kalmar : Kalmar läns museum
- Engman, Jonas (1999) *Rituell process, tradition och media : socialdemokratisk första maj i Stockholm*, avhandling (Dr. philos.), Stockholm: Stockholms universitet
- Epskamp, Kees og  
Boeren, Ad (ed.) (1992a) *The empowerment of culture: development, communication, and popular media*, Haag: Cesopaperback nr. 17/1992



- Epskamp, Kees (1989) *Theatre in Search of social Change, the relative significance of different theatrical approaches.* Haag: CESO paperback No.7/1989
- Epskamp, Kees (1992b) *Learning by performing arts; from indigenous to endogenous cultural development,* Haag: CESO nr. 7/1992
- Epskamp, Kees (2000) Introduction, *Culturelink Review*, Special Issue, s. 1-9  
Lastet ned:  
[Http://www.culturelink.org/review/s00/s00intro.html](http://www.culturelink.org/review/s00/s00intro.html)  
04.03.2005
- Ericson, Knut Boye (2005) *Fra teaterverksted til regionteater : om avviklingen av den helhetlige teaterpolitikken i Nord-Trøndelag,* hovedoppgave i drama og teater, Trondheim: Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
- Erickson, John (2003) Defining political performance with Foucault and Habermas: strategic and communicative action, I Davis, Tracy and Postlewait, Thomas (ed.) (2003): *Theatricality*, Cambridge University Press. s.156-185
- van Erven, Eugene (2001) *Community theatre : global perspectives,* London : Routledge
- Fangen, Katrine (2004) *Deltagende observasjon,* Bergen : Fagbokforlaget
- Fetherstone, Mike (1991) *Consumer culture and postmodernism,* London: Sage
- Fjermestad, Jannicke (2002) ” Den som ingen fortid eier – den har heller ingen framtid” *Teaterets plass i Sokndals historie,* del 1, hovedfagsoppgave, Oslo: Universitet i Oslo, Institutt for musikk og teater
- Fornäs, Johan, Böethius, Ulf, Cwejman, Sabina (1990) *Metodfrågor i ungdomsforskningen,* Stockholm: Sympotion
- Fornäs, Johan, Lindberg, Ulf, Sernhede, Ove (1990) *Speglad ungdom : forskningsreception i tre rockband,* Stockholm : Symposion
- Fornäs, Johan and Bolin Göran(1995) *Youth Culture in late modernity,* London : Sage Publ.

- Fornäs, Johan, Lindberg, Ulf, Sernhede, Ove (1995) *In Garageland: rock, youth and modernity*, London: Routledge
- Fotheringham, Richard (ed.) (1987) *Community Theatre in Australia*, Victoria: Methuen Australian Drama Series
- Foucault, Michel (1970/1999) *Diskursens orden*, oversatt og med etterord av Espen Schaaning, Oslo: Spartacus Forlag A/S
- Foyn Bruun, Ellen, Eliæson, Viveka og Keir Wright, David (1989) *Kulturpolitikk i praksis: et teaterverksted i funksjon*, Gråsten : Drama
- Freire, Paulo (1972) *Pedagogy of the oppressed*, New York: Herder and Herder
- Frykman, Jonas & Gilje, Nils (2003) *Being there. New Perspectives on Phenomenology and analysis of Culture*, Lund: Nordic Academic Press
- Frønes, Ivar (2006) *De likeverdige : om sosialisering og de jevnaldrendes betydning*, Oslo : Gyldendal akademisk
- Fuglesang, Astrid (2006) *Ungdomsteater og medbestemmelse – når usynlig blir synlig*, masteroppgave, Trondheim: Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
- Gadamer, Hans-Georg (1974/2004) *Truth and method*, London: Continuum
- Gade, Morten, Thoup, Line, Sander, Mikkel (2003): *As larp Grows Up – theory and method in LARP*, Knudepunkt 2003  
[http://www.laivforum.dk/kp03\\_book/](http://www.laivforum.dk/kp03_book/)  
Lastet ned: 06.10.2004
- Gallagher Kathleen (2006) *Critical Ethnography in Drama Research*, i Acroyd, Judith (ed.) (2006) *Research Methodologies for Drama Education*, London/Sterling: Trentham Books, s. 63-80
- Gallagher Kathleen (2003) *Emergent Conceptions in Theatre Pedagogy and production*, I Gallagher and Both (ed.) (2003) *How theatre educates, Convergences and counterpoints with Artists, Scholars, and Advocates*, Toronto: University of Toronto Press. s. 3-13

- Gallagher Kathleen and David Both (ed.) (2003) *How theatre educates, Convergences and counterpoints with Artists, Scholars, and Advocates*, Toronto: University of Toronto Press.
- Garsten, Christina (2003) Etnografi, i Gustavsson, Bengt (red.) *Kunskapende metoder inom samhällsvetenskapen*, Lund: Studentlitteratur, s. 145-166
- Geertz, Clifford (1973) *The Interpretation of Cultures, Selected essays*, New York: Basic Books, Inc., Publishers
- Gerard, Augustin (1973) *Kulturpolitik : teori og praksis*, København : Den Danske Unesco-Nationalkommission
- Giddens, Anthony (1991/1996) *Modernitet og selvidentitet : selvet og samfundet under sen-moderniteten*, overs. af Søren Schultz Jørgensen, København : Hans Reitzels Forlag
- Gladsø, Svein, Gjervan, Ellen Hovik, Lise, Skagen, Annabella (2005): *Dramaturgi forestillinger om teater*, Oslo : Universitetsforlag
- Goffmann, Erving (1959/1992) *Vårt rollespill til daglig*, Oslo: Pax Forlag
- Gorbman, Claudia (1987) *Unheard melodies; narrative film music*, London : BFI Publishing
- Gran, Anne-Britt *Kjeppar i hjula eller føde for nasjonen? Om eksplosjonen av historiske spel*, Syn & Segn 2/1997, [www.Spelhandboka.no](http://www.Spelhandboka.no), Lastet ned: 10.11.2001
- Granath, Gunilla (1996) *Gäst hos överkligheten : en 48-årig sjundeklassares dagbok*, Stockholm : Ordfront
- Grossberg, Lawrence, Nelson, Gary, Treichler, Paula A.: *Cultural studies* (ed.) (1992): New York: Routledge
- Guss, Faith Gabrielle (2000) *Drama performance in children's play-culture : the possibilities and significance of form*, avhandling, Trondheim: Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
- Gustafsson, Lotten (2002) *Den förtrollade zonen : lekar med tid, rum och identitet under Medeltidsveckan på Gotland*, Nora : Nya Doxa

- Gustavsson, Bengt (red.) (2003) *Kunskapende metoder innom samhällsvetenskapen*, Lund; Studentlitteratur
- Gürgens, Rikke (2004) *"En usedvanlig estetikk": en studie av betydningen av egenproduserte teatererfaringer for det usedvanlige mennesket*, Avhandling (dr. art.), Trondheim: Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
- Habermas, Jürgen (1971) *Borgerlig offentlighet : dens framvekst og forfall : henimot en teori om det borgerlige samfunn*; oversatt av Elling Schwabe-Hansen, Helge Høibraaten og Jon Øien ; innledning ved Helge Høibraaten, Oslo: Gyldendal
- Haedicke, Susan C. and Nellhaus, Tobin (ed.) (2001) *Performing Democracy: International Perspectives on Urban Community-based Performance*, Michigan: University of Michigan Press
- Hkkarainen, Henri & Stenros, Jaakko (2003) *The Meilahti School - Thoughts on Role- Playing*, i *As larps grows*, s. 54-64  
[http://www.laivforum.dk/kp03\\_book/](http://www.laivforum.dk/kp03_book/)  
Lastet ned: 06.10.2004
- Hall, Stuart and Du Gay, Paul (ed.) (1996) *Questions of cultural identity*, London: Sage Publ.
- Hall, Stuart (1996) *Critical dialogues in cultural studies*, London & New York: Routledge
- Hall, Stuart (1997) *Representation: cultural representations and signifying practices*, London: Sage in association with Open University
- Hammersley, Martyn og Atkinson, Peter (1996): *Feltmetodikk*, 2. utg., Oslo : Ad Notam Gyldendal
- Hannula, Mika, Suoranta, Juha og Vadén, Tere (2005) *Artistic Research -Theories, Methodes and Practices*. Göteborg: ArtMonitor
- Hart, Roger (1992) *Children`s participation, From Tokenism to citizenship*, UNICEF  
[www.unicef.org/publications/pdf/childrens\\_participation.pdf](http://www.unicef.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf) Lastet ned: 12.2.2005

- Hastrup, Kirsten (1998) Theatre as a rite of passage.some reflections on the magic of acting, I Hughes-Freeland, Felicia (1998): *Ritual, media and performance*, London/New York: Routledge, s. 29-45
- Hastrup, Kirsten (2004) *Action : anthropology in the company of Shakespeare*, Copenhagen : Museum Tusculanum Press
- Haukelien, Heidi (2007) *Dus - Den unge scenen : en evaluering*, Bergen : Fagbokforlaget, Utgitt av Norsk kulturråd i kommisjon hos Fagbokforlaget
- Heddon, Deidre & Milling, Jane (2006): *Devising performance: a critical history*, New York: Palgrave Macmillan
- Hellvin, Runo (1984) *Amatørteater i Norden : historie, organisasjoner, samarbeid, kulturpolitikk*, avhandling (hovedfag), Trondheim: Universitetet i Trondheim
- Henriksen, Thomas Duus (2003) Learning by fiction I *As larp Grows Up – theory and method in LARP*, s. 100-115  
[http://www.laivforum.dk/kp03\\_book/](http://www.laivforum.dk/kp03_book/)  
Lastet ned : 06.10.2004
- Ranger, Terence (ed.) (1983) Hobsbawm, Eric and *The Invention of tradition*, Cambridge: Cambridge University Press
- Hoem, Edvard (1993) *Lucie*, 1993, versjon 1. upublisert, Steinvikholm Musikkteater A/L
- Hoem, Edvard (1996): *Olav Engelbrektsson*, 1996, versjon 1, upublisert, Steinvikholm Musikkteater A/L
- Hoggart, Richard (1957) *The uses of literacy; aspects of working-class life, with special references to publications and entertainments*, London: Chatto and Windus
- Horitz, Tony (2001) BOURNEMOUTH! Our Town! Effects on male Teenagers of participation in a Community Play, *Research in Drama Education (RIDE)*, nr. 1, vol 6, 2001, s. 69-84
- Hougen, Hanne Cecilie (2000) *Ung i Notodden*, Rapport 5/2000, Oslo: NOVA

- Hovdenak, Sylvi Stenersen (2004): *Elev i ungdomsskolen: Om ungdom, utdanning og identitet*, Rapport 2004 nr. 11, Oslo: Høgskolen i Oslo
- Hughes-Freeland, Felicia (ed.) (1998): *Ritual, performance, media*, London: Routledge
- Huizinga, Johan (1945) *Den lekande människan*, Stockholm: Natur och kultur
- Hunter, Mary Anne (2000) *Contemporary Australian Youth-specific Performance and the negotiating of Change*, *NJ*, vol. 1/2000, s. 25-35
- Hunter, Mary Anne (2001) *No safety gear: Skate girl space and the regeneration of Australian community-based performance* I Haedicke, Susan C. and Nellhaus, Tobin (ed.) (2001) *Performing Democracy: International Perspectives on Urban Community-based Performance*, Michigan: University of Michigan Press, s. 326-340
- Hunter, Ian (1992) *Aesthetics and cultural Studies* i Grossberg, Lawrence, Nelson, Gary, Treichler, Paula A.: *Cultural studies* (ed.) (1992): New York: Routledge, s. 347-366
- Jackson, Shannon (1998) *Performance at Hull-House: Museum, Micro-fiche, Historiography*, i Della Pollock (ed.) (1998) *Exceptional Spaces: Essays in Performance and History*, Chapel Hill: University of North Carolina, s. 261-93.
- Jackson, Shannon (2004) *Professing performance: theatre in the academy from philology to performativity*, Cambridge and New York: Cambridge University Press
- Jakhelln, Rachel (2002) *Bare mer av det samme- ? : om ungdom, utdanning og identitetsarbeid*, hovedfagsoppgave i pedagogikk. Tromsø: Universitetet i Tromsø
- Johnstone, Keith (1987) *Impro : improvisation og teater*, København: Hans Reitzels Forlag
- Kershaw, Baz (1992) *The politics of performance: radical theatre as cultural intervention*, London: Routledge
- Kershaw, Baz (1999) *The Radical of performance: Between Brecht and Baudrillard*. London: Routledge
- Kjølner, Torunn (2001) *Devised Theatre? Experimental Drama*, I Rasmussen, Rasmusson, Kjølner og Heikkinen (ed.) (2001) *Nordic*

*Voices in Drama, Theatre and Education*, Bergen:  
DEA Publ., s. 73-90

Klein Barbro (1995)

*Gatan är vår! Ritualer på offentliga platser*,  
Stockholm: Carlsson

Kneer, Georg og Nassehi,  
Armin (1997)

*Niklas Luhmann – introduktion til teorien om  
sociale systemer*, København: Hans Reitzels Forlag

Krange, Olve (2004)

*Grenser for individualisering, Ungdom mellom ny og  
gammel modernitet*, rapport 4/04, Oslo: NOVA

Krøgholt, Ida (2002)

*Risiko eller fare : åbning og lukning af  
teaterprocesser*, Aktuelle teaterproblemer 48, Århus :  
Institut for dramaturgi

Kuftinec, Sonja (1996)

A cornerstone for Rethinking Community theatre,  
*Theatre Topics*, nr. 6/1996, s. 91-102

Kuftinec, Sonja (2003)

*Staging America : cornerstone and community-based  
theatre*, Carbondale: Southern Illinois University Press

Kuppers, Petra (2007)

*Community Performance, An Introduction*, New York:  
Routledge

Kvale, Steinar (1997)

*Det kvalitative forskningsintervju*, Oslo: Ad. Notam  
Gyldendal

Kvalvik, Magnar (2008)

*Musikalsk realisme : kva plass har ikkje-diegetisk  
musikk i realistisk filmestetikk?* Masteroppgave i  
medievitenskap, Oslo: Universitetet i Oslo

Kvistad, Yngve (2003)

*Stiklestadspelet: slaget som formet Norge*, Oslo:  
Schibsted

Kyndrup, Morten (1986)

*Det postmoderne – om betydningens forandring i  
kunst, litteratur og samfund*, København: Gyldendal

Kyndrup, Morten og Madsen,  
Carsten (ed.) (1995)

*Det  
Forskudte*, Århus: Aarhus Universitetsforlag

Landvik, Tordis (1998)

*Teater og identitet: tre lokalhistoriske spill i Vefsn og  
deres identitetsdannende funksjon*, hovedfagsoppgave,  
Trondheim: Norges teknisk-naturvitenskapelige  
universitet

- Lesko, Nancy (2001) *Act your Age, a cultural construction of Adolescence*, New York/London: Routledge Falmer
- Levin, Mona (1992) *Wenche Foss : på livets scene*, Oslo: Gyldendal
- Lillo-Stenberg, Ole ( red.) (2001) *Alene på scenen : Per Aabel og tekstene hans*, Oslo: Andresen & Butenschøn
- Linell, Per (1998) *Approaching dialogue : talk, interaction and contexts in dialogical perspective*, Amsterdam : John Benjamins
- Luhmann, Niklas (1997) *Iagttagelse og paradoks*, oversættelse ved Hans Chr. Fink, Jan Katlev og Ole Thyssen ; indledning og faglig revision af Ole Thyssen, København: Gyldendal
- Luhmann, Niklas (1984/2000a) *Sosiale systemer. Grundrids til en almen teori*. København: Hans Reitzels Forlag
- Luhmann, Niklas (1995/2000b) *Art as a Social System*, Stanford California: Stanford University Press
- Lund, Anna (2004) *Iscensättningar och upplevelser : om barn- och ungdomsteater och dess möte med ung publik*, Avhandling (licentiatgrad), Växjö: Växjö universitet
- Mackey, Sally (2002) *Drama, landscape and memory: to be is to be in place*, *Research in Drama Education*, vol. 7, No 1/2002, s.9-25
- Magner, Bjørn (1976) *Medveten människa*, Stockholm: Wahlström & Widstrand
- Mangset, Per (1992) *Kulturliv og forvaltning. Innføring i kulturpolitikk*. Oslo: Universitetsforlaget
- Molander, Bengt (1996) *Kunskap i handling*, Göteborg: Daidalos
- Montala, Markus and Stenros, Jaakko (ed.) (2004) *Beyond Role and play, tooles, Toys and theory for harnessing the imagination*, Helsinki; Ropecon
- Johansson, Thomas (ed.)(1994) *Miegal, Fredrik & Mardrömmar och önskedrömmar : om ungdom och ungdomlighet i nittiotalets Sverige*, Stockholm: Brutus Östlings Bokförlag



- Morrison, Morag (2004) Risk and responsibility: the potential of peer teaching to address negative leadership. *Improving Schools*, Vol.7. No.3 November, Edinburgh: SAGE Publications, s. 211-220
- Mæland, Kjellfrid (2002) *Kulturmøte og kulturbryting : dagens barn i møte med kulturskiftet i Noreg ca 950-1050*, Pedagogisk institutt, Fakultet for samfunnsvitenskap og teknologileiing, Trondheim: Noregs teknisk-naturvitenskapelige universitet
- Nicholson, Helen (2005) *Applied drama: the gift of theatre*, Basingstoke: Palgrave Macmillan
- Nygaard, Jon (1993) *Teatrets historie i Europa: Bind 1*, Oslo: Spillerom
- Oddey, Alison (1994) *Devising theatre: a practical and theoretical handbook*, London: Routledge
- Ohrem, Sigurd (2005) *Spillet om stedet: historiske spel i Norge*, Sandefjord: Purgatorio forlag
- O'Neill, Cecily (1995) *Drama worlds: a framework for process drama*, Portsmouth: Heinemann
- O'Toole, John (1992) *The process of drama : negotiating art and meaning*, London: Routledge
- O'Toole, John and Lepp, Margret (ed.) (2000) *Drama for life: stories of adult learning and empowerment*, Brisbane: Playlab
- Palmenfelt, Ulf og Marker, Torben Kure (red.) (2001) At forske i en bevægelig verden : refleksivitet i børnekulturforskningen, *Tidsskrift for børne- og ungdomskultur nr. 43*, Odense: Odense universitetsforlag
- Eve K. (ed.) (1995): Parker, Andrew and Sedgwick, *Performativity and performance*, London: Routledge
- Paulgaard, Gry (2000) *Ungdom, lokalitet og modernitet, Om kulturbrytninger og identitetsutforming i et kystsamfunn nordpå*. Avhandling, Tromsø: Universitetet i Tromsø

- Paulgaard, Gry (2006)                      Identitetskonstruksjoner – hvor langt rekker de? I *Tidskrift for ungdomsforskning*, Årgang nr. 6 nr. 1-2006, s. 67-89
- Pearson, Mike and Shanks, Michael (2001)                      *Theatre / archaeology*, London: Routledge
- Pohjola, Mike (2003)                      The Manifesto of the Turku School, Pollock, *I As larp Grows Up*, s. 34-39,  
[http://www.laivforum.dk/kp03\\_book/](http://www.laivforum.dk/kp03_book/),  
Lastet ned: 06.10.2004
- Pollock, Della (ed.) (1998)                      *Exceptional spaces : essays in performance and history* , Chapel Hill: University of North Carolina Press
- Davis, Tracy and Postewart, Thomas (ed.) (2003)                      *Theatricality*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Prenti, Tim and Selman, Jan (2000):                      *Popular theatre in political culture: Britain and Canada In focus*, Bristol: Intellect
- Rasmussen, Bjørn (2001)                      *Meninger i mellom: perspektiv på en dramatisk kulturarena*, Trondheim: Tapir akademisk forlag
- Read, Alan (1993)                      *Theatre and everyday life: an ethics of performance*, London: Routledge
- Read, Alan (ed.) (2000)                      *Architecturally speaking : practices of art, architecture and the everyday*, London: Routledge
- Reinelt, Janelle G. and Roach, Joseph R. (ed.) (1992)                      *Critical theory and performance*, Ann Arbor: University of Michigan Press
- Reinelt, Janelle G. (2002)                      The politics of discourse, performativity meets theatricality, i Auslander, Philip (ed. (2003): *Performance : critical concepts in literary and cultural studies, vol I*, London/New York: Routledge, s. 153-167
- Rohd, Michael (1998)                      *Theatre for community, conflict & dialogue: the Hope is Vital training manual*, Portsmouth: Heinemann
- Rokem, Freddie (1999)                      Theatrical and transgress energies, i Auslander, Philip (ed.) (2003): *Performance, Critical Concepts in*

*Literary and cultural Studies, Vol. I*, London/New York: Routledge, s. 291-308

- Rossow, Ingeborg (2003) Ungdommen nå til dags – tall fra ”Ung i Norge 2002”, *Tidskrift for ungdomsforskning*. 1(3)- 2003, s. 89-97
- Ruud, Even (1997) *Musikk og identitet*, Oslo: Universitetsforlaget
- Rye, Johan Fredrik(2006) Lokal kapital og arvelig bofasthet, rurale ungdommers bostedspreferanser, *Tidskrift for ungdomsforskning* 1(3) – 2003, s. 3-24
- Rønning, Barbro (1991) *Folketeater: et begrep og en modell - et teatersyn og en visjon : perspektiver og praksis i og omkring trekk i nordisk teaterutvikling ca. 1968-1990*, hovedfagsoppgave, Trondheim: UNIT/AVH
- Saldaña, Johnny (1995) *Drama of Color, Improvisation with Multicultural Folklore*, Portsmouth: Heineman
- Schechner, Richard (1985) *Between theatre and Anthropology*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press
- Schechner, Richard (1995) *The Future of Ritual, writings of culture and performance*, London: Routledge
- Schechner, Richard and Appel, Willa (ed.) (1990): *By means of performance: intercultural studies of theatre and ritual*, Cambridge: Cambridge University Press
- Schechner, Richard (2002) *Performance studies: an introduction*, London: Routledge
- Schechner, Richard (1981) Performers and spectators transported and transformed, *The Kenyon Review*, New Series, 3(4), s. 83-113
- Selmer-Olsen, Ivar og Sando, Svein (red.) (2003) *Mediebarndommen*, Trondheim: DMMH's publikasjonsserie 2003-2
- Sernhede, Ove (1995) *Modernitet, adolesens & kulturella uttryck*, Göteborg: Göteborgs universitet

- Sinclair, Christine (2006) *A footprint in the mud; entering the engaged space of community theatre practice. NJ, Vol 30, no 1 2006 s. 35-46*
- Sletten, Mira Aaboen (2000) *Ung i Frogn, rusmiddelbruk, fritidsmønstre, selvbylde og nettverk, Rapport 12/00, Oslo: NOVA*
- Sletten, Mira Aaboen (2001): *Ung i Tromsø, Om problemadferd, fritid, framtid og samfunnsengasjement, Rapport 12/01, Oslo: NOVA*
- Sletten, Mira Aaboen (2003) *Ungdomsundersøkelsen i Stavanger 2002, Hva gjør de? Hva vil de?, Rapport 4/2003, Oslo: NOVA*
- Sommerro, Henning (1993) *Lucie, musikalsk verk , upublisert, Steinvikholm Musikkteater*
- Sommerro, Henning (1996) *Olav Engelbrektsson, musikalsk verk, 1996, upublisert, Steinvikholm Musikkteater*
- Stafseng, Ola (1992) *Youth and youth movements towards year 2000: a theoretical essay, Rapport Ungforsk nr 1/1992, Oslo: NAVFs program for ungdomsforskning*
- States, Bert O (1996) *Performance as metaphor, i Auslander, Philip (ed.) (2003): Performance, Critical Concepts in Literary and cultural Studies, Vol. I, London/New York: Routledge, s. 108-137*
- Steinsholt, Kjetil (2006) *På den andre siden av ingenstedt i Improvisasjon : kunsten å sette seg selv på spill, Oslo: Damm, s. 23-43*
- Stenros, Jaakko and Pohjola, Mike (2004) *Beyond Role and Play, tools, toys and theory for harnessing the imagination, i Stenros, Jaakko and Pohjola, Mike (ed.) Beyond Role and Play, s. 15-27 <http://www.ropecon.fi/brap/brap.pdf> Lastet ned: 6.10.2005*
- Stenros, Jaakko and Pohjola, Mike (ed.) (2004) *Beyond Role and Play <http://www.ropecon.fi/brap/brap.pdf> Lastet ned: 6.10.2005*
- Stjernø, Steinar (2005) *Solidarity in Europe : the history of an idea, Cambridge: Cambridge University Press*
- Storsve, Kristine (2007) *Teater i museum : dilemmateater som formidlingsform, masteroppgave, Trondheim: Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet*

- Strømsø, Guro (2006) *Hvilken betydning har rammer, metodekunnskap og lek for elevenes deltakelse i et dramaforløp? Med utgangspunkt i observasjoner fra storylinen "Lokale naboer – nasjonale fiender", masteroppgave, Trondheim: Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet*
- Sundnes, Hans Morten (1994) *Kjensla på Kinn: boka om Kinnaspelet, Florø: Kinnaspelet*
- Szatkowski, Janek,  
Christoffersen, Erik Exe m. fl.(1989): *Dramaturgisk analyse – en analyse. Aktuelle teaterproblemer 24, Århus: Institutt for Dramaturgi, Universitetet i Århus*
- Taylor, Heidi (2004) *Deep Dramaturgy; excavating the architecture of site-specific performance, Canadian Theatre Review (CTR), Volume 119, Summer 2004, s. 16-19*
- Taylor, Philip (ed.) (1996) *Researching drama and arts education: paradigms and possibilities, London: Falmer Press*
- Taylor, Philip (2003) *Applied theatre: creating transformative encounters in the community, Portsmouth: Heinemann,*
- Thompson, James (2003) *Applied theatre, Bewilderment and Beyond, Bern: Peter Lang*
- Turner, Victor (1982): *From ritual to theatre: the human seriousness of play, New York: PAJ Publications*
- Turner, Victor (1988) *The anthropology of performance, preface by Richard Schechner, New York: PAJ*
- Vågen, Kari (1997) *Framveksten av historiske spel i Norge, hovedoppgave, Oslo: Universitetet i Oslo*
- Wadel, Cato (1991) *Feltarbeid i egen kultur : en innføring i kvalitativt orientert samfunnsforskning, Flekkefjord: SEEK*
- Walaker-Nordeide, Sæbjørg (2000) *Steinvikholm slott – på overgangen fra middelalder til nyere tid, Temahefte 23, Trondheim: NIKU*
- Wenger, Etienne (2004) *Praksisfællesskaber : læring, mening og identitet, dansk ved Bjørn Nake, København: Reitzel*
- Williams, Raymond (1953/1983): *Culture and society: 1780-1950, New York: Columbia University Press*

- Williams, Raymond (1976/1983) *Keywords: a vocabulary of culture and society*, London: Fontana Press
- Williams, Raymond (1989): *What I came to say*, ed. by Neil Belton, Francis Mulhern and Jenny Taylor, London: Hutchinson Radius
- Willis, Paul (1990a) *Common culture: symbolic work at play in the everyday cultures of the young*, Milton Keynes: Open University Press,
- Willis, Paul (1990b) *Moving culture: an enquiry into the cultural activities of young people*, London: Calouste Gulbenkian Foundation
- Wollebæk, Dag (2001) Modernisering av organisasjonssamfunnet i et generasjonsperspektiv, *Tidsskrift for ungdomsforskning* 1-2001, s. 69-87
- Woodson, Stephani (2004) The Place: Vision & Voice Program—Power, Authenticity, and Ethics, *Community Arts Network Reading Room* (Spring 2004) <http://www.communityarts.net/readingroom/archive/58woodson.php>.  
Lastet ned: 20.8.2005
- Wulff, Helena (1998) Perspectives towards ballet performance: exploring, repairing and maintaining frames, I Hughes-Freeland, Felicia (ed.) (1998): *Ritual, media and Performance*, London: Routledge, s. 104-120
- Ziehe, Thomas og Stubenrauch, Herbert (1983) *Ny ungdom og usædvanlige læreprosesser: kulturel frisættelse og subjektivitet*; overs. av Henning Vangsgaard, København: Politisk revy
- Ziehe, Thomas (1989) *Ambivalenser og mangfoldighed : en artikelsamling om ungdom, skole, æstetik og kultur*; red. Johan Fornäs og Elo Nielsen ; overs. Hans Christian Fink, København: Politisk revy
- Ziehe, Thomas (1989/1992) *Kulturanalyser : ungdom, utbildning, modernitet*, essaër sammanställda av Johan Fornäs och Joachim Retzlaff ; översättning: Joachim Retzlaff, Stockholm: Symposion
- Ziehe, Thomas (2004) *Øer av intensitet i et hav av rutine, nye tekster om ungdom, skole og kultur*, København: Forlaget politisk revy

- Ødegård, Guro (2001) *Ungdomstid i Fredrikstad, om skole, fritid, rus, samfunnsengasjement og verdiorienteringer*, Rapport 6/01, Oslo: NOVA
- Øia, Tormod, (red.) (1996) *Ung på 90-tallet*, Oslo: Cappelen akademisk forlag.
- Østerberg, Dag (1997) *Fortolkende sosiologi*, Oslo: Universitetsforlaget
- Østvang, Tore (1982) *Hovedlinjer i norsk amatørteater*, hovedoppgave, Trondheim: Universitetet i Trondheim

## **Dokumenter**

KKD-ST.prp. nr. 48, (1998-99): Om nytt operahus (II), Ledd 10.2.3.: Opera- og ballettformidling i Norge

Norsk Teaterråds årsmeldinger 2003, 2005, 2005

NOU 1988:1 Scenekunst

Olav Englebretsson, program 2000, arkiv Steinvikholm Musikkteater A/L

Slottedramaet Lucie, Stjørdal; Steinvikholm Musikkteater A/L, gratis bilag sommer 1994, Stjørdalens Blad ved Torbjørn Foss, i arkiv Stjørdalens Blad

Steinvikholm Musikkteater A/L, Musikkdramatiske spill på Steinvikholm Slott: rapport, planer og ideer, Stjørdal 1992 ved Astrid Vikaune, arkiv Steinvikholm Musikkteater A/L

Steinvikholm Musikkteater A/L, Melding til Årsmøte 28.02.94, arkiv Steinvikholm Musikkteater A/L

Steinvikholm Musikkteater A/L, Distriktsopera Nord-Trøndelag, Drift'99, arkiv Steinvikholm Musikkteater A/L

St.meld. nr. 38 2002-2003: Den kulturelle skulesekken

## **Internettadresser**

[www.Spelhandboka.no](http://www.Spelhandboka.no)  
Lastet ned 10.11.2001

[http://www.laivforum.dk/kp03\\_book/](http://www.laivforum.dk/kp03_book/)

Lastet ned 06.10.2004

<http://www.laiv.org/>

Lastet ned 17.10.2004

[http://www.unicefirc.org/publications/pdf/childrens\\_participation.pdf](http://www.unicefirc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf)

Lastet ned 12.2.2005

<Http://www.culturelink.org/review/s00/s00intro.html>

Lastet ned 04.03.2005

<http://www.nsd.no/personvern/forskningsdelt.html>

Lastet ned 13.4. 2005

<http://www.utviklingsagentene.no/>

12.2.2005

<http://www.ropecon.fi/brap/brap.pdf>

Lastet ned 6.10.2005

[www.ukm.no](http://www.ukm.no)

Lastet ned 6.6.2005

[www. denungescenen.no](http://www.denungescenen.no)

Lastet ned 12.6.2005

<http://www.teater.no/>

Lastet ned 6.6.2005

<http://www.regjeringen.no/nr/dep/kud/Dokument/proposisjonar-og-meldingar/stortingsmeldingar/20022003/stmeld-nr-38-2002-2003-/1.html?id=197054>

Lastet ned 20.6.2005

<http://www.communityarts.net/readingroom/archive/58woodson.php>

Lastet ned: 20.8.2005

<http://www.knutepunkt.laiv.org /dissectionlarp.pdf>

Lastet ned 21.8.2006

<http://www.elden-roros.no/>

Lastet ned 12.11.2006

[www.odin.dep.no/bfd](http://www.odin.dep.no/bfd)



## **Vedlegg**

### **Vedlegg 1 Prøve- og forestillingsperiode**

Olav Engelbrektsson 2000

27.juli	Prøvestart lokale skuespillere og statister
28. – 30. juli	Scenepøver
30. juli	Sitteprøver orkester, kor, solister
31. juli, 1. og 2. august	Gjennomganger
3. august	Generalprøve <sup>42</sup>
4. august	Premiere med fest
5., 6., 9., 10., og 11. august	Forestillinger, den siste med teppefallsfest

---

<sup>42</sup> Pga sykdom blant statistene ble denne avlyst og erstattet med prøver. Generalprøven kom som ekstra forestilling 6. august.

## **Vedlegg 2 Intervjuguide I**

Kort presentasjon av prosjektet  
Tid og sted for intervjuet

Kort introduksjon om intervjupersonen  
Fiktivt navn og eventuelt rollenavn, skolested/lærested, bosted og samboere, forhold til SMT, interesser

Samtaletema:

- om forventninger og interesse, hva ønsker du å oppleve?
- om forventninger til samværet i spillmiljøet
- om forventninger til kunstnerisk ledelse
- om forholdet til organisasjonen/administrasjon
- om forventninger til rolle
- om forventninger til forestillingen
- om forventninger til å spille for publikum
- om utfordringer

## Vedlegg 3 Intervjuguide II

Det lokalhistoriske spillet  
Lokalt – historisk - spill

Hva tror du betyr mest for deg?

- at det skjer der du bor?
- at det handler om noe som har skjedd i eldre tid?
- at du får lov til spill å være en annen?
- Å delta i et stort spill med musikk, kostymer, lys etc.?
- at det er profesjonell kunstnerisk ledelse?
- at det er samarbeid med profesjonelle?

Arbeid med rollen

Kan du forklare hvordan rollen blir til?

Instruksjon?

Eget arbeid?

Har du sett, opplevd, lest noe som kan ha gitt deg bakgrunnskunnskap?

Er det annerledes å spille når det er forestilling?

Har du gjort deg noen tanker om hvem denne personen er?

Stemming

Kan du sette noen ord på stemningen?

Ligner stemninger her på stemninger du har opplevd andre steder?

Stefan snakker om at det er vanskelig å forklare publikum om fellesskapet som bygges opp.

Hva tenker du om fellesskapet?

Hva tenker du om stefans taler?

Betydning i et lengre perspektiv

Noen snakker at de ønsker å lære noe. Noen sier at de blir hekta? Kan du si litt om hvilket inntrykk du sitter igjen med?

Har det å være med i spillet forandret måten du ser på deg selv på?

Måten andre oppfatter deg?

Refleksjon over intervjusituasjonen

Hvordan har det vært å delta i intervjuene?

## Vedlegg 4 Oversikt intervjuer

Intervjuer Olav Engelbrektsson 2000

Informantnavn	Rollenavn	Intervju 1	Feltsamtale	Intervju II
Marit	Anna	27. juli	29. juli	12. august
Gro	Gunnar	27. juli	30. juli	12. august
Lena	kammerjente	27. juli	29. juli	13. august
Siv	Tor	26. juli	30. juli	13. august
Mari	Erik	26. juli	30. juli	13. august
Ingeborg	Tove	26. juli	29. juli	11. august
Einar	Einar	26. juli	30. juli	13. august
Erik	Erik	27. juli	30. juli	12. august
Rune	Rune	27. juli	29. juli	11. august
Odd	Odd	26. juli	30. juli	13. august
Per	Per	26. juli	30. juli	13. august
Bjarne	Bjarne	26. juli	29. juli	11. august

Tale musikalsk leder før premiere 4. august.

Tale 9. august (etter Stormforestillingen). Opptaket er tapt.

## **Short summary**

The project *Det lokalhistoriske spillet som kultur-estetisk praksis for ungdom* is a study in the field of Cultural Studies. The research object is the relation between teenagers and local theatre; the site-specific, historical play and cultural orientation. What are the objects of fascination? How does participation become meaningful? The study is informed by a case; a historical play, an opera, and young participants (aged 13-18) doing small parts and extras during summer 2000. The term cultural-aesthetic practice (Rasmussen 2001) is introduced to focus a wide range of social, aesthetic and cultural aspects of making, performing and reflecting. Data is analysed in relation to two contexts. One is the context of production and the systems of interactions between leaders, players and other participants in the large, semi-professional ensemble. The other is the aesthetic context and the process of embodying the other and experiencing the other's life. Theoretical perspectives on culture and young people make a third context. This is an open air production and the surrounding nature and shifting weather makes a strong, present feeling of being present. The nature arise risk and a quality of unpredictability. This increases the consciousness of physical and social mastering. The site is a ruin of a castle. Architecture and the archaeological fragments stimulate the fantasy of ancient looks and lives. Childhood memories of playing outdoors influence the experience and the site is characterised by the quality of *castleness*. They feel attracted to the site; it sets the body at stake, moves the senses and opens a lot of potentialities for performing. They also reflect on how they make the surroundings and site alive and integrated in the performative event. Unpredictability and fragments of the past produces the quality of authenticity which gives the experience authority. This gives ownership to the material being performed. It also produces a close relation to the site and the people scaring its pleasures and troubles. Immediately the musical form creates irritation and frustration. In a short time the attitude is changed into an aesthetic experience dominated by excitement, joy and a feeling of being framed by a temporal, rhythmic, musical whole. Diegetic, performative elements increase the quality of authenticity and experience of embodiment and ownership. Non-diegetic elements deepen the atmosphere and give rhetoric strength to crucial situations. The music strengthens the experience of vitality and presence in a similar way as the site. A musical form not belonging to mainstream youth culture tickles the taste and challenges the discursive and performative identity. To adjust form to legal participation they deconstruct the official label *opera* and to "soft-opera", to musical. The aesthetic capital gained in the global media-

culture, gives an open, untroubled, activity - oriented attitude to musical form. A rich musical form is not a hinder, but a possibility. It gives existentially aesthetic experiences and stimulates the psychological system to open towards aesthetic and symbolic as well as social possibilities. Being in role produces embodied experiences of living in a world of pre-modern rationality and no civil rights. Empathy involves a rich register of feelings and empathic reflection. The difference of *me* and *not me* produce a strong tension between intensity and relief and the aesthetic experience is also an ethic experience. The plot is about the political and religious fight leading to Norway becoming a Danish colony. The tragic protagonist is the archbishop Olav Engelbrektsson who in the last scene flees the country. The small parts of the young participants are as good as invisible in the libretto. They deconstruct this official plot and reconstruct a plot where they play the part of the collective heroes loosing their lives. This produces ownership to the play and an important story to perform. The melodramatic form is well known from media culture where the plot often is about ordinary people and their struggle for happiness and welfare. The narrative form is including and clear ethical oppositions create a feeling of community among the young players. The artistic leaders use a strictly media-orientated method. The young participants get a limited number of short instructions and collective responses. Off-stage leaders are friendly, but distant. The young consider this to be an efficient method and a guarantee for success. On the other side; method and attitude produce a vacuum; insecurity, anxiety and need of a kind of leadership they know from school and organized activities. In this twist the young *veterans* play a crucial part. The play is an annual production and this is an important feature. Interpretation of instructions, exploration of material, site and situations, reflection and response are initiated by them. The annual repetition and the understanding of the *dugnad* (volunteers in work), produce a practice-based, situated knowledge of social, practical, aesthetic and ethical aspects needed both by players and the play. The relation of the artistic expert, young veterans and new participants makes a dynamic, effective and including social interaction. A central theme in the interaction of the young is dealing with the ambivalent body of *me* and *not-me*. Costume and mask establish a feeling of freedom to act out alternative actions, feelings and images of being in the world. Being in between self and role also increases contingency and produce a high level personal and social risk. The young participants develop three strategies to handle with convergence. Improvisation is insecure and complex. Accepting propositions and responding in the media develop an understanding of creative interaction; the possibilities to influence the process and take part in aesthetic decisions. The dialog is symmetric, and it is sensitive and focused on solving practical, social, artistic or ethical challenges. Meta-

communication is a strategy in dealing with situations of violence and injustice. This tends to speed up ambivalence and a need of separate the symbolic world from the real. This communication is warm and careful and expresses an ethical reflection. Experiences of being a good enough member of a community of players, produces an important embodied experience of autonomy. The theatre legitimates playing and it is less to lose compared to the areas of every day. This leads to reflections of how social status and expectations hinder or open interests and autonomy. The ambivalence and tension of being another and dealing with convergence is relevant for the self reflexive project of identity and autonomy. The local historical play is a rich and vigorous culture-aesthetic arena for teenagers. Working in the dramatic medium is an experience of being between risk and joyful tension and making decisions in a process of opening and closing. Social, aesthetic and cultural experiences are integrated and the connection of working methods, attitudes and values are visible and object of communication and reflection. Autonomy and the story of the self is framed by a manifold, creative collective that brings questions of the past in dialogue with teenagers of today.

Det lokalhistoriske spillet som kultur-estetisk praksis  
Vigdis Aune



Det lokalhistoriske spillet som kultur-estetisk praksis  
Vigdis Aune