

Trine Elise Gjermstad

Skuespilleren som multikunstner

En analyse av skuespillerens bidrag i prosjektet

Er det virkelig virkelig? En teaterforestilling for ungdom



Masteroppgave i drama og teater

Institutt for kunst- og medievitenskap

NTNU

Trondheim, 2018

Antall ord: 24982

Takk til

Jeg vil først og fremst takke Christina Rørvik Søhol for at du tok sjansen og samarbeidet med meg. Takk for ditt engasjement, planlegging, latter og stødighet som regissør. Og ikke minst, takk for et flott vennskap.

Takk til hele ensemblet Daniel, Thea, Eirik og Herman. Uten deres tålmodighet og innsats hadde ikke dette blitt noe av.

Takk til Rosenborg skole med lærere og administrasjon for samarbeidet, tilliten og innsatsen. Spesielt stor takk til 10 trinn i sal og scene. Dere er fantastiske.

Takk til Cecilie Haagensen, Nils Christian Boberg og Gunnar Fretheim for gode råd.

Og tusen takk til Heli Aaltonen som har vist meg vei og motivert meg. Takk for inspirasjonen du har gitt, engasjementet ditt og alle dine kreative ideer.

Og sist, men ikke minst, takk til Håkon som alltid er der.

1.0 Innledning	5
1.1 Bakgrunn for prosjektet.....	5
1.2 Produksjonsplattform	5
1.3 Problemstilling	6
1.4 Struktur av oppgaven.....	6
2.0 Kunstneriske strategier.....	7
2.1 Ungdomskultur, ungdomsteater og målgruppearbeid	7
2.2 Egenskap teater	9
2.3 Postdramatisk teater og visuell dramaturgi	10
2.4 Spillestil.....	10
2.5 Fysisk teater.....	11
2.5.1 Frantic Assembly.....	11
2.5.2 Jaques Lecoq	11
2.5.3 Animasjonsteater	12
2.6 Psykologisk realisme	13
2.6.1 Stanislavskijs psykofysiske teater	13
3.0 Metodologi.....	15
3.1 Performativt forskningsparadigme	15
3.2 Praksisledet forskning	16
3.2.1 Ulike modi av kunnskap – Nelsons modell.....	16
3.3 Innsamling av materiale i den egenskapeprosess	18
3.3.1 Fase 1. Startpunkt og ideutvikling.....	20
3.3.2 Fase 2. Material og konseptutvikling	22
3.3.3 Fase 3. Strukturering av materialet, formfasen.....	24
3.3.4 Fase 4. Fremføring og produksjon.....	24
3.3.5 Fase 5. Refleksjon	25
3.4 Bearbeiding av materialet.....	25
3.5 Forestillingsanalyse	26
3.6 Mine roller i forskningsarbeidet	27
4.0 Analyse	29
Scene 1. Fryktmonolog Kamilla – frykten for å være alene når man ikke er pålogget i den digitale verdenen	29
Scene 2. Rutine morgen – vi er opptatt hvordan vi framstår.....	30
Scene 3. På bussen/film – sosiale media som kommunikasjonslink	32
Scene 4. Skolegården – det første møtet med vennegjengen	33

Scene 5. Press 1 – opplevelsen av press fra den digitale verdenen	34
Scene 6. Rutine hverdag – mobilens plass i en skolekontekst.....	36
Scene 7. Kamilla kaos – den digitale verdenen som angstfremmende.....	37
Scene 8. Instagram – kommunikasjon i den digitale verdenen versus den reelle verdenen	39
Scene 9. På vei hjem fra skolen – intensjonen til karakterene blir tydelige	40
Scene 10. Mia kaos – frykten for å ikke høre til	41
Scene 11. Rutine hjemme – sosiale medier som forstyrrelsesmoment.....	42
Scene 12. Virkelige verden – en refleksjon over hva som er virkelig.....	43
Scene 13. Middag – Morten opplever press hjemme	45
Scene 14. Kaos Morten – å flykte til den digitale verdenen.....	46
Scene 15. Emoji-dans – den digitale verdenen som fristed.....	47
Scene 16. Filmkveld – følelser ute av kontroll.....	48
Scene 17. Kamilla klikk – humørsvingninger og sinneutbrudd	49
Scene 18. Mortens monolog – hvordan ta avstand fra sosiale media.....	50
Scene 19. Snapchat-krangel – konsekvensen av å krangle på sosial media	51
Scene 20. Press 2 – presset blir for stort.....	52
Scene 21. Instagram 2 – Kamilla tar hevn.....	53
Scene 22. Største frykt/krangel – Kamilla og Mia blir fanget i det digitale kaoset.....	54
Scene 23. Frisbeescenen + slett Instagrambildet – Kamilla ber om unnskyldning	55
Scene 24. Rutine kveld – vi kan velge å ta en pause fra den digitale verdenen	56
5.0 Funn.....	59
5.1 Skuespilleren som kunstnerlærer.....	59
5.2 Skuespilleren som leder.....	60
5.3 Skuespilleren som tekstforfatter og dramaturg.....	61
5.4 Skuespilleren som teaterkunstner	62
5.5 Skuespilleren som kunstnerforsker.....	63
6.0 Sluttrefleksjon.....	67
7.0 Veien videre	69
Litteraturliste.....	71
Liste over vedlegg	75

1.0 Innledning

1.1 Bakgrunn for prosjektet

Da jeg skulle ta en praktisk/teoretisk mastergrad i drama/teater ved NTNU var jeg sikker på at jeg ville forske på skuespillerens rolle. Etter å ha gått flere utdanninger innenfor praktisk skuespillerfag, og i tillegg tatt en Bachelor i drama og teater ved NTNU, har jeg opplevd flere ulike syn på hva en skuespiller er.

Mitt inntrykk er at om man skal være en vellykket skuespiller i dagens samfunn, må man være en multikunstner. En multikunstner kan sees i sammenheng med å være allsidig (Norske synonymymer og uttrykk, 2009). Det å være en allsidig kunstner, innebærer å ha både talent og kunnskap innenfor ulike kunstneriske felt. På Kunsthøgskolen i Oslo (2016) sin nettside sto det:

I dag blir det stilt stadig større krav til skodespelerar som vil jobbe på høgaste internasjonale nivå innanfor sin kunstart. Nokre av faktorane som driv utviklinga, er nye medium, blanding av kunststartar, teknologi, teori og sideordna samarbeidsformer mellom faggruppene i den skapande prosessen (Kunsthøgskolen i Oslo, 2016).

På Akademi for Scenekunst i Østfold (2018) sin nettside, står det beskrevet at de har fokus på multi-disiplint arbeid innenfor fysiske teater, devised performance og andre tverrfaglige arbeidsmetoder. Dermed kan man se at skuespillerutdanningene forsøker å utdanne selvstendig skapende kunstnere som kan utvikle sin egen form for scenekunst. Skuespilleren skal kunne lage sin egen jobb etter endt utdanning, være allsidig og beherske flere felt.

1.2 Produksjonsplattform

Egenskapt teater er en god form å utvikle kunstneriske ferdigheter på, samtidig som man arbeider allsidig med andre organisatoriske og tekniske felt. Dette var grunnen til at jeg valgte eigenskap teater som produksjonsplattform for masterprosjektet, hvor fasetenkning har stått sentralt (vedlegg 1). På Bachelorstudiet hadde jeg faget DRA2002: Prosjektteater for ungdom, (2015) hvor jeg skapte en eigenskap teaterforestilling for og med ungdom og deres livsverden i fokus. Ungdomstiden er en identitetsskapende fase, som gir rom for spennende og aktuell tematikk. Det finnes lite godt teater for ungdom hvor de blir underholdt, og samtidig har en dialog med ungdom om det de opplever som viktig i livene sine. DRA2002 inspirerte meg og jeg ønsket å arbeide med ungdommer igjen i masterprosjektet. Christina Søhol ønsket også å arbeide med ungdommer i masterprosjektet, og vi ville forske i ulike roller. Jeg ville forske på skuespillerrollen og Søhol ønsket å se på regissørens rolle. Dermed benyttet vi oss av sjansen

til å samarbeide. Sammen har vi fungert som kunstneriske tilretteleggere, ledere for prosjektet og hatt undervisning med 10-trinn. Vi etablerte ensemblet som besto av Thea M. Lekang som skuespiller, Eirik Fagerslett som lyddesigner og skuespiller, Daniel Takle Piel som lysdesigner og lysavvikler og Herman Pedersen Lersveen som videodesigner, plakat- og programdesigner.

For å få en innsikt i ungdommers livsverden, innledet Søhol og jeg et samarbeid med Rosenborg skole, og fikk underskrevet kontrakt og samarbeidsavtale i juni 2017 (vedlegg 2). På Rosenborg skole står valgfaget «Sal og scene» sterkt da de blant annet setter opp en stor forestilling hvert år. Skolen ble nylig oppusset og i den anledning bygget de en aula som fungerer som både undervisningsrom og scenerom, noe som var et spennende rom å utforske. Det var der Søhol og jeg hadde workshoper med en tiendeklasse som hadde valgfaget Sal og scene.

1.3 Problemstilling

Problemstillingen min i forskningsprosjektet er «Hvordan fungerer skuespilleren som en multikunstner i prosessen mot forestillingen *Er det virkelig virkelig?* og hvilke konsekvenser har dette hatt for skuespillerens scenearbeid med ulike roller». Jeg drøfter to ulike sider av skuespillerarbeidet i analysen, nemlig prosessen mot forestillingen og skuespillerens sceniske arbeid i forestillingen. I analysen har jeg valgt å analysere scene for scene i forestillingen. Jeg har funnet ut hvilke tema ensemblet tok med inn forestillingen og hvordan prosessen for å samle materiale og bearbeide materialet har foregått.

1.4 Struktur av oppgaven

Oppgaven er delt inn i sju kapitler hvor jeg i det innledende kapitlet redegjør for oppgavens bakgrunn, hensikt og hvordan oppgaven er strukturert. I kapittel 2.0 tar jeg for meg de kunstneriske strategiene jeg har brukt i skapelsen av forestillingen. Fra ungdomskultur, ungdomsteater og målgruppearbeid, produksjonsplattformen egenskapte teater, prostdramatisk teater og visuell dramaturgi, teori om spillestil og deretter de ulike spillestilene og skuespillerteori som befinner seg i forestillingen. I kapittel 3.0 gjør jeg rede for metodologien jeg har anvendt i forskningsprosjektet. Jeg tar for meg det performative paradigmet, praksisledet forskning, den egenskapte teaterprosessen med de ulike forskningsmetodene, bearbeidningen av materialet, hvordan forestillingsanalysen har foregått og til slutt mine roller i forskningsarbeidet. I kapittel 4.0 har jeg analysert forestillingen scene for scene, og så drøftet ulike funn fra analysen i kapittel 5.0. Deretter kommer jeg med en konklusjon i kapittel 6.0. Til slutt tar jeg for meg veien videre i forskningsprosjektet i kapittel 7.0.

2.0 Kunstneriske strategier

I teoridelen skal jeg presentere og redegjøre for de mest sentrale teoriene i mitt forskningsprosjekt. Kapittelet består av teori om produksjonsplattformen i prosjektet; ungdomsteater, målgruppearbeid og egenskap teater. Jeg vil deretter ta for meg postdramatisk og visuelt teater, for så se på de ulike spillestilene i forestillingen og skuespillerteori i animasjonsteater, fysisk teater og psykofysisk teater. Her vil jeg ta utgangspunkt i Frantic Assembly, Lecoq og Stanislavskij.

2.1 Ungdomskultur, ungdomsteater og målgruppearbeid

Det å være ungdom innebærer å befinne seg i en livsfase som er i forandring fra barndom til ungdomstid. Man kan se på ungdomstiden som en livsfase og en generasjon (Drotner, 1995, s. 16). Rammene for å være ungdom er stadig i forandring da samfunnet, ulike trender og ideer forandrer seg fra generasjon til generasjon. Disse rammene innebærer at ungdom har sin egen selvframstilling med sin egen estetiske kapital og med egne estetiske uttrykk (Aune, 2013). Sosialpsykologen Thomas Ziehe mener man kan skille mellom tre typer ungdommer. Den første type ungdom er den fysiske ungdommen. Fysisk ungdom er i puberteten som foregår fra man er ca. 10-17 år. Puberteten består av en fysisk endringsperiode som innebærer rask biologisk modning både psykisk og fysisk. Den andre type ungdom er psykisk ungdom. Denne type ungdom er avhengig av livssituasjon. Det finnes også en kulturell forståelse for hva ungdom er, noe som kan vare opptil 40-50 årene. Kulturell ungdom går ut på at man forsøker å være ung så lenge som mulig (Ziehe, Fornäs & Nielsen, 1989).

Målgruppen til denne produksjonen befinner seg innenfor alle de tre kategoriene, fysisk ungdom, psykisk ungdom og kulturell ungdom, da de er mellom 13 og 16 år. Det å arbeide med en målgruppe vil si at man samarbeider med en gruppe for å få en forståelse for deres livsverden og framskaffe informasjon og materiale. Det å kommunisere med målgruppen er viktig, da direkte kommunikasjon kan sikre en forestilling som er aktuell. Målgruppen er med på å vurdere det ensemblet har skapt ved å delta på visningsseminar, hvor de gir tilbakemelding for å avklare interesse og aktualitet, og fungerer da som en referansegruppe (Aune, 2004).

Det finnes tradisjonelt sett tre måter å definere ungdomsteater på. Den ene måten er teater som er laget av voksne, der de voksne er aktører, mens publikum er ungdommer. Den andre måten er ungdomsteater laget av voksne, men med ungdom som aktører for ungdom som publikum. Den tredje måten er ungdomsteater laget av ungdom, med ungdom som aktører og

ungdom som publikum (Mouritsen, 1996). Søhol og jeg lagde teater for ungdom, med voksne som aktører, men vi ønsket at målgruppen skulle være med å forme forestillingen, og dermed ta del i skapelsen. Dermed ble forestillingen skapt av voksne, men med et tett samarbeid med ungdommer. Søhol og jeg ønsket å ha både et kunstnerisk og kulturelt samarbeid med ungdomsgruppen. Vi ville underholde og utfordre ungdomsgruppen, og gi dem mulighet til å få innsikt i sitt eget liv ved å oppleve ungdomsteater. Det var også viktig for oss å lage teater for ungdom da dette blir lite satset på. Manon van de Water er forsker og bekrefter at det er for lite satsning på ungdom både i forskning og praksis. Hun argumenterer for at grunnen til dette er at historisk sett har ungdomsteater blitt sett på og behandlet som noe annet enn «teater for voksne», da den historiske oppfatningen er at teater for ungdom skal ha en dannende og opplærende effekt (van de Water, 2012, s.11).

Stephanie Woodson påpeker at unge mennesker er verken en kulturell kapital av staten eller foreldres eiendom. De er individuelle mennesker med rett til å bli hørt (Woodson, 2005). Jeg var inspirert av Woodson og ønsket dermed å behandle ungdomsgruppen som aktive agenter (Woodson, 2003). Dette gjør man ved å fokusere på ungdommenes liv og deres levde erfaring. Woodson mener også at teater for og om unge mennesker burde bestå av en kritisk teaterpraksis, som fokuserer på å definere og fange spesielle øyeblikk i nåtiden for å gi ungdommene en mulighet til å se, forstå og analysere disse forholdene (Woodson, 2004).

Woodson mener det er viktig at ungdommer får være medskapere ved å reflektere over eget arbeid, egne liv og egne ord i en kunstnerisk prosess. Unge mennesker har og skaper sin egen kultur, og den burde hedres. For at man skal klare dette, er det viktig å danne forhold som er basert på gjensidig respekt (Woodson, 2004). Dette var grunnen til at Søhol og jeg valgte at ungdomsgruppen skulle ha sin egen visning etter vår forestilling. Ungdom er ofte svært målorienterte, og dette var for at de skulle være med å lage et kunstnerisk produkt, på samme plan som vårt ensemble. Ungdomsgruppens visning ble et sted der de konstruerte seg selv og sin ungdomsforståelse, og fikk dermed et konkret mål for prosessen og mulighet til å uttrykke seg selv.

Mer enn noen gang lever ungdommer et komplisert liv (Bakken, 2017). Ungdata er en lokal ungdomsundersøkelse hvor ungdom over hele landet svarer på spørsmål rundt sine liv. Undersøkelsens resultater viser at sosiale medier har forandret alt (Bakken, 2017). Det har skjedd en digital revolusjon, hvor ungdom er mest opptatt av å ta de nyeste mediene i bruk. Digitale medier er svært sentrale i hverdagen for ungdommenes sosiale liv. Undersøkelsen viser at hjemmet som en arena hvor ungdom møtes har blitt svekket. Dette er trolig på grunn

av bruken av sosiale medier, og de mulighetene de gir til å kommunisere uten å være i samme rom. Det er svært mange ungdommer som bruker tiden sin på sosiale medier og nettbaserte spill hvor man kommuniserer med hverandre over internett, og for noen kan det ha store sosiale omkostninger å ikke være pålogget eller aktiv. I undersøkelsen kom det frem at skjermaktiviteten blant unge er økende, da rundt tre av ti bruker mer enn fire timer daglig foran en skjerm. Dette viser at ungdommer lever ut mye av sin sosiale tid på internett (Bakken, 2017).

2.2 Egenskapt teater

Egenskapt teater eller devised theatre har vært produksjonsplattformen i prosessen mot forestillingen. Ifølge Heddon og Milling (2006) har devising-metoden røtter tilbake til 1950 – 60-tallet. Devised theatre skulle fokusere på den kollektive skapelsen av kunst og konstruere noe fra bunnen av. Demokratisering av kunsten sto i sentrum og det sentrale ønsket var å bringe kunsten inn i hverdagen, og hverdagen inn i kunsten (Heddon og Milling, 2006).

Devised theatre har ofte en åpen prosess hvor alle involverte er likeverdige medskapere (Govan, Nicholson og Normington, 2007). Dette gjør at arbeidsmetoden fungerer godt for å utvikle kunstneriske ferdigheter, samtidig som man arbeider med andre organisatoriske og tekniske felt. Strukturen i produksjonsplattformen er gruppebasert hvor ensembles verdi er opphøyd da demokratiet står i fokus (Oddey, 1994). Mermekides og Smart (2010) beskriver egenskapt teater som en motsats til et teater hvor regissøren er autoritær og forestillingen er tekstbasert. De deler egenskapt teater opp i faser (se metodekapittel). I prosessen henter man materiale fra sekundære erfaringer, egne livserfaringer eller estetisk forarbeid (Haagensen, 2009). Teaterpraksisen er derfor sammenknyttet av den erfaringsmessige opplevelsen, den teatreale og kreative prosessen (Haagensen, 2009).

Egenskapt teater er det norske begrepet til devised theatre, og Cecilie Haagensen forklarer det i sin doktoravhandling fra 2014:

This kind of devising process can be called “egenskapt” in Norwegian. Which means “self-made” in English. It refers to the process where the performer is a total-creator and the performance is made by the devisers themselves, but the experience used as the stimulus is not primary experience (2014, s. 249).

Jeg ønsker derfor å benytte meg av begrepet egenskapt teater videre da jeg opplever termen som klargjørende.

2.3 Postdramatisk teater og visuell dramaturgi

For å forklare teater som har en performativ estetikk hvor teksten i forestillingen har en spesiell relasjon til situasjonen, materialet og framføringen på scenen, og ikke fokuserer på drama i seg selv, brukes termen postdramatisk teater. Dette er en term som Hans-Thies Lehmann utviklet i 1999 (Lehmann, 2006). På 1960-tallet kom det en reaksjon mot den dramatiske teksten som hadde vært dominerende i teateret, og det regnes som starten på postdramatisk teater da dette ikke er en epokal teaterform. På slutten av 1970-tallet og utover 1980-tallet oppnådde visuell dramaturgi en dominans i teateret, før teksten ble sentral igjen på 1990-tallet. Med visuell dramaturgi menes en dramaturgi som er visuelt organisert og på ingen måte underordnet teksten (Lehmann, 2006).

Den som lanserte betegnelsen visuell dramaturgi, er teaterviteren Knut Ove Arntzen (Gladsø et.al, 2005). Arntzen sin definisjon av visuell dramaturgi består av en likestilling av alle formentene. Gladsø et.al (2005) beskriver visuelle dramaturgi som “En dramaturgi som forholder seg ekstremt nøyaktig til det visuelle og de musikalske virkemidlene i en strøm av scenografiske bildeprosjeksjoner, lyd, lys, koreografert bevegelse og uten tradisjonell fortelling” (s. 148). Den klassiske dramaturgien, der bindeleddet er de tradisjonelle, organisatoriske og hierarkiske systemene, går dermed i oppløsning (Arntzen, 1994). I det postdramatiske teateret bruker man ordet tilstand, og tilstanden består av kompositoriske sammensetninger av hendelser og utfoldelser, som ikke er meningsdannende. Den dramatiske hendelsen er erstattet med den estetiske egenskapen hos seremonien, men ikke med den religiøse og kultiske referansen som en seremoni har. Tilskueren blir sett på som en aktiv rolle i postdramatisk teater, og man ønsker å produsere en effekt blant publikum (Lehmann, 2006).

2.4 Spillestil

Historisk sett har begrepet spillestil blitt anvendt til å betegne forholdet mellom måten man ønsker at dramaet skal bli realisert på på scenen, og hvilken skuespillerteknikk som anvendes (Eigtved, 2007). Dramaturgiske valg er med på å bestemme spillestilen til forestillingen, og spillestilen i en forestilling er med å skape helheten. Det kan være en eller flere spillestiler i en forestilling, og spillestilen må alltid avleses med tanke på teatral konvensjoner (Andersen, 2007). Fra det moderne gjennombruddet, mener Eigtvedt at det er minst fem spillestiler som man møter på en scene. Disse er naturalistisk, materialistisk-realistisk, absurd, fysisk-teater og post-moderne (Eigtved, 2007). I forestillingen er fysisk teater en sentral spillestil, i tillegg til psykologisk realisme som kan gå under Eigtveds kategori naturalistisk teater. Eigtved nevner

ikke animasjonsteater, som er spillestilen vi anvender i bruken av emoji-maskene, og har helt andre krav til skuespilleren enn dramatisk spill.

2.5 Fysisk teater

Fysisk teater er ofte basert på en grunnleggende dyrkelse av forskjellige spesifikke fysiske uttrykk. Det er sentralt i fysisk teater at skuespilleren behersker en teknikk slik at hun kan uttrykke seg med hele kroppen. Dette kan ofte være både koreografisk og ikke, i en form som kan være kondisjonskrevende (Eigtved, 2007). Språket til fysisk teater er basert på kroppslige bilder og bevegelser, som er et språk ungdommer kjenner seg igjen i da det er likt deres eget symbolske fysiske språk (Aaltonen, 2006).

2.5.1 Frantic Assembly

Frantic Assembly er en profesjonell teatergruppe etablert i 1994, som bruker egenskap teater som metode med et fysisk uttrykk (Graham og Hoggett, 2014). Deres startpunkt i prosesser er ofte ensembleorientert, hvor de har valgt et aktuelt tema å utdype seg i. De bruker ofte spørreundersøkelse for å få kunnskap om temaet de ønsker å undersøke. Spørreundersøkelsen tar utgangspunkt i spørsmål som tilhører tre ulike kategorier: absurde spørsmål, hverdagslige spørsmål og spørsmål som er relevante for tema (Graham og Hoggett, 2014, s.175). Resultatet blir materiale hvor deltagerne forteller historier om egne liv og erfaringer. Materialet blir deretter brukt som kilde til inspirasjon i tekst og fysiske øvelser i prosessen mot forestillingen. De fysiske øvelsene er ofte bygd opp av enkle bevegelser som settes sammen som en koreografi, og blir deretter utviklet til komplekse scener. Eksempler på slike øvelser er «Round, by, through» og «Hymn hands» (Graham og Hoggett, 2014). I disse øvelsene blir det sentrale elementet kroppen og dens fysikalitet. Dette har vært sentralt i arbeidet mot forestillingen *Er det virkelig virkelig?*.

2.5.2 Jaques Lecoq

Jaques Lecoq (1921-1999) er kjent for sitt arbeid med fysisk teater (Lecoq, 2000). Han åpnet sin egen skole i Paris i 1956. Lecoqs metoder tar utgangspunkt i naturen og forsker i ulike elementer, farger og dyr, og setter disse i bevegelse (Ibid). For å kunne skape karakterer med et ekspressivt uttrykk, er det viktig å først få en forståelse for bevegelser gjennom observasjon og skape det mentale bildet til det ekspressive uttrykket. Deretter skal man sette seg inn i det fysiske uttrykket og utfra det kan man skape karakterer. En del av den grunnleggende forståelsen for naturen, er arbeid med elementer. Det vil si at skuespillerne må identifisere seg med elementene til naturen - jord, ild, luft og vann (Lecoq, 2000). Det er viktig å tilnærme seg

elementet i alle dets former fra det mykeste til det voldsomste i den fysiske kroppen (Ibid). For å få til det må man gå inn i en mental prosess og observere vann, for deretter å kunne *være* havet, elver, innsjøer og vanndråper. Arbeidet med grunnelementer ble et viktig utgangspunkt for karakterutviklingen for skuespillerne i vår prosess.

Lecoq bruker verktøyet nøytral maske, som er en maske med et nøytralt ansikt. Masken kalles en grunnleggende maske for å la skuespilleren få oppleve sitt fysiske nøytrale utgangspunkt. Lecoq beskriver at ved hjelp av den nøytrale kroppen vil skuespilleren bli frigjort og åpnet opp til rommet rundt den (Lecoq, 2000, s. 36). Den nøytrale kroppen blir dermed et referansepunkt for skuespilleren, noe hun alltid kan søke tilbake til som fjerner deg fra alle personlige tics og preferanser. Etter å ha eksperimentert med den nøytrale maske, kan man utforske andre versjoner av maskespill, som den ekspressive maske. I den ekspressive maske når man en dimensjon av dramatisk spill hvor hele kroppen er involvert (Lecoq, 2000, s. 53). Det å provosere masken er relevant slik at man ser hva masken kan spille i ulike situasjoner. En god ekspressiv maske må ha mulighet til å forandre seg og ha mange emosjonelle tilganger som trist, glad og spent uten å være satt i en viss emosjon (Lecoq, 2000, s. 55). Ekspressive masker er helmasker, som innebærer at man kun kommunisere med kropp, uten ord (Ibid).

2.5.3 Animasjonsteater

Maskespill er en form for animasjonsteater hvor man får dødt materiale til å fremstå som levende. I animasjonsteater er skuespillerens oppgave å gi masken mulighet til å spille. Når man arbeider med maskespill, har animatøren og animasjonsfiguren et tett forhold. Animatøren, figuren og publikum utgjør en trekant og forholder seg til hverandre. Trekanten består ikke av et statisk forhold, da det kan variere hvem som bærer mest av rollen av animatøren og animasjonsfiguren i scenen (Alfsen, 2012). Dette er i motsetning til dramatisk teater der aktøren og rollen utgjør en enhet. I forestillingen *Er det virkelig virkelig?* ble emoji-masker brukt for å iscenesette den digitale verdenen, og ungdomsgruppens digitale kommunikasjonsspråk. Emojiene er en animert scenisk figur hvor illusjonen lå i at den skulle framstå som et levende vesen, som selv ikke var klar over at den ble manipulert. På denne måten delte animatøren og figuren på samme rollekarakter i de scenene emojiene var til stede. Likevel var emojiene bevisst på at de spilte foran et publikum, men var kun i live de korte øyeblikkene hvor animasjonsfiguren var i symbiose med animatøren.

2.6 Psykologisk realisme

På slutten av 1800-tallet utviklet det seg gradvis en realistisk spillestil hvor det ble lagt vekt på en naturlig samtalestil, et nyansert uttrykk hvor målet var å oppnå en troverdig virkelighet på scenen. Man ønsket derfor en dramatisk dramaturgi hvor karakterenes relasjoner sto i fokus (Eigtved, 2007). Konstantin Stanislavskij (1863–1938) var anfører for metoden. Han var dramatiker, skuespiller og regissør, men mest bemerket for sitt system for å trene skuespillere (Stene, 2015).

2.6.1 Stanislavskijs psykofysiske teater

Stanislavskij var en fornyer av scenekunsten. Han utviklet et system som består av to deler: skuespillerens arbeid med seg selv og skuespillerens arbeid med rollen. Skuespilleren skulle holde en høy og troverdig standard, og derfor skulle skuespilleren ha en psykofysisk erfaring på scenen. For å få en psykofysisk erfaring av en scene, måtte skuespilleren improvisere rundt teksten (Benedetti, 1999, s. 268). Metoden for fysiske handlinger ble utviklet i 1935 og går ut på at skuespilleren skal undersøke den dramatiske teksten fysisk i rommet, uten å foreta en analyse først. Metoden består av fire steg.

Det første steget består av at skuespilleren leser scenen. Deretter har skuespilleren en samtale med regissøren som omhandler scenens handling, og de viktigste hendelsene og karakterens mål. For å gjennomføre en handling har karakteren et mål den ønsker å oppnå, og bruker dermed ulike taktikker for å forsøke å oppnå det målet. Handlingen som man ønsker å oppnå avsluttes om målet er nådd eller at karakterens mål forandres rundt de gitte omstendighetene som er de forutsetningene karakteren befinner seg i (Stene, 2015). På scenen må man stadig være aktiv og ville noe, og dermed er *handling* kjernen i Stanislavskijs metode (Stanislavskij, 1940, s. 56). Det tredje steget består av at skuespilleren improviserer scenen med fokus på handlinger da det er den aktive fysiske kroppen som starter de indre psykologiske prosessene, som kan bestå av blant annet følelser, stemninger og hensikter (Moore, 1966, s. 42).

Improvisasjonen skal foregå så ordløst som mulig og til slutt analyserer man improvisasjonen. Dersom improvisasjonen må utvikles eller forandres, går man tilbake til det første steget, og den dramatiske teksten tillegges scenen etter hvert (Stanislavskij, 1997). For at man skal kunne tro på det som foregår på scenen, er det viktig at skuespilleren har en bevissthet til “det magiske hvis” ved å spørre seg selv “Hvis jeg var i denne situasjonen, hva ville jeg ha gjort?”. Dette spørsmålet bringer frem en instinktmessig reaksjon som blir en troverdig handling, og løfter oss bort fra hverdagslivet og inn i den innbillende kraften den fantasiaktiverende framgangsmåten har (Stanislavskij, 1940, s. 68). Dermed er det en sannhet i de psykofysiske

handlingene skuespilleren utfører. Stanislavskijs ideal i sin skuespillermetode er opplevelses og gjennomlevelseskunsten - at skuespilleren skal kunne oppleve karakterens følelser på scenen og dermed "leve" karakterens emosjonelle liv, i motsetning til "å spille" (Stanislavskij, 1940, s. 40). De fysiske handlingers metode er en prosess som foregår mellom skuespilleren og regissøren der man stadig analyserer den sceniske verden. Metoden fungerer godt for å få en helhetlig handling og karakterutvikling (Stene, 2015).

Ved hjelp av metoden, vil skuespilleren utvikle kroppens uttrykksmåter og skape karakterer. Karakterisering innebærer å vektlegge eller endre ytre karakteristikk for å speile mennesker. For å få den beste karakteriseringen, er det viktig at bevegelsene kommer fra din egen kropp og ditt utgangspunkt da kroppen er skuespillerens instrument og bevegelse, gester, rytmikk og energi er viktige komponenter i skuespillerens kropp (Stene, 2015). En annen måte å trenge inn i karakteren, kan være å utforme en bakfabel (Stene, 2015, s. 147). Arbeidet med bakfabel ble sentral da den ytre handlingen i forestillingen skulle settes. Jeg ønsket også å ha med scener hvor den reelle verdenen var i fokus, og derfor ble de fysiske handlingers metode sentral for utviklingen av forestillingen.

3.0 Metodologi

I dette kapittelet plasserer jeg forskningsarbeidet under det performative paradigmet og forklarer praksisledet forskning. Jeg tar deretter for meg de metodiske tilnærmingene jeg har anvendt i de tre ulike fasene forskningen har foregått i; innsamling av materiale, bearbeiding av materialet og analyse av forestillingen. Den første fasen besto av innsamling av materiale. Jeg vil forklare hvordan vi har samlet inn materialet til forestillingen, for så å skrive om de ulike metodene som har blitt anvendt. Deretter skal jeg se hvordan bearbeidingen av materialet har foregått, noe som resulterte i forestillingen. Til slutt forklarer jeg hvordan jeg har analysert forestillingen for å få et innblikk i hvordan skuespilleren har brukt materialet, og synliggjøre hvordan bearbeidingen av materialet fremtrer i den ferdige forestillingen.

Forskningen har hatt en fenomenologisk-hermeneutisk tilnærming. Hensikten med fenomenologiske studier, er å finne essensen eller den sentrale underliggende meningen av en opplevelse eller erfaring (Postholm, 2010, s. 99). Erfaringen og opplevelsen har vært svært relevant med tanke på innsamlingen av materialet fra ungdomsgruppen og for å skape en forestilling som treffer målgruppen. Forskningsprosessen startet høsten 2017 med en utforskende teaterprosess, og fortsatte våren 2018 med en teoretisk analyse og drøfting. Dette har foregått som en hermeneutisk spiral, hvor materialet stadig har utviklet seg og dermed dannet nye og dypere betydningslag (Pahuus, 2006).

3.1 Performativt forskningsparadigme

Forskningen befinner seg innenfor det «performative forskningsparadigmet» (Haseman 2006) og jeg har valgt å bruke begrepet «praksisledet forskning» da jeg opplever at det begrepet rammer inn min forskning da jeg har forsket i praksis.

Brad Haseman skrev i 2006 «A Manifesto For Performative Research», hvor han forklarer nødvendigheten ved å opprette det performative paradigmet, for å utvikle metoder hvor man forsker gjennom kunstpraksis. Haseman argumenterer for at ikke all forskning må ha skriftlig resultat i form av artikler eller avhandlinger. Likevel kan praksisbasert forskning bruke metoder fra det kvalitative forskningsparadigmet, for eksempel observasjon og intervju. Performativ forskning er definert av Haseman (2006) som praksis forskning som er uttrykt ved former for symbolske data. Dette inkluderer materielle former for praksis som stillestående og bevegelige bilder, musikk og lyd, levende handling og digital kode (s. 6). Praksisen er med på å styrke forskningens validitet når man aktivt dokumenterer prosessen ved hjelp av kontinuerlig refleksjon og fortolkning av prosessen.

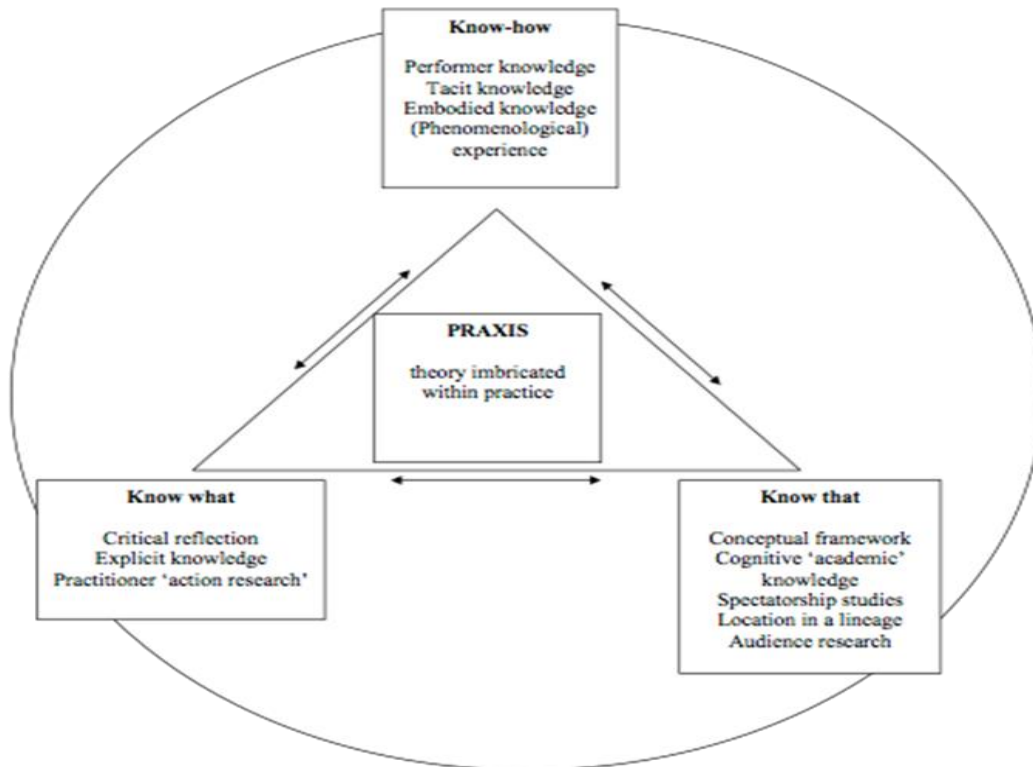
3.2 Praksisledet forskning

Praksisledet forskning er metodologien jeg har valgt å bruke i prosessen. Dette er et paraplybegrep for forskning som foregår i praksis. Praksisledet forskning betyr at jeg forsker i praksisen som jeg utfører. I mitt tilfelle forsker jeg i hvordan skuespilleren fungerer som en multikunstner i prosessen mot forestillingen *Er det virkelig virkelig?* og hvilke konsekvenser dette har hatt for skuespillerens scenearbeid med ulike roller. Det er den kroppslige og praktiske kunnskapen som står i fokus og som kan føre til at nye teorier vokser frem. I praksisledet forskning er forskerens stemme alltid synlig da dens forståelse og perspektiv er betydningsproduserende på samme måte som kvalitativ forskning. Det som skiller praksisledet forskning fra en kunstprosess, er systematikk i dokumenteringen. Forskeren skal ikke bare produsere et kunstverk, men også dokumentere prosessen multimodalt ved å bruke strategier som kritisk reflekterende logg, observasjon, bilder og video (Nelson, 2013, s. 39). På denne måten blir forskningen forståelig for andre og viser hvordan kunstner-forskeren har forsket i praksis.

3.2.1 Ulike modi av kunnskap – Nelsons modell

Robin Nelsons dynamiske modell for «Praksis som forskning» tilsvarer Hasemans praksisledet forskning, og brukes i kunst og performative praksiser (Nelson, 2013, s. 37). For å gjøre teksten tydeligere, har jeg valgt å erstatte hovedpunktene i Nelsons modell i Bilde 1 med norske begrep: Know-how (å vite hvordan), know-that (å vite at) og know-what (å vite hva), som er ulike modi av kunnskap (Nelson, 2013, s. 38). Deretter har jeg forklart begrepene.

Dynamic Model for "Practice as Research"



Bilde 1: Dynamisk modell for 'Praksis som forskning' av Robin Nelson

«Å vite hvordan» tar utgangspunkt i den tause kunnskapen man har både i hodet og kroppen, som er vanskelig å artikulere med ord. Begrepet «tacit knowledge» eller taus kunnskap kommer fra Michael Polanyi. Han definerer taus kunnskap som det faktum at «vi vet mer enn vi kan fortelle» (Polanyi, 1966). Når man anvender taus kunnskap, blir man drevet av sin egen intuisjon og magesfølelse. Det er svært viktig å kontinuerlig reflektere over det man gjør i prosessen for å få en bevissthet om hva som er den tause kunnskap forskeren har. På denne måten kan man lære av det, og bli klar over hvilke valg man har i ulike situasjoner. Dermed får man en forståelse for hvordan man skal oppnå målene sine (Dawson and Kelin, 2014). Et eksempel på hvordan jeg har brukt taus kunnskap i prosessen, er at jeg har mye erfaring med å arbeide med kroppslig innganger. Kroppslige innganger som er metoder vi har brukt i inngangen av det praktiske arbeidet og noe jeg kommer tilbake til senere.

«Å vite at» er ulike teorier vi tillegger oss for å oppnå ny kunnskap om hvordan vi skal gå fram i arbeidet og knytte teoriene opp mot praksis (Nelson, 2013, s. 45). Jeg har brukt bøkene *The Frantic Assembly: Book of devising theatre* (Graham & Hoggett, 2014), *The moving body* (Lecoq, 2000) *Med liv og sjel – lærebok i figurteater* (Alfsen, 2012) og *En skuespillers*

arbejde med sig selv (Stanislavskij, 1940). Disse har vært sentrale teorier for mitt fysiske og praktiske arbeid som skuespiller. I det dramapedagogiske arbeidet og metodene vi har anvendt har boken *Drama and Education – Performance Methodologies for Teaching and Learning* vært sentral (Water, McAvoy & Hunt, 2015), og også boken *Researching lived experience: human science for an action sensitive pedagogy* (2016) av Van Manen. Van Manen er fenomenolog, og boken tar for seg hvordan man kan forstå hverandres livsverden, og har vært viktig for workshopene.

«Å vite hva» går ut på å tilegne seg ulike teorier for å oppnå ny kunnskap om hvordan man skal gå fram i arbeidet (Nelson, 2013, s. 45). Jeg reflekterer kontinuerlig i prosessen ved å skrive kritisk reflekterende logg, observere og videodokumentere. Da reflekterer jeg aktivt over prosessen, og får dermed kunnskap over hvilken teori jeg bruker og hva jeg eventuelt trenger mer av (Nelson, 2013, s. 44). Gjennom den kritisk reflekterende loggen, har jeg beskrevet ulike situasjoner som har skjedd, analysert og tolket erfaringen jeg har hatt, noe som ofte har vært basert på observasjon. Deretter har jeg fått en større forståelse for erfaringen jeg har gjort. Ved å stille meg selv tre spørsmål, praktiserer jeg en «triple-loop learning», som består av å ha en kontinuerlig bevissthet rundt hvilken taus kunnskap man har, og hvilken teori man bruker, samt reflektere over dette ved hjelp av de tre spørsmålene. Det første spørsmålet som er «Gjør vi det riktige nå?» innebærer en beskrivelse av det vi gjør, hva jeg så og hva jeg erfarte. Spørsmålet «Jobber vi med det riktige?» innebærer en analyse og tolkning av erfaringen for å forstå hvordan og hvorfor erfaringen har blitt som den har blitt, og hvordan den påvirker min nåværende oppfatning. Til slutt har jeg stilt meg selv spørsmålet «Hva gjør vi videre?». Dette innebærer å reflektere over hvordan jeg kan bruke min opparbeidede kunnskap for å gjøre det bedre neste gang, og dermed er jeg en reflekterende praksis-forsker (Dawson & Kelin, 2014).

3.3 Innsamling av materiale i den egenskapeprosess

Innsamlingen av materialet har foregått i en egenskapet prosess hvor de ulike fasene har vært sentrale. Gjennom workshoper har Søhol og jeg hatt ulike aktiviteter med ungdomsgruppen. Ungdomsgruppen, som også er målgruppen for prosjektet, har hatt ulike roller som informanter, skapende aktører og referansegruppe. Søhol og jeg ønsket at ungdomsgruppen selv skulle være med å skape materiale til forestillingen. For å få ungdomsgruppens perspektiv, har et sentralt verktøy vært å bruke performance som metode.

Water et.al (2015) skriver at Performance-kunst kan være med å skape nye ideer i klasserommet, ved å bruke ulike teknikker som kreative og reflekterende pedagogiske verktøy. Performance-kunst blir beskrevet som en metode som naturlig kobler sammen kroppen og kontekstuell læring som gir studentene nye måter å erfare og utforske ideer på. Det kan også sees på som et verktøy for å utforske ideer som er vanskelig å artikulere med ord (Water et.al., 2015). For å bruke Performance-kunst som et verktøy i prosessen, har ensemblet hatt prøver i et parallelt løp med workshopene til ungdomsgruppen. På prøvene har ensemblet gjort mange av de samme øvelsene som ungdomsgruppen, og dermed hatt et eget utgangspunkt. Deretter har Søhol og jeg hatt workshoper, sett filmer og lest refleksjoner, og deretter har materialet blitt eksperimentert med i ensemblet. Oppgavene ungdomsgruppen fikk var basert på informasjon og materiale som de hadde gitt oss i tidligere workshoper. Måten Søhol og jeg har samlet materiale og ensemblet har bearbeidet det på, har gjort at det har oppstått et kryssmøte mellom ungdommenes levde liv og ensemblets kunstneriske prosess, noe jeg kommer nærmere innpå senere.

Som i alle kunstprosesser, er det viktig man anvender metoder som øker kreativitet, som eksperimentering og improvisasjon. Dette kan gjøres med blant annet kropp, relasjon, rom, tid og tekst, og er sentralt for å analysere, utforske og konkretisere materiale og ideer i egenskap teater (Aune, 2004). I egenskap teater deler man opp prosessen i faser for å ha kontroll på utviklingen i prosessen bak forestillingen (Mermikides og Smart, 2010). Fasene er ikke alltid like fremtredende da overgangen fra en fase til en annen kan være diffus. Produksjonsforløpet i prosjektet har tatt utgangspunkt i Mermikides og Smart sine faser (2010). Ensemblet startet i en åpen Fase 1, hvor alle i ensemblet arbeidet kollektivt med utvikling av ideer. Ettersom Søhol og jeg var ledere, var det ikke flat struktur, men alle kunne komme med ideer og ensemblet utviklet disse kollektivt. I Fase 2 arbeidet ensemblet med materiale og konseptutvikling, som innebar at Søhol og jeg presenterte materialet vi hadde samlet og bearbeidet sammen. Når ensemblet kom til Fase 3, lukket prosessen seg gradvis da ansvarsområdene ble tilspisset og utviklingen av det materialet som var samlet sto i sentrum. I Fase 4 spilte ensemblet fire forestillinger og Fase 5 har bestått av refleksjon da jeg har forsket kontinuerlig i prosessen.

Jeg vil nå redegjøre for produksjonsplattformen og de ulike fasene i prosjektet, for å tydeliggjøre hvordan Søhol og jeg har samlet materiale gjennom prosessen og hvordan ensemblet har arbeidet med det.

3.3.1 Fase 1. Startpunkt og ideutvikling

Etter at Søhol og jeg etablerte ensemblet og innledet et samarbeid med Rosenborg skole satte vi opp ungdomsgruppens læringsmål for prosjektet (vedlegg 9). Deretter lagde vi en oversiktsplan for produksjonen (vedlegg 3) og en workshopplan (vedlegg 4). Parallelt med ni workshopene med ungdomsgruppen, hadde vi 28 prøver med ensemblet i løpet av en periode på til sammen 16 uker.

Hovedstrategien for å samle materiale til forestillingen har vært workshopene. Workshopene har hatt et fenomenologisk utgangspunkt basert på modellen «Researching Lived Experience» til Van Manen (1990), der tematikken er de fire livsverden-temaene; levd rom, levd tid, levd kropp og levd menneskelig relasjon (Van Manen, 1990). I Fase 1 foregikk workshopene «Bli kjent», «Levd kropp», «Levd tid», «Levd relasjon» og «Levd rom». I tillegg hadde ensemblet åtte prøver omkring samme tema som ungdomsgruppen. Videre vil jeg ta for meg de mest sentrale metodene Søhol og jeg benyttet oss av i fase 1.

Ungdomsgruppen besto av 34 elever, syv gutter og 27 jenter. For å bli kjent med ungdomsgruppen, fikk de et spørreskjema på første «Bli kjent» workshopen som foregikk 08.09.2017 med elleve spørsmål, hvor 27 ungdommer deltok. Spørreskjemaet var inspirert av Frantic Assembly sin framgangsmåte for å bli kjent med målgruppen (Graham og Hoggett, 2014). Ungdomsgruppen skulle svare på ulike spørsmål. Spørsmålene var fra forskjellige kategorier som skulle gi informasjon om ungdomsgruppen og deres livsverden (vedlegg 6). Søhol og jeg diskuterte de ulike opplysningene vi fikk, noe som dannet et informasjonsgrunnlag om ungdomsgruppen.

Observasjon er et redskap jeg kontinuerlig har benyttet meg av som forsker og som skuespiller. Jeg har vært både observatør og deltagende observatør, noe som har kommet an på hvilket fokus jeg har hatt i workshopene, og hva man skulle få ut av aktiviteten (Postholm, 2010). Det overordnede målet i prosessen har vært å få en fenomenologisk forståelse for hvordan det er å være ungdom i 2017 (Postholm, 2010). For å forstå ungdomsgruppens livsverden, har det vært svært betydelig å forstå ungdomsgruppens kontekst.

Ungdomsgruppen viser sin tilhørighet til deres sosiokulturelle miljø med kroppsspråk, væremåte, klesstil, dagligtale, musikksmak, ulike sosiale medier de benytter og lignende. Dermed har observering av ungdomskultur vært en viktig metode for skuespillerarbeidet.

For å få større innsikt i ungdomsgruppen sine tanker, ga Søhol og jeg dem ei refleksjonsbok hver. Refleksjonsboka var et verktøy Søhol og jeg brukte i alle workshoptimene. Det innebar

at ungdomsgruppen fikk ca. 10 min på slutten av hver workshop til å skrive logg basert på hva vi hadde gjort i timen. De svarte på spørsmål som «Hvordan likte du timen?», «Hvilke aktiviteter likte du?», «Hvorfor og hvorfor ikke?» og dermed reflekterte rundt det de hadde opplevd (Dawson og Kelin, 2014). Svarene til ungdomsgruppen var svært viktig for å kartlegge hva de syntes om undervisningen og oppgavene de fikk utdelt.

På starten av timen ble jeg skeptisk, fordi jeg trodde vi skulle få slike kleine oppdrag. Det fikk vi, men måten oppdraget ble gitt og måten alle gjorde oppgaven sin ga meg mot å vise frem det jeg gjorde, uten å frykte noe (vedlegg, 21).

Søhol og jeg tok tilbakemeldingene til ungdomsgruppen til etterretning. Refleksjonsboka var også et sted der de unge kunne dele sine private tanker og følelser, som de ikke ville fortelle i plenum. De var ofte direkte og fortalte oss hva som var kjedelig og hva som var gøy med workshopene, og vi måtte stadig minne dem på å fortelle hvorfor de skrev det de gjorde.

I workshopen «Levd tid» 15.09.17, ga Søhol og jeg ungdomsgruppen en oppgave å skrive et brev til fremtidens ungdommer i 2076. De skulle fortelle hvordan det var å være ungdom i dag. Det ble skrevet 31 brev og de ga oss en innsikt i hvordan ungdomsgruppen reflekterte over livene sine, hvilke tanker de hadde, og hva de ønsket å fortelle til fremtiden. Det var et interessant perspektiv med mange tanker og ideer som var med på å forme tematikken rundt sosiale medier, og var inspirasjon til senere tekstutvikling (vedlegg 13).

Både refleksjonsbok, spørreskjema og brev var metoder vi brukte under workshopene som var forbundet med skolen, men Søhol og jeg ønsket å nærme oss ungdomsgruppen ved bruk av sosiale medier. Vi lagde en Instagram-bruker både for å bruke som PR i produksjonen, men også for at ungdomsgruppen skulle legge ut bilder som viste hvordan det var å være 15 år i 2017. Det ble lagt ut 44 bilder på Instagram-brukeren, hvor mesteparten er lagt ut av ungdomsgruppen. Flere i ungdomsgruppen fulgte profilen, noe som gjorde at vi fikk tilgang til deres Instagram-profiler og mulighet til å se hva de la ut og kommunisere med dem. Instagram ble anvendt som en del av videomaterialet i iscenesettelsen. Snapchat var et medium vi snakket mye om, og som de fortalte at de brukte som kommunikasjonsplattform. Mange av guttene var opptatt av dataspill og brukte mye tid på dette, og fortalte om hvilke spill de spilte, og hvilket språk de brukte når de spilte online.

Etter å ha observert ungdomsgruppen i tre workshoper, lagde Søhol og jeg en intervjuguide til fokusgruppeintervjuene som foregikk 29.09.2017 (vedlegg 5). Intervju som metode er ofte anvendt innen praksisledet forskning. Man henter materiale fra noen med en større

kompetanse enn seg selv, og bygger forskningen rundt funn fra intervjuene (Nelson, 2013, s.95). Søhol og jeg hadde ett fokusgruppeintervju hver hvor jeg intervjuet to gutter og tre jenter i 43 minutter, og Søhol intervjuet to gutter og to jenter i 32 minutter. Spørsmålene til intervjuguiden var knyttet opp til konteksten forskningen foregikk i, da spørsmålene var inspirert av opplysningene som var samlet fra tidligere workshoper og temaer som hadde dukket opp (Bjørklund, 2005). Det var frivillig å delta på intervjuene, men deltagerne måtte ha levert samtykkeskjema (vedlegg, 20). I fokusgruppeintervju understrekte jeg at det ble tatt lydopptak av intervjuet, og at informantene kunne avbryte intervjuet når som helst. Det ble poengtert at det var frivillig å svare på spørsmålene. Ettersom intervjuene besto av to grupper med flere informanter i hver gruppe, ble ikke informasjonen de delte privat. Alle hørte svarene til hverandre, og jeg opplevde at noen var engstelige for å svare «feil» på spørsmålene. Det kan være vanskelig å si sin egen mening i gruppesammenheng, men under flere spørsmål oppsto det diskusjoner som ga meg innsikt i deltakernes ulike tanker og erfaringer. Intervjuet hadde en god flyt, og da vi nærmet oss slutten ønsket en fra gruppen at jeg skulle stille flere spørsmål «E vi ferdig allerede?!? Kan du ikke finn på et spørsmål til da?».

Søhol og jeg har samlet ca. 9 timer med videodokumentasjon av prosessen og transkribering fra både videodokumentasjon og intervju har vært relevante metoder som jeg har anvendt, noe som jeg kommer nærmere innpå i Fase 2.

3.3.2 Fase 2. Material og konseptutvikling

Fase 2 var fasen for material- og konseptutvikling da eksperimentering med materialitet, karakterer og tekst sto i sentrum. Underveis i prosessen har Søhol og jeg organisert til sammen seks visningsseminar. Ensemblet hadde to visningsseminar for referansegruppen og fire for veilederne. I visningsseminarene har ensemblet fått hjelp til å vurdere det vi skapte sammen med ungdomsgruppen, men også ved hjelp av enkeltstående visningsseminar for veiledere. På visningsseminar 24.11.17 delte vi ut et spørreskjema til ungdomsgruppen som var rettet mot iscenesettelsen, hvor 28 av ungdomsgruppen deltok (vedlegg 18).

På visningsseminaret, 27.10.17, fikk ensemblet tilbakemelding fra ungdomsgruppen om at de ønsket å se en realistisk spillestil på scenen da de var opptatt av kvaliteten av autentisitet i det ensemblet viste fram. Dermed valgte jeg å finne en skuespillermetode som ga innsikt i karakterenes emosjonelle liv. For at publikum skulle bli bedre kjent med karakterene, måtte skuespillerne integrere karakterenes følelser i flere sekvenser. Jeg måtte finne andre metoder, og valgte å ta i bruk elementer fra Stanislavskijs psykofysiske skuespillermetode for å få en

dypere innsikt i karakterens indre emosjoner og handlinger (Stanislavskij, 1940). Det å jobbe med karakterenes mål i hver scene og de fysiske handlingers metode ble relevant for å hjelpe oss å bygge historien og skape troverdige karakterer.

«Et brennpunkt viser til noe som er fokusert, klart og avgrenset. Et punkt hvor temperaturen stiger maksimalt. Et sted hvor det snart begynner å brenne» (Rønning, 2016, s. 19).

Jakten etter brennpunktet sto sentralt i fase 2. Brennpunktet er ensemblet sin emosjonelle motivasjon for stykket, og tidlig fattet ensemblet en interesse av ungdomsgruppens bruk av sosiale medier og hvordan de forholdt seg til den digitale verdenen. Ungdomsgruppen uttrykte en stor bekymring og frykt for å være alene, da de ofte følte seg ensomme. Derfor ble brennpunktet formulert som *den store frykten ungdomsgruppen har for å være alene*.

Ungdomsgruppens forhold til den digitale verdenen er med på å forsterke følelsen av ensomhet, noe som er med på å skape en konflikt i ungdommenes tilstedeværelse i den reelle og digitale verdenen.

I fase 2 valgte Søhol og jeg å ha en workshop med fokus på lyd og lys, og en workshop med fokus på materialitet i tillegg til livsverden-workshopene. I disse workshopene ble performance som metode svært sentral da ensemblet hadde fått mye informasjon fra ungdomsgruppen, og lagde oppgaver slik at de kunne iscenesette sin egen livsverden gjennom å lage performance-kunst. Videodokumentasjon i workshopene, har gjort det mulig å gå tilbake til utgangspunktet som har gitt muligheter for detaljrik observasjon da man kan se på opptaket flere ganger. Videodokumentasjon har ført til at vi har kunnet transkribere og videreutvikle visningene ungdomsgruppen laget. Filming av prøver har vært relevant for å huske øvelser og koreografier underveis i prosessen, også interessant å gå tilbake å observere nå i etterkant av prosjektet.

Tekstarbeidet begynte å utvikle seg i Fase 2. Verbatime-teknikker har vært viktig for utviklingen av sceneteksten i forestillingen. Tekstene som har blitt brukt er samlet inn fra blant annet intervju og workshoper. Samme dag som jeg hadde fokusgruppeintervjuet, transkriberte jeg lydopptakene, og deretter slettet dem. Transkripsjonen ble tematisk kategorisert og anonymisering av intervjuet i transkriberingsfasen var viktig for å fjerne informasjon som kan identifisere informantene. Man transkriberer tekst gjennom å skrive ned det informanten har sagt ordrett, da dette er en tekstbasert metode (Wilkinson, 2010). Dette innebærer at ungdomsgruppens egne ord og formuleringer blir brukt som scenespråk av skuespillerne. For min del innebar det i intervjusammenheng å transkribere det på dialekten informantene bruker og samtidig få informasjon fra stemmebruk som nøling, stemmeleie og

eventuelle pauser. Det kan knyttes til verbatim teater, som Huges (2011) beskriver som teater hvor man bruker ordene til mennesker som er involvert i det som skjer på scenen og skrevet ned fra personlig dokumenter og intervju (s. 92). Underliggjøring av ord og tekst er også en metode som ble brukt, da det var viktig å ha med ulike tekstlig nivå i forestillingen (Huges, 2011). Språkvasker har vært sentralt da ungdommene ofte bruker fyllord, og fordi mye av teksten har blitt til under improvisasjon med karakterene.

3.3.3 Fase 3. Strukturering av materialet, formfasen

I Fase 3 lå fokuset på dramaturgi, komposisjon og eksperimentering for å teste ut helhet og rekkefølge. Forestillingen hadde en sekvensbasert komposisjon som er fragmentarisk. Fokuset lå på dramaturgien og den ytre historien, og ensemblet arbeidet mye med overganger for å få forestillingen til å henge sammen. Det har vært viktig for Søhol og meg å tenke på hvordan vi skulle iscenesette den digitale verdenen, og fant ut at vi skulle bruke emoji-masker. For å få maskespillet til å fungere, ble vi nødt til å jobbe teknisk. Jeg valgte derfor at ensemblet skulle arbeide ut fra grunnreglene til Lecoq sin ekspressive maske (Lecoq, 2000).

I Fase 3 hadde vi en workshop med fokus på temaet for forestillingen som var «den virkelige og den ikke virkelige verdenen». Ensemblet jobbet med å dykke ned i verdenene for få flere konkrete ideer til scener, noe som var viktig da jeg følte at vi måtte komme i dybden på karakterene og i handlingen.

Søhol og jeg hadde avtalt at lærerne til ungdomsgruppen skulle hjelpe dem med å sette sammen en visning etter at workshop-perioden var over, fordi vi ønsket at ungdommene skulle få et konkret resultat fra samarbeidet. Søhol, jeg og lærerne har arbeidet som et team hele veien, da de har observert alle workshopene vi har hatt, og tatt i bruk øvelser, teknikker og tema som de har lært i våre workshoper i senere skoleoppgaver (vedlegg 10). Søhol og jeg var på Rosenborg skole 1.12.17 for å se hva referansegruppen hadde laget. Jeg opplevde visningen som svært god, da den er et annet performativt uttrykk fra samme verden som forestillingen. Det ble bestemt at referansegruppen skulle spille sin visning etter vår eksamensforestilling. Her ble kildene av det materialet Søhol og jeg samlet synlig og ungdomsgruppens utbytte av det dramapedagogiske opplegget kom også til syne (vedlegg 12).

3.3.4 Fase 4. Fremføring og produksjon

Fase 4 besto av ferdigstilling av forestillingen. Ensemblet ble nødt til å fokusere på dramaturgien og forandre på rekkefølge på scener. Det fysiske arbeidet med maskene hadde hatt mye fokus, og som skuespiller opplevde at relasjonene mellom karakterene hadde blitt

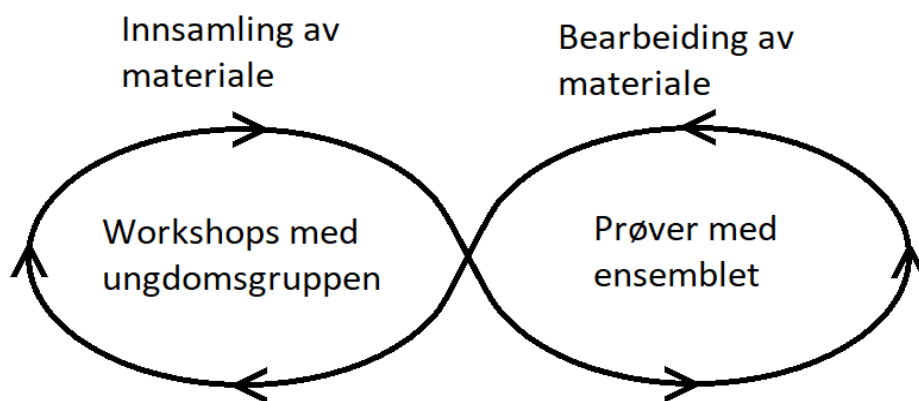
svekket. Ensemblet forsøkte å jobbe med detaljer for å forsterke konflikten mellom rollefigurene, Mia og Kamilla, da rivaliseringen mellom karakterene måtte komme tydeligere frem. Det var mye som skulle på plass med tanke på rigging av scene, lys og ferdigstilling av musikk og video, noe som førte til at Fase 4 var en svært hektisk periode. Ensemblet avsluttet prosessen med tre forestillinger 18.12.17 og en forestilling 19.12.17 for ca. 450 ungdommer.

3.3.5 Fase 5. Refleksjon

Fase 5 består av den kontinuerlige refleksjonen som har foregått og foregår i det skriftlige arbeidet. Jeg har blant annet skrevet en kritisk reflekterende logg på ca. 85 sider. Den kritisk reflekterende loggen inngår som Fase 5 i egenskap teater, hvor jeg har dokumentert funn og notert refleksjoner etter og underveis i workshoper med ungdommene, prøver med ensemblet og fasene. For at det kunstneriske arbeidet skal anerkjennes som forskning, må man dokumentere sine handlinger og valg konsekvent og systematisk (Nelson, 2013). Hver dag har jeg skrevet logg og refleksjonsnotater som beskriver nøyaktig det ensemblet har gjort på prøvene og det Søhol og jeg har gjort i workshopene, for å reflektere hvor jeg er på vei og hvor jeg skal videre. Det har vært relevant å skrive ned ideer og tanker som har dukket opp underveis i prosessen. Oversiktsplan ble laget tidlig i prosessen, noe som har hjulpet fremgangen i prosjektet. Planer både for prøvene og workshopene har blitt planlagt underveis og så detaljert som mulig. Refleksjonen fortsetter nå i den skriftlige delen av masteroppgaven, da målet mitt er å være en reflekterende praktiker.

3.4 Bearbeiding av materialet

Bearbeidingen av materialet har forgått kontinuerlig siden Fase 1, og har påvirket den estetiske prosessen. Innsamlingen og bearbeidingen av materialet har foregått i en sløyfe (Bilde 2) hvor innsamlingen og bearbeidingen stadig påvirker hverandre i et uendelighetstegn. Bilde 2 er inspirert av modellen i Schechner (2013, s. 77), hvor feedback-relasjonen mellom innsamling av materiale og bearbeidingen av materialet står i fokus (Schechner, 2013).



Bilde 2: Feedback-relasjonen som foregår mellom innsamling og bearbeiding av materialet

Proessen har utviklet seg på en positiv retning da Søhol og jeg har gitt ungdomsgruppen oppgaver som de skulle gjøre. Ungdomsgruppen har utført oppgavene og fått være med på å se hvordan ensemblet har tatt med det materialet videre, noe som førte til at ungdomsgruppen følte en glede av å være med på å betrakte prosjektet. Bearbeidingen av materialet kan sees på som et speil som kan være både mindre, større, smalere og høyere enn hva man ser i virkeligheten og på denne måten blir produktet et kunstnerisk speilbilde av ungdomsgruppens liv. Ensemblet har arbeidet seg gjennom 8 utkast av manus, hvor ensemblet har utviklet forestillingen til det endelige resultatet. Victor Turner skrev i 1985 at mennesker lærer gjennom erfaring, og den dypeste erfaringen skjer ved hjelp av drama (Schechner, 2013).

3.5 Forestillingsanalyse

Da jeg begynte på det skriftlige arbeidet, opplevde jeg det som mest interessant å analysere prosessen jeg har hatt som skuespiller, og se hvordan prosessen har fungert. Jeg har hentet inspirasjon fra de tre spørsmålene fra «Triple-loop learning» som jeg beskrev tidligere (Dawson and Kelin, 2014). Jeg har tatt for meg hver enkelt scene i forestillingen og gjort en beskrivelse av scenen og dens virkemiddelbruk. Deretter har jeg reflektert over bruken av materialet som er hentet fra ungdomsgruppen. Til slutt har jeg tolket de ulike scenene for å finne ut hvilke tematikker vi har behandlet i forestillingen og hva som kunne vært gjort annerledes. Hovedproblemstillingen min handler om skuespilleren som multikunstner, og jeg har derfor fokusert på spørsmål som omhandler skuespillernes relasjoner med hverandre, hvilken metode som har blitt brukt i skapelsen av de ulike scenene, og hvilken spillestil som brukes.

3.6 Mine roller i forskningsarbeidet

I skapelsen av forestillingen *Er det virkelig virkelig?*, måtte jeg innta flere roller for å få produksjonen i gang. Jeg skal nå ta for meg teori og forsøke å definere skuespillerens rolle i egenskapt teater, kunstnerlæreren og kunstnerforskeren.

Å være skuespiller i en egenskapt teaterprosess, krever at skuespilleren er en aktiv deltager. Man må være en del av et team, ha gode samarbeidsevner, være kreativ og løsningsorientert. Det å være åpen for ideer, er sentralt for skuespilleren da hele ensemblet er medskapere (Stene, 2015). Man må alltid prøve ut ideer og dermed bygge tillit innad i ensemblet (Bicat & Baldwin, 2002). Improvisasjon som teknikk er et ofte brukt verktøy, og det er det viktig å være komfortabel med. Man må kunne stole på seg selv og sin egen tilstedeværelse uansett hvor absurd situasjonen man skal improvisere utarter seg (Ibid). Skuespillere bruker ulike metoder for å utforske og spille roller, og det finnes ingen fasit på hvilken skuespillerteknikk man skal bruke i egenskapt teater. Dette kan være med på å gjøre det utfordrende å finne et felles skuespilleruttrykk i slike prosesser (Stene, 2015). Det er viktig at skuespilleren er oppdatert og skaffer seg informasjon om temaet til prosjektet, da prosjektene ofte speiler sosiale og etiske spørsmål (Ibid). Egenskapt teater er ofte visuelt, og skuespilleren må ha kontroll over tekst, rom, tid, kropp og medium for at prosessen skal fungere godt (Stene, 2015).

Identiteten til en lærer og identiteten til en kunstner kan være svært forskjellig. En viktig del av kunstnerens identitet, er selvstendighet og kreativ frihet (Thronton, 2013). Dette er to egenskaper som ikke nødvendigvis går hånd i hånd med skolesystemet, men om man er kunstner som underviser på kunstskoler, kan man oppfordre til egenskapene selvstendighet og frihet (Thronton, 2013). På denne måten kan kunstner og lærerrollen forenes i begrepet «kunstnerlærer» (Thronton, 2013). En kunstnerlærer kan defineres som en profesjonell kunstner som jobber i ulike samfunnsinstitusjoner med og gjennom kunst, altså en kunstner som også er en lærer. I rollen som kunstnerlærer legger man vekt på at deltakerne skal være aktive og skapende gjennom deltakelse i kunstneriske prosesser (Solstad, 2014). Som kunstner får man jobbe med samme målgruppe over lengre tid innenfor forutsigbare rammer, og får utvikle sin kunstneriske praksis gjennom et nært samarbeid med deltakerne (Solstad, 2014). For å være en god kunstnerlærer, må man relatere seg til sitt personlige mål i undervisningen (Thronton, 2013). Teaching artist-tanken kommer fra USA, og Marit Ulvlund har introdusert tanken i Norge og er senterleder for Seanse – senter for kunstproduksjon.

Seanse har engasjert et internasjonalt forskningssamarbeid om Teaching Artistry, hvor et fokus er på kunstnerlæreren for å utvikle og forske i nye former for kunstpraksis.

Om man forsker på sin egen kunstpraksis og anvender forskningsmetoder for å produsere materiale i forestillingen, kan man si at man har en identitet som kunstnerforsker.

Kunstnerforskere er kunstnere som tilnærmer seg forskningen sin kunstnerisk (Thronton, 2013).

A/R/T står for «artist, researcher og teacher» og er et kanadisk forskningsfelt hvor man ser på hvordan kunstner-forsker- og lærerrollen skaper ulike forståelser for hvem man er.

Forskningen viser at de ulike forståelsene kan overlappe hverandre. Selvidentifikasjon og organisering kan gi mulighet til å fornye seg innenfor disse rammene, og la rollene flyte frem og tilbake underveis i prosessen med tanke på hva omstendighetene og arbeidet har krevd (Thronton, 2013).

4.0 Analyse

I analysen skal jeg ta for meg scene for scene i forestillingen *Er det virkelig virkelig?* og problemstillingen i forhold til resultatet. Jeg har gjort en beskrivelse av scenen og relasjonene karakterene har med hverandre. Deretter har jeg sett på hvordan ensemblet har anvendt materiale fra ungdomsgruppen. Jeg har tatt for meg skuespillermetoden og spillestilen som har blitt anvendt. Til slutt har jeg gjort en oppsummering av scenen, samt sett på de eventuelle utviklingspotensialene scenen har.

Scene 1. Fryktmonolog Kamilla – frykten for å være alene når man ikke er pålogget i den digitale verdenen

I første scene befinner de tre karakterene, Mia, Kamilla og Morten, seg i sin egen seng «sovende». Et lydspor, som består av en underliggjøring av diverse filmer og sosiale media, starter (Huges, 2011). Dette er med på å fortelle hva som foregår i hodene og drømmene til karakterene. Lydsporet går over til fryktmonologen til Kamilla (vedlegg 14). Karakterene blir vekket av en sms, og det er en tydelig start på en ny dag. Det blå lyset og den blå bakgrunnen er med på å underliggjøre bildet av karakterene i sengen. Det kan minne om mobilens digitale lys man blir truffet av i mørket. I scenen får tilskuerne en følelse av kaoset som foregår i hodet på karakterene.

Ungdomsgruppen fortalte i fokusgruppeintervju 29.09.17 at de fleste er avhengige av mobilen sin, og at flere føler at de alltid må være pålogget for å bli inkludert i vennegjengen. Den digitale verdenen virker å være en konstant forstyrrelse i deres hverdag, noe de må forholde seg til for å kunne delta aktivt i sitt sosiale liv. I spørreundersøkelsen som ble foretatt på «Bli kjent» workshopen 08.09.17, var det flere som skrev at å sjekke mobilen var det siste de gjorde før de la seg om kvelden og våknet om morgenen. Det er forsket på at denne bruken av mobilen preger søvnkvaliteten til ungdommene og dermed blir mobilen et stressmoment i ungdommenes liv (Kjensli, 2011).

Skuespillermetoden som ble brukt i sovesekvensen er inspirert av Frantic Assembly sin fysiske øvelse «Hymn hands». Øvelsen går ut på at den første aktøren gjør en bevegelse med hendene sine, som den andre karakteren svarer på med en håndbevegelse. Den tredje aktøren svarer med en ny håndbevegelse, og dette repeteres (Graham og Hoggett, 2014). Når man utfører øvelsen, tar man på hverandre fysisk, men ettersom karakterene befant seg i ulike rom skulle karakterene reagere som om bevegelsen berørte dem fysisk, selv om den ikke gjorde det. Den ene karakteren skulle ta over bevegelsen rett etter at den andre fullførte sin, og

dermed ble det en bølgebevegelse. Det var viktig at bevegelsene var sovebevegelser for å skape en illusjon om at det var natt. Bevegelsene skulle også øke i intensitet og tempo, og dermed ble «søvnen» mer og mer urolig. Spillestilen i scenen er fysisk teater (Graham og Hoggett, 2014).

Teksten i scenen blir presentert gjennom et lydspor. Den første delen av lydfilen er ulike former for digital støy som går over til Kamillas fryktmonolog. En monolog er en tekstbit som blir levert fra en karakter som har lengre varighet enn en replikk. Teksten blir hørt, men ikke avbrutt av andre (Pickering, 2010). Teksten er hentet fra ungdommenes refleksjonsbok fra workshopen lyd og lys, som foregikk 20.10.17. Ungdomsgruppen fikk i oppgave å skrive sin største frykt i refleksjonsboka si. Jeg transkriberte teksten fra to utvalgte refleksjonsbøker og satte dem sammen til en monolog. Monologen omhandler frykten for å aldri bli elsket, og redselen for at man må leve livet sitt alene.

I scenen blir tematikken fra refleksjonsbøkene til ungdomsgruppen formidlet, nemlig frykten for å være alene. Frykten settes i sammenheng med den digitale verdenen, da den alltid er en del av livene til ungdomsgruppen. Det er viktig for ungdomsgruppen å alltid være pålogget og tilgjengelig for omverden, da de er livredd for å gå glipp av noe. Utviklingspotensialet i scenen ligger i at skuespillerne skulle vært samstemt og hatt samme intensitet i bevegelsene sine mot slutten av scenen. Det er utfordrende å få til da skuespillerne har øynene lukket og må derfor føle på intensiteten og oppbyggingen på kroppen. Jeg tror synkronitet i intensiteten mellom skuespillerne ville vært med på å forsterke marerittfølelsen i scenen.

Scene 2. Rutine morgen – vi er opptatt hvordan vi framstår

Karakterene blir vekket av at de mottar en sms med en høy «plingelyd». Kamilla står opp, deretter Mia og til slutt Morten. De begynner med sin egen morgenrutine. Kamilla starter sin *God Morgen* Spotify-liste på mobilen. Karakterene forbereder seg på en ny dag ved bruk av blant annet mobilen, da den er en viktig del av ungdommenes rutine.

I fokusgruppeintervjuet 29.09.17 fortalte ungdomsgruppen at de er opptatt av hvordan de framstår og hvordan andre oppfatter dem, særlig på sosiale medier. De beskriver sosiale medier som et sted hvor de opplever at de kan vise flere sider av seg selv enn det de kan i «virkeligheten». De gjør dette ved å ta og publisere «Selfies». Selfies er et bilde fotografert av personen som selv blir avbildet (Matre og Estensen, 2013). Mange i ungdomsgruppen tok bilder av seg selv og delte på sosiale medier som for eksempel Instagram og Snapchat, noe som var en normal del av deres hverdag.

I spørreundersøkelsen 08.09.17, skulle ungdomsgruppen skrive ned to av sine favorittsanger. Vi samlet sangene på en Spotify-liste *15 år i 2017* og brukte musikken som inspirasjon til lyd i den reelle verdenen. Ensemblet ønsket å få en forståelse for hvilken musikk ungdomsgruppen likte og hva som var populært. Musikkvalgene deres var svært forskjellig, derfor ble en del av karakterarbeidet å finne en sang som karakteren likte spesielt godt. Lydbildet i scenen ble laget ut fra karakterenes musikkvalg. Her var det Kamilla sin musikk som ble spilt av, og musikken var inspirert av sangen *Look what you made me do* av Taylor Swift.

I scenen blir publikum kjent med karakterenes fysiske væremåte og kroppsspråk. Karakterene befinner seg på ulike steder, men i samme tid, og gjør sin egen rutine. Skuespillermetoden som ble brukt i scenen, var inspirert av øvelsen «Repetisjon med en forskjell». Den går ut på at man repeterer en aktivitet flere ganger med ønske om å gå dypere inn i en enkelt ide. De som gjennomfører øvelsen viser til slutt den delen av bevegelsen og repetisjonen man selv oppfatter som mest interessant (Water, McAvoy & Hunt, 2015). I sekvensen tok vi utgangspunkt i ungdomsgruppens morgenrutiner som de hadde besvart i spørreskjema og sett at de hadde utført i workshopen «Levd kropp» 15.09.17. Skuespillerne valgte 10 bevegelser hver og satte de sammen til en koreografi i en bestemt rekkefølge. Ensemblet viste sine resultater for hverandre under prøvene, og til slutt valgte skuespillerne ut syv bevegelser som de likte best. De individuelle koreografiene ble sydd sammen av regissør, og spillestilen i scenen ble fysisk teater.

Via karakterenes speiling av ungdomsgruppens kroppsspråk og væremåte, får tilskuerne en opplevelse av hvordan ungdommene oppfører og beveger seg. De blir dratt inn i en verden hvor ungdommene står i fokus. Musikkvalget er med på å skape en stemning som ungdommene kjenner seg igjen i. Deres selvrepresentasjon kommer frem ved karakterenes bruk av mobilen. Det er svært interessant å se på karakterene og det de gjør i sin egen rutine. Her savner jeg en konkret start og slutt på scenen. «Plingelyden» som «vekker» karakterene i starten av scenen kunne hatt et høyere volum da den avbryter søvnen deres. Da Morten ser på mobilen sin og sier «Fakk», burde skuespillerne gjort et par bevegelser felles før de samlet hadde gått ut av «rommet». Om skuespillerne hadde gjort dette, ville scenen fått tydeligere slutt, og energien hadde vært samlet i inngangen til neste scene.

Scene 3. På bussen/film – sosiale media som kommunikasjonslink

Karakterene gjør sin hverdagsrutine og reiser til skolen. Karakterene forholder seg til hverandre ved å snakke og rope til hverandre på bussen. Morten forteller at han har publisert en film på nettkanalen YouTube. Når de skal se filmen Morten, går Kamilla til Mia og ser filmen sammen med henne på hennes mobil, samtidig som publikum ser den på storskjerm. I filmen får man det første ordentlige møtet med karakterene, hvor de har iscenesatt seg selv og forteller sine synspunkter og meninger. Her blir det tydelig hvem som er med i karakterenes sosiale gjeng, og viser et gruppesamhold mellom Kamilla, Mia og Morten.

Gjennom observasjon la jeg merke til at Sal og scene-klassen besto av flere ulike grupperinger. Det var spesielt interessant å betrakte ungdomsgruppen når Søhol og jeg gjennomførte «innsjekk» på alle workshopene. «Innsjekk» innebar at man fortalte hvordan man hadde det, for å få innsikt i hva ungdomsgruppen tenkte, og om de så fram til workshopen. Det var også et viktig verktøy for at alle ungdommene skulle bli sett og hørt. De samme grupperingene satt svært ofte ved siden av hverandre, noe som gjorde at jeg fikk en forståelse for de ulike grupperingene i klassen.

Et annet fenomen jeg la merke til på «Bli kjent» workshopen, 08.09.17, var ungdomsgruppens mobilbruk. Jeg hadde skrevet i notatboka mi at «De har med seg mobilen overalt og bruker hvert eneste ledige sekund på å ta «snap». Vi må oppfordre dem til å ikke bruke mobilen i timene da den stjeler fokus». For å få en større forståelse av mobilbruken, spurte Søhol og jeg om hvordan de kommuniserte med hverandre, og da fortalte de at de ofte bruker emoji'er i sitt digitale kommunikasjonsspråk på internett. Emoji'er eller «Smilefjes» er et digitalt bildetegn, som brukes som kommunikasjonsspråk til å kommunisere en følelse eller en ide i den digitale verdenen (Helgesen, 2017). I filmen er emoji'ene brukt som et komisk virkemiddel. De er også et frampek til «emoji-maskene» som dukker opp senere i forestillingen.

Skuespillermetoden som ble brukt i skapelsen av scenen var improvisasjon, og deretter de fysiske handlingers metode. Ettersom ensemblet i utgangspunktet ikke hadde en dramatisk tekst, ble teksten improvisert frem. Deretter tok skuespillerne utgangspunkt i den improviserte teksten og leste den. Skuespillerne hadde deretter en kort samtale sammen med regissøren om hva scenen handlet om, og hva som var målet til karakterene. Skuespillerne improviserte scenen med fokus på handlingene vi skulle utføre, så ordløst som mulig. Til slutt analyserte ensemblet scenen sammen med regissøren, og trakk ut de beste ideene fra improvisasjonen. Deretter repeterte vi scenen flere ganger. For å komme inn i karakteren hadde skuespillerne en

bevissthet rundt 'det magiske hvis' (Stanislavskij, 1940, s. 68). Interaksjon med publikum var også et punkt som Søhol og jeg ønsket å ha med i forestillingen. Tilskueren skulle oppleve å ha en aktiv rolle og flere i ungdomsgruppen ga tilbakemelding på visningsseminar 24.11.17, at de likte at skuespillerne satte seg med dem i «bussen», fordi de følte de ble en del av det universet forestillingen foregikk i. Spillestilen i scenen er psykofysisk.

Gjennom observasjon ble vennskapene og relasjonene som finnes i ungdomsgruppen tydelige. Jeg fikk et inntrykk av hvordan de forholder seg til hverandre som vennegjeng, noe Søhol og jeg valgte å ta med i forestillingen. Deres mobilbruk var også en interessant observasjon. Dette ble avgjørende i bestemmelsen om å ha «mobiler» på scenen, og bruk av emoji-maskene ble viktig for spillestilen i forestillingen. For at scenen skulle nå frem til ungdommene ble spillestilen psykofysisk da de hadde et ønske om å se autentisitet på scenen. Publikum reagerte på scenen med latter og engasjement, noe som bekrefter valget med å la publikum bli kjent med karakterene ved hjelp av interaktivitet og film.

Scene 4. Skolegården – det første møtet med vennegjengen

Alle karakterene møtes på skolegården. De forholder seg til hverandre som venner, og vennegjengen blir etablert. Relasjonen mellom karakterene blir synlig da Kamilla søker oppmerksomheten til Morten. Morten erter Mia, og Kamilla henger seg på ham. De forlater Mia, og hun blir stående igjen å føle seg usikker og dum.

Gjennom observasjon av ungdomsgruppen la jeg merke til at de ofte hadde fysisk kontakt. De holdt hender, satt i hverandres fang og klemte. Derfor var jeg svært opptatt av at det fysiske møtet mellom karakterene også skulle ha en form for fysisk kontakt. Den fysiske kontakten ble etablert med klemmen som Mia og Kamilla gir til hverandre og 'dyttinga' som foregår mellom karakterene i møtet.

Skuespillermetoden som ble brukt i scenen er inspirert av de fysiske handlingers metode (Se scene 3). Improvisasjon av tekst kom først og deretter de fysiske handlingers metode. Det ble også viktig å definere målet til hver karakter i scenen, da målet er med på å produsere handling, og handlingen er det som holder scenen aktiv (Stanislavskij, 1940). Mias mål er å være god venn med Kamilla, mens Kamillas mål er å få oppmerksomheten til Morten slik at hun kan bli elsket. Mortens mål er å være kul og bli akseptert i vennegjengen. Dermed ble spillestilen psykofysisk.

Scenen er basert på ungdomsgruppens møte med hverandre og hvordan de fysisk forholder seg til hverandre i den reelle verdenen. Den ytre handlingen blir etablert gjennom

karakterenes mål. For å få et ordentlig inntrykk av karakterene, skulle scenen foregått i et roligere tempo da den oppleves som kort og stressende. Alle skuespillerne har et svært høyt tempo, og dermed blir målene, handlingene og replikkene til karakterene uklare.

Scene 5. Press 1 – opplevelsen av press fra den digitale verdenen

Mia kjenner seg utestengt fra vennegjengen og blir trist. Det kommer en sur emoji-maske inn på scenen for å trøste henne. Emoji-masken stopper og forsvinner idet Kamilla når fram til Mia først. Ut fra møtet mellom Kamilla og Mia starter en bevegelsessekvens med tekst. Publikum får en innsikt i karakterenes tanker. Karakterene forholder seg til hverandres kropper, og formidler tekst til publikum. Mia sin sårbarhet blir synlig og Kamilla sitt sinne blir tydelig. I slutten av scenen forlater Kamilla Mia. Mia blir alene på scenen og det oppstår en kamp mellom Mia og silketeppe som representerer den digitale verdenen. Den digitale verdenen vinner kampen og sluker henne.

Sosiale medier kan være en måte å flykte fra sine egne problemer på. Det kan samtidig være et fristed hvor man kan drømme seg bort og være hvem man vil, og framstå som man vil. Det var flere av ungdommene som skrev i brevene i workshopen «Levd tid» 15.09.17, at de opplevde at det hadde vært enklere å vokse opp da foreldrene deres var ungdom, på grunn av at det fantes mindre teknologi (vedlegg 13). Ungdomsgruppen fortalte i fokusgruppeintervju, 29.09.17, at de opplever et press fra sosiale medier om å ha den perfekte kroppen, de kuleste bildene og framstå så intelligente, pene og morsomme som mulig. De kan bruke sosiale medier som de vil, men ungdomsgruppen beskriver at de ikke har frihet til å bestemme hva de møter på i form av inntrykk og påvirkning. Dermed blir den friheten de opplever transformert til et press, som de stadig møter på i den digitale verdenen.

Skuespillermetoden som er brukt for å skape bevegelsessekvensen er «Round, by, through». Graham og Hoggett bruker metoden for å skape materiale, men også for å trene ensemblet sine bevegelsesferdigheter (2014). Øvelsen innebærer at man lager en koreografi hvor man plasserer seg rundt, ved siden av eller beveger seg gjennom sin medspiller. I utviklingen av sekvenser er det viktig å ha en nøytral i kropp, da man senere kan legge på karakterer eller emosjonell mening i bevegelsessekvensen. Man må være minimum to personer for å kunne gjennomføre øvelsen, og man utfører en bevegelse om gangen annenhver gang. Til slutt har man en sammenhengende koreografi som burde bestå av ca. 12 bevegelser. I scenen ble koreografien supplementert med tekst, og dermed får bevegelsessekvensen betydning. De

ulike tekstbitene kommer innimellom bevegelsene, og blir en pustepause som er med på å skape dynamikk i refleksjonene og i bevegelsessekvensen.

I scenen kommer emoji-masken for første gang til syne i fysisk forstand. Maskearbeidet er gjort med utgangspunkt i Lecoq sin ekspressive maske. Det var ut fra den første videoen ensemblet laget at emojiene dukket opp. Emojiene ble brukt i videoen for å forsterke uttrykket og som et komisk virkemiddel. De fysiske emoji-maskene er inspirert av en forestilling som heter «Ifeel4» av Marco Berettini, hvor de bruker emoji-masker (Berettini, 2017). Ensemblet ønsket å utforske maskespill, og derfor ble det lagd papp-masker som ungdomsgruppen fikk eksperimentere med. De lagde ulike dansekoreografier og små scener, noe ensemblet har eksperimentert rundt. Masken er så vidt synlig i sekvensen da ensemblet ønsket at den skulle framstå som noe mystisk.

Eksperimentering med silketeppe var en sentral metode i scenen. Ensemblet fokuserte på eksperimentering i uke 42 (vedlegg 15) da målet var å jobbe med sceniske og visuelle elementer til forestillingen og finne ut hvordan man kunne behandle materialet for å få det til «å leve». For å klare dette måtte ensemblet utforske, analysere og konkretisere materiale og ideene vi hadde (Aune, 2004). I sekvensen skulle Mia bli slukt av teppet, som representerer det kaoset hun opplever i den digitale verdenen. Dermed ble spillestilen i sekvensen en kombinasjon mellom animasjonsteater og fysisk teater.

Teksten som blir formidlet er transkribert fra brevene som ungdomsgruppen skrev i workshopen «Levd tid», 15.09.17. På prøven som foregikk 21.09.17, leste skuespillerne brevene, og valgte ut ulike tekstbiter som skulle gå under overskriftene «press», «sosiale medier» og «jeg har det bra, men». Jeg valgte meg ut setninger og biter fra ulike brev med tematikk som passet overskriftene, og forsøkte å sette de sammen til en tekst som fortalte om hvordan det er å være 15 år i 2017. Dette førte til teksten til Kamilla i Press 1 (vedlegg 14). Det var et viktig kriterium at bitene vi samlet skulle treffe oss som skuespillere, og gi inspirasjon og dermed mulighet til videre refleksjon rundt teksten som ble transkribert.

Søhol og jeg ønsket å synliggjøre at mange opplever press fra sosiale medier i forestillingen. Ungdomsgruppen viser en forståelse for at presset skapes når de utsetter seg for de samme problematikene, påvirkningen og inntrykkene fra sosiale medier hver eneste dag, men det virker ikke som de forstår at de kan gjøre noe med det. Dette ville ensemblet synliggjøre. Scenen er med på å gi et inntrykk av tankene til ungdomsgruppen og hvordan de har det.

Dette gir publikum en mulighet til å få en forståelse for tenkemåten til ungdomsgruppen, og målgruppen for forestillingen får en mulighet til å reflektere over sine egne liv.

Scene 6. Rutine hverdag – mobilens plass i en skolekontekst

Karakterene kommer inn i klasserommet en etter en. De har time, men deres fokus og konsentrasjon blir stadig brutt da de oppsøker mobilen i undervisningen. For å etablere at Kamilla og Morten er interessert i hverandre, tar Morten den ledige stolen fra Mia og setter seg ved siden av Kamilla. Ved å ta stolen blir Mortens interesse for Kamilla tydeligere, og Mias frykt for å havne utenfor gjengen blir større. Ettersom karakterene ikke får prate i timen «snapper» de til hverandre på mobilene sine. Midt i aktiviteten blir Kamilla avbrutt av læreren som krever at hun må levere inn mobilen. Kamilla blir provosert da det er viktigst for henne å være oppdatert på det som foregår på sosiale medier.

Ungdomsgruppen hadde stadig med seg mobilene i workshopene, og de klarte ikke å holde seg unna den. Søhol og jeg tok for oss kjørerregler for workshopene på workshop «Levd tid» 15.09.17 (vedlegg 19). Vi spesifiserte at det var uaktuelt å bruke mobilene i timene, og at det heller ikke var lov å filme eller ta bilder av medelever under framføringer og visninger.

Beskjeden ble gitt tydelig, med det var alltid noen som måtte sjekke mobilen i løpet av timen. Noen klarte å skjule det bedre enn andre, men «sjekkingen» førte ofte til at vedkommende ble ufokusert. Jeg fikk inntrykk av at flere i ungdomsgruppen var preget av at de alltid må være oppdatert på det som skjer i den digitale verdenen, da de opplever en angst for at en spennende begivenhet kan skje andre steder, og derfor må oppdatere seg på sosiale medier. Denne angstfølelsen er også kalt FOMO, «fear of missing out» (Anderson, 2011).

Ungdomsgruppen brukte performance som metode og lagde en visning i workshopen «Tema for forestillingen» 3.11.17. Oppgaven var å lage en realistisk scene fra den virkelige verdenen med overskriften «En fæl situasjon». Dette ble en visning om mobbing i en klasseromskontekst, og ga ensemblet inspirasjon til både handling og tekst i scenen.

Skuespillermetoden som ble brukt i scenen var øvelsen «Repetisjon med en forskjell» som var inspirert av ungdommenes hverdagsbevegelser fra «Bli kjent»-workshopen, 8.09.17 (Water, McAvoy & Hunt, 2015). Ungdomsgruppen skulle velge ut hverdagsbevegelser fra sitt liv og sette det sammen til en liten koreografi. Disse bevegelsene skrev de i refleksjonsboka, og med dette som utgangspunkt satte alle skuespillerne sammen bevegelsene til en liten koreografi hver. Det ble en sekvens som baserte seg på ungdommenes fysiske kroppsspråk.

Regissøren fikk en følelse av at scenen foregikk i en skolekontekst noe ensemble improviserte rundt. Via den fysiske leken og denne øvelsen begynte ulike karakterer å springe ut av det fysiske arbeidet. Disse karakterene ble videreutviklet ved å skrive bakfabel for hver karakter på prøven 25.10.17 (vedlegg 17). Før vi skulle skrive bakfabel hadde ensemblet en åpen dialog og diskuterte karakterene i plenum før vi dukket ned i karakterens historie. Bakfabelen var med på å gi skuespillerne en dypere innsikt i karakterene sine, og dannet et bakteppe for den ytre handlingen i stykket (Stene, 2015). Da den ytre handlingen til forestillingen falt på plass, følte ensemblet et behov for å gå inn i scenen og ta for seg målene til karakterene, slik at de kunne handle ut fra dem. Forandringene i scenen gjorde at det fysiske utgangspunktet ble mindre synlig, og dermed ble spillestilen psykofysisk.

Visningen til ungdomsgruppen ble filmet og deretter transkribert av Søhol. Tekstmaterialet ble utgangspunkt for improvisasjon, noe ensemblet gjorde flere ganger. Da den ytre handlingen i forestillingen ble bestemt, ble den endelige teksten i scenen satt ut fra karakterenes mål. Scenen tok utgangspunkt i ungdomsgruppens hverdagsbevegelser, men hadde en stor utvikling i prosessen da den ble bearbeidet flere ganger. Det å bruke performance som metode og bli inspirert fra ungdomsgruppens visning, var avgjørende for teksten og komiske elementer i scenen, og førte til at ensemblet klarte å treffe humoren til ungdomsgruppen. Ensemblet anvendte øvelsen «Repetisjon med en forskjell» hvor kroppen og fysikken var i fokus, og undersøkte deretter mål og handling i scenen. Til slutt fikk den dramatiske teksten fokus. Scenen fungerer godt da skuespillerne klarer å bevare en ro i sine handlinger. De små detaljene kom frem i den fysiske jobbingen med scenen ved bruk av blick, forskjellig type mobilbruk og kroppsspråk. Mobilbruken i klasserommet skulle gjerne eskalert i større grad slik at oppbyggingen i scenen hadde blitt mer spennende.

Scene 7. Kamilla kaos – den digitale verdenen som angstfremmende

Kamilla opplever det som problematisk å skille mellom hva som er viktig og hva som ikke er viktig i livet. Hun har et sterkt ønske om å ta del i den digitale verdenen noe hun opplever at læreren hennes forsøker å forhindre, noe som igjen fører til at Kamilla «klikker». Emojiene prøver å lokke henne inn i den digitale verdenen, da det roer henne ned. Hun flykter fra situasjonen når hun springer ut av klasserommet. Når Kamilla «klikker» kommer emojiene frem. De observerer henne i hennes forsøk på å flykte fra virkeligheten, men klarer til slutt å roe henne ved å lokke henne inn i den digitale verdenen.

Søhol og jeg har hatt flere samtaler med lærerne til ungdomsgruppen i workshopene. De har fortalt at det er flere i ungdomsgruppen som sliter med angst og depresjon. De mente at grunnen til dette var ungdommenes vanskeligheter med å skille det som er viktig fra det som ikke er viktig. Når de opplever at alt som skjer i livene sine betyr like mye, kan det fort oppstå kaos. Dermed fikk Søhol og jeg et inntrykk av at ungdomsgruppen er utsatt for en angst for å ikke strekke til. Dette kan forsterke frykten for å være alene og bli ekskludert. I Ungdataundersøkelsen fra 2017 kan man se at psykiske helseplager blant ungdom er et reelt problem da økningen var på 1,8 prosentpoeng (Bakken, 2017).

Skuespillermetodene som er brukt i sekvensen er inspirert av Lecoq sitt maskespill og elementarbeid, og Stanislavskijs psykofysiske teater. For å kunne skape karakterer med et ekspressivt uttrykk, mener Lecoq at det er viktig at man først får en forståelse for bevegelsene, for deretter å skape karakterer som er basert på det fysiske uttrykket (Lecoq, 2000). Behovet for å fokusere på karakterarbeid i slutten av Fase 1 dukket opp da skuespillerne fikk beskjed i første visningsseminar om at jentene var for like.

Skuespillerarbeidet hadde hittil bestått av fysiske teaterøvelser, improvisasjon og eksperimentering. For å forsterke kontrastene mellom karakterene Mia, Morten og Kamilla, arbeidet ensemblet med naturelementer. Ensemblet utforsket jord, luft, ild og vann, for så å velge elementer som passet til hver karakter. Elementarbeidet har også vært et verktøy for skuespillerne for å skape et så likt kroppsspråk som mulig i arbeidet med de ulike emojiene. I overgangen til scenen transformeres karakterene Mia og Morten til emoji. For at transformeringen skulle fungere var synkronitet i bevegelsene og tempoet til skuespillerne viktig. De måtte gripe masken, snu seg, og med det gå inn i symbiose med animasjonsfiguren. På denne måten vokste illusjonen om at emoji-maskene var levende (Alfsen, 2012).

For å få Kamillas monolog til å «leve», ble det viktig å arbeide med mål og handling. Kamilla sitt mål er å få læreren til å forstå hvor viktig mobilen er for henne, da hun trenger den for å bli elsket. Monologen ble improvisert frem ved hjelp av de fysiske handlingers metode.

Scenen ble improvisert gjentatte ganger hvor fokuset var at Kamilla skulle «klikke».

Underveis i improvisasjonen skrev regissør ned deler av teksten som ble improvisert frem. Til slutt satte jeg og regissør oss ned og bearbeidet teksten til en ferdig monolog (vedlegg 14).

Denne måten å arbeide på gjorde at jeg fikk mulighet til å utvikle tekst og kropp samtidig da det hjalp karakteriseringen for å speile et ungt menneske (Stene, 2015). Følelsen av å ikke bli forstått er noe jeg kjenner meg igjen i, jeg tok derfor inspirasjon fra hvordan jeg kroppslig og

følelsesmessig reagerte da jeg selv var i slike situasjoner som 15-åring. Spillestilen i scenen er en kombinasjon mellom animasjonsteater og psykofysisk teater.

Scenen er inspirert av samtaler med lærerne til ungdomsgruppen som foregikk kontinuerlig i prosessen. Lærerne omgås ungdommene konstant og har en årelang forståelse for deres livsverden, og opplysningene de ga har vært avgjørende for å få en dypere forståelse av ungdomsgruppen. Det at karakteren Kamilla delte kaoset sitt med publikum, var et sterkt møte som både ungdomsgruppen og publikum likte.

Scene 8. Instagram – kommunikasjon i den digitale verdenen versus den reelle verdenen

Karakterene beskriver positive sider med sosiale medier for deretter å ta publikum inn i Instagram-verdenen. Her får man se hvordan karakterene kommuniserer med hverandre på sosiale medier versus det de virkelig mener. Kommunikasjonen foregår samtidig med en fysisk koreografi som viser det indre kaoset man kan oppleve ved å bruke sosiale medier. Karakterene beveger seg mellom ulike punkter på scenen, og lyset fra blant annet mobilene deres brukes aktivt for å skille mellom den digitale og reelle verdenen. Det blå lyset er den digitale verdenen hvor de skriver ned kommentarene på sosiale medier. Det gule lyset er den reelle verdenen hvor de sier sannheten – det de egentlig mener. For å forsterke at scenen foregikk i den digitale verdenen ble det projisert en film av at noen blar nedover Instagram og ser på bilder. Karakterene avslutter scenen med en setning hver om at bruken av mobilen i sosiale settinger gjør det vanskeligere å oppnå kontakt.

Siden workshopen «Levd rom», 6.10.17, har tematikken angående hvordan ungdomsgruppen kommuniserer på internett gått igjen i flere av performancene de har laget. Ungdomsgruppen skulle bruke performance som metode, og lage en visning inspirert av sin egen Instagram. De temaene som gikk igjen hos ungdomsgruppen, var hvordan de bruker Instagram – hvor opptatt de er av å få 'likes', og hvordan de skriver kommentarer på nett versus hva de egentlig mener. Tematikken dukket også opp i workshopen «Tema for forestillingen», 3.11.17. Her brukte en ungdomsgruppe silketeppe og «druknet» i negative kommentarer. De sa positive kommentarer direkte til den ene aktøren og negative bak ryggen hennes. Dette inspirerte ensemblet til å iscenesette deres oppførsel på sosiale medier.

Ensemblet ønsket å løse scenen ut fra en fysisk koreografi med enkle bevegelser som til slutt viste en kompleks scene, på samme måte som Frantic Assembly arbeider (Graham og Hoggett, 2014). Lysdesigner fikk en ide som gikk ut på at lyset skulle være med å skille den

digitale og den reelle verden. Han satte opp seks spotter som karakterene skulle bevege seg rundt. Ensemblet bestemte at karakterene skulle fokusere på tempo, rom og form inspirert av Bogarts Viewpoints (Bogart og Landau, 2005). Skuespillerne begynte å bevege seg med ulike ganglag i ulike mønster og tempo som passet til karakteren. Etter en del improvisasjon ble Kamilla sitt mønster rett og presist. Mia sitt var vinglete og svingete, og Morten sitt mønster avslappet og rolig. Spillestilen i scenen er fysisk teater.

Teksten som karakterene bruker, er hentet og transkribert fra visningene til ungdomsgruppen. Hovedpoengene i setningene er hentet fra ungdomsgruppen, men de ble finjustert og bearbeidet underveis da ensemblet opplevde at den første teksten ikke fungerte. Dermed gikk jeg inn og redigerte og tydeliggjorde fokuset, slik at det ble ungdomsgruppens kommunikasjonsmåte på sosiale medier som sto i sentrum.

Fokuset i scenen har vært på ungdomsgruppens måte å kommunisere på i sosiale medier, spesielt Instagram. Det finnes to ulike versjoner av det ungdomsgruppen sier og mener i de to forskjellige verdenene. Ungdomsgruppen hadde lite fokus på mobbing, og mente at det var et fenomen som det ikke var mye av på Rosenborg skole, men det er vanlig på flere andre skoler. Ved å ha fått kjennskap til deres digitale kommunikasjonspråk, kan jeg forstå hvordan mobbing på sosiale medier foregår, spesielt dersom ungdommer praktiserer måten de har iscenesatt sin digitale kommunikasjon på.

Å iscenesette Instagramverdenen er med på å skape variasjon i uttrykket og spillestilen i forestillingen. Jeg ser at scenen kunne vært mer presis med tanke på hvordan skuespillerne beveget seg i rommet og timingen rundt replikkene. Rommet hvor forestillingen ble spilt og de ulike rommene vi har øvd på har vært svært forskjellige. Ensemblet burde ha målt opp rommet slik at vi hatt et konkret bilde av hvor stort det var, og dermed fått en større bevissthet rundt rombruken vår.

Scene 9. På vei hjem fra skolen – intensjonen til karakterene blir tydelige

Skoledagen er ferdig og vennegjengen er på vei hjem. Kamilla spør Morten om de kan se film hos han samme kveld. Relasjonen mellom Kamilla og Morten blir forsterket da Morten sier ja til filmkveld. Morten inviterer med Mia, men det er tydelig at Kamilla ikke ønsker å ha henne med. Mia forsøker likevel å tviholde på relasjonen med vennegjengen og blir med likevel.

Da ungdomsgruppen skrev om sin største frykt i refleksjonsboka på workshopen «Lyd og lys», 20.10.17, gikk det igjen at de var livredde for å miste vennene sine. Vennskap og det å føle en tilhørighet i en gruppe eller gjeng, var svært viktig for dem. Noen var også opptatt av

kjærlighet, og det er her konflikten spisser seg mellom Kamilla og Mia. Vennskapet mellom de to karakterene er det som er viktigst for Mia, mens forelskelsen og spenningen Kamilla opplever ovenfor Morten, er viktigere for henne nå.

Skuespillermetoden som er brukt i scenen er de fysiske handlingers metode på samme måte som i scene 3 (se scene 3). Teksten er først improvisert frem med fokus på karakterenes mål, og deretter er scenen bearbeidet med de fysiske handlingers metode. Dermed ble spillestilen psykofysisk.

Dette er en liten scene som bygger opp konflikten mellom Mia og Kamilla. Det er tydelig at de har ulik oppfatning av hva som er viktig for dem og begge er redde for å bli alene, noe som driver handlingen i forestillingen. Jeg opplever scenen som rask og stressende, da den skulle hatt en større ro over seg. Karakterenes mål kommer frem, men det hadde vært rom for mer refleksjon, spesielt i det tekstlige arbeidet. Karakterene kunne for eksempel fortalt sine egne tanker til publikum og spurt om råd. Det hadde vært et interessant perspektiv da man kunne ha blitt enda bedre kjent med karakterene og fått en sterkere tilknytning til dem.

Scene 10. Mia kaos – frykten for å ikke høre til

Mia blir stående igjen alene på scenen. Lydopptaket av Mias største frykt blir spilt av. Her får vi innsikt i Mias følelser. Det kommer fram at vennskap er viktig for henne og at hennes største frykt er å være alene. Emojiene dukker opp for å hjelpe Mia og roe henne ned. Emojiene får henne til å føle seg bedre og bringer ro inn i Mias kaos. Mia er aldri alene når hun kan oppsøke den digitale verdenen.

I fokusgruppeintervjuet, 29.09.17, var et av spørsmålene «Hva er du redd for?».

Ungdomsgruppen fortalte at de gikk siste året på ungdomsskolen og skulle begynne på videregående skole til neste år. De fortalte om en frykt for å miste vennene sine og miste kontakt med dem. De var redde for at de ikke skulle få seg nye venner, bli mislikt og dermed bli holdt utenfor, noe som var et viktig poeng da ensemblet utarbeidet scenen. Karakteren Mia opplever å bli mislikt av Kamilla, som egentlig er hennes venn. Mia forstår ikke hva som har skjedd. Hun ønsker å distrahere seg fra sine følelser og søker derfor sosiale medier som en virkelighetsflukt.

Skuespillemetoden som er brukt i scenen, er blant annet animasjonsteater. Emoji-maskenes uttrykk er et lekent «rekketungefjes». Karakterene Kamilla og Morten transformeres til emojier på scenen. Animatørene tar på seg animasjonsfiguren på scenen og for at dette skulle fungere var timingen mellom animatørene ekstremt viktig for å skape illusjonen om at emoji-

maskene var levende. For å utvikle timingen i ensemblet jobbet vi mye med en øvelse som heter «Moving as one» (Johnstone, 2005). Øvelsen innebærer at ensemblet befinner seg på samme sted og alle skal bevege seg samtidig, uten at noen tydelig leder. Ensemblet utførte øvelsen mange ganger, noe som gjorde oss kompetente til å lytte på hverandre og dermed bevege oss likt, da man har begrenset syn i maskene. Samtidig hadde skuespillerne en felles referanse i elementarbeidet, og her tok maskene utgangspunkt i elementene ild og vann. Stanislavskijs mål og handling er også brukt da Mias mål er å få angsten ut av kroppen, noe emojiene hjelper til med i handlingen de gjør når de stryker henne på kinnet (Stanislavskij, 1940). Mia flykter fra virkeligheten og inn i mobilverdenen. Spillestilen i scenen er en kombinasjon mellom animasjonsteater og psykofysisk teater.

Teksten i scenen er laget på samme måte som i scene 1, da den er hentet fra ungdommenes refleksjonsbok fra workshopen «Lyd og lys», 20.10.17. Teksten er transkribert og bearbeidet ved å gjøres mer presis og forståelig. Monologen omhandler Mias frykt for å havne utenfor og ikke ha noen venner, og dermed ende opp alene.

Ungdomsproblematikken som blir tatt opp i scenen, er ungdomsgruppens frykt for å ikke høre til og frykten for å være alene. Frykten er et punkt som har gått igjen i dialogen med ungdomsgruppen under hele prosessen. I Ungdata-undersøkelsen (2017) viser den at andelen ungdommer som opplever ensomhet er den høyeste som noen gang er registrert (Bakken). Det at mange opplever ensomhet kan settes i sammenheng med at flere kommuniserer på sosiale medier og dermed ikke treffer mange i den reelle verdenen.

Scene 11. Rutine hjemme – sosiale medier som forstyrrelsesmoment

Karakterene er hjemme og utøver hobbyene sine for å slappe av. Kamilla danser, Mia synger og Morten spiller dataspill. De blir avbrutt i handlingene av mobiltelefonen forstyrrer når de stadig får meldinger og oppdateringer på sosiale medier. Karakterene kjemper for å være i den reelle verdenen, men blir mot sin vilje dratt inn i den digitale verdenen.

Ensemblet ønsket å lage en scene som ga innsikt i det ungdomsgruppen gjorde da de var hjemme. Informasjonen om ungdomsgruppens hobbyer var hentet fra spørreskjemaene som ble gitt til ungdomsgruppen på «Bli kjent»- workshopen, 8.09.17, hvor et spørsmål var hva de gjorde etter skolen. Noen av svarene som gikk igjen var dataspill, dansing og å høre på musikk. Ensemblet hadde forsøkt å ha med dataspill i både rutine kveld og rutine hverdag, men det passet ikke inn. På visningsseminarene som ensemblet hadde for ungdomsgruppen, 27.10.17 ga guttene god respons på at dataspill var en del av forestillingen. Ensemblet

bestemte at vi skulle lage en hverdagsscene som viste hva ungdomsgruppen gjorde etter skolen. Ensemblet ønsket også å få frem påvirkningen sosiale medier har på aktivitetene ungdommene foretar seg.

Skuespillermetoden som er brukt i scenen er improvisasjon med utgangspunkt i hobbyene til ungdomsgruppen; dans, musikk og dataspill. Alle karakterene hadde hvert sitt mål i scenen: Morten ville slappe av og spille dataspill, målet hans var å vinne. Målet til Kamilla var å gire seg opp til kvelden. Mias mål var å øve seg på å synge slik at hun en dag kan bli popstjerne. For å oppfylle målene sine må de utføre handlingene, men handlingen blir stoppet da mobiltelefonen avbryter dem. Karakterene blir dratt inn i forstyrrelsesmomentet som den digitale verdenen kan være. Spillestilen i scenen er psykofysisk.

I scenen blir Astrid Smeplass sin versjon av Cezinando sin sang «Vi er perfekt, men verden er ikke det» brukt. Ensemblet valgte sangen fordi den er en poplåt som mange i ungdomsgruppen liker. I tillegg er teksten med på å underbygge at karakterene ikke kan noe for at verden er som den er. Sosiale medier kan være en verden som forstyrrer dem og ødelegger, men det er ikke ungdommene sin feil at det er sånn.

I scenen forsøker karakterene å utøve hobbyene sine, men blir avbrutt av den digitale verdenen. Jeg hadde et ønske om at scenen skulle være med å skape refleksjon hos ungdomsgruppen, og gi dem mulighet til å reflektere rundt hvorfor karakterene velger den digitale verdenen, når de var lykkeligere i den aktiviteten de gjorde. Jeg ønsket at publikum skulle få en forståelse av at det kan gjøre dem lykkeligere og velge å legge bort mobilen. Oppbygningen i scenen kunne gjerne vært mer detaljert, da alle karakterene burde hatt en større fysisk reaksjon på plingene i takt med at frustrasjonen økte. Det hadde også vært bra om skuespillerne hadde sett på telefonen like lenge, og deretter lagt den fra seg samtidig. Disse detaljene ville hevet kvaliteten på scenen.

Scene 12. Virkelige verden – en refleksjon over hva som er virkelig

Kamilla blir dratt inn i den digitale verdenen. Et lydspor blir spilt av. Teksten består av en refleksjon rundt hva som er virkelig i den reelle verdenen og hva som ikke er virkelig i den digitale verdenen, og positive og negative sider ved verdenene. Karakteren Kamilla gjør en fysisk koreografi. Mobillyset og emojiene er elementer som man kan assosiere med den digitale verdenen. Iscenesettelsen er preget av en lek mellom lyset, Kamilla og emojiene. Lyset og emojiene er med på å skape det magiske universet som synliggjør kontrollen den digitale verdenen har over Kamilla.

Med monologen ønsket jeg å formidle en innsikt i ungdommenes tanker om den verdenen de er en del av. Scenen problematiserer hvordan sosiale medier påvirker ungdom og de vanskelighetene de har med å skille hva som er virkelig og ikke virkelig, i tillegg til presset flere opplever. Sosiale medier gir muligheter til å framstille seg selv som man vil, og være den man vil være, noe som kan oppleves som et magisk univers.

Skuespillermetodene som er brukt i scenen er inspirert av fysisk teater og animasjonsteater, og i tillegg har eksperimentering med lys og silketeppe vært sentralt. Eksperimenteringen gjorde ungdomsgruppen i workshopen «Lyd og lys», 20.10.17. Ungdomsgruppen skulle bruke performance som metode og iscenesette deres største frykt med bruk av lyd og lys. Lyset de fikk eksperimentere med, besto av store og små lommelykter og mobillys. Ungdomsgruppen skapte flere mystiske atmosfærer som inspirerte til denne scenen, blant annet bruken av mobillys i forestillingen.

Det fysiske bevegelsesmønsteret til Kamilla er improvisert frem fra følelsen av å være fanget og styrt av den digitale verdenen. Den digitale verdenen har en kontroll som fører til at man ikke lenger har kontroll på seg selv og sin egen kropp. Maskespillet er brukt som bindeledd til den digitale verdenen, hvor maskene synes både bak og foran silketeppe. I scenen bytter emojiene taktikk og kan i stedet for å være trøstende oppleves som truende. Spillestilen i scenen er en kombinasjon mellom fysisk teater og animasjonsteater.

Tekstmaterialet er hentet fra fokusgruppeintervjuene og transkribert. Jeg har satt sammen flere setninger og avsnitt fra intervjuene og tydeliggjort teksten og temaet. På første visningsseminar for ungdomsgruppa, fikk jeg spørsmål om teksten var et foredrag eller om den foregikk i hodet mitt. Jeg ønsket at den skulle foregå i hodet til karakteren, men for at det skulle bli tydelig måtte teksten bearbeides (vedlegg 8). Jeg brukte underliggjøring av ord og tekst som metode (Huges, 2011). For å tydeliggjøre at teksten er en tankeprosess, er den spilt inn som et lydopptak, samtidig som den fysiske kroppen og lyset er med på å forsterke den abstrakte tankeprosessen.

Når den digitale verdenen står så sterkt i ungdomsgruppens liv, var det viktig å skape en scene som omhandlet den magiske effekten sosiale medier kan ha, og hvordan man kan bli dratt inn i en annen verden. Den tekstlige refleksjonen består av ungdomsgruppens egne ord, noe jeg merket flere kjente seg igjen i. Det er mange visuelle virkemidler som foregår samtidig som fungerer svært godt, og timingen mellom elementene er god.

Scene 13. Middag – Morten opplever press hjemme

Alle karakterene forklarer hvordan deres middagssituasjon er hjemme. Mia og Kamilla forlater scenen og Morten setter seg ned. Mødrene til Morten blir etablert gjennom at de starter en dialog. Man blir kjent med Morten sin familierelasjon og det presset han opplever fra mødrene sine om å prestere på skolen og å lykkes i livet. Dialogen utvikler seg til en krangel hvor Morten flykter til mobilen når det blir for mye mas.

Hovedgrunnen til å ha med spørsmålet om middagssituasjonen i intervjuguiden, var at en middagssituasjon sier mye om hvordan ungdomsgruppen har det og hvordan kommunikasjonen og relasjonene i hjemmet fungerer (vedlegg 5). Under fokusgruppeintervjuet hadde ungdomsgruppen mange gode beskrivelser og fortellinger om sin egen middagssituasjon. Det ble utfordrende å velge ut de situasjonene som til slutt ble med i stykket, og derfor fikk skuespillerne ta subjektive valg ut fra det de følte passet karakteren best.

I workshopen «Tema for forestillingen», 3.11.17 brukte ungdomsgruppen performance som metode og lagde ulike visinger for Søhol og meg. Den ene gruppen fikk i oppgave å lage en realistisk scene fra den virkelige verdenen med situasjonen middag. Scenen omhandlet en familie og det presset den ene ungdommen opplevde hjemme. Den var formidlet på en humoristisk måte med morsomt poeng og tekst, og visningen ble filmet og transkribert av Søhol. Sammen redigerte vi scenen og tilpasset den til tre karakterer. For å beholde så mye som mulig av den originale teksten, falt valget på at Morten skulle være ungdommen i familien. For å få frem en familierelasjon, skulle familien hans bestå av to mødre. Ensemblet prøvde ut flere måter å gjennomføre scenen på, blant annet med skyggeteater. Problemet ble at skyggeteateret brøt med de spillestilene som allerede fantes i forestillingen. Ensemblet fant ut at mødrene måtte befinne seg bak silketeppe for å ikke bryte illusjonen om de tre ungdommene forestillingen handlet om, men da uten skygge. Karakterene hadde alle sine mål for scenen. Mødrene sine mål var å få barnet sitt til å være den beste versjonen av seg selv og prestere godt, mens Morten sitt mål var å få mødrene til å slutte å mase. Dermed ble spillestilen psykofysisk.

Utgangspunktet til teksten i scenen kommer fra visningen ungdomsgruppen hadde. Ettersom de var fem stykker på gruppen, måtte scenen tilpasses til tre karakterer. Introen som beskriver karakterenes middagssituasjon, er hentet fra fokusgruppeintervjuet hvor verbatim metode ble anvendt.

En familiemiddag sier mye om karakteren og hvordan dens familierelasjon fungerer. Det er også en typisk dialog hvor foreldrene tar tak og forsøker å kommunisere med ungdommene sine. I situasjonen opplever karakteren Morten mye press fra mødrene sine, noe som gjør at han får et kaos inni seg. Morten må derfor trekke seg ut av konflikten og flykte inn i den digitale verdenen. Humoren traff ungdommene godt på grunn av at performance som metode hadde blitt brukt, og ensemblet fikk innsikt i ungdomsgruppens humor. Skuespilleren skulle hatt et fokuspunkt han kunne se på da han kommuniserer med mødrene sine. Da hadde han unngått at blikket ofte går i bakken.

Scene 14. Kaos Morten – å flykte til den digitale verdenen

Morten opplever så mye press fra foreldrene sine at alt blir kaos, noe som fører til at han får et behov for å flykte fra den reelle verdenen. Emojiene dukker opp for å dra fokuset til Morten bort fra presset og inn i en lekende digital verden. Publikum blir vitne til at Mortens lykkefølelse vokser i samsvar med emoji-dansen. Han styrer emojiene inn i slåsskampen som speiler Mortens frustrasjon, og samtidig et frempek på krangelen mellom Kamilla og Mia.

I de siste årene har det skjedd en digital revolusjon som innebærer at det stadig kommer nye medier som smarttelefoner, spillkonsoller, PC og nettbrett ut på markedet. Ungdommer er ofte først ut til å ta i bruk mediene og være oppdatert. Begrepet «gaming» blir i større grad anvendt, og i Ungdata-undersøkelsen viser det seg at det er noen jenter, men flest gutter, som spiller dataspill på ungdomstrinnet (Bakken, 2017). Det å spille elektroniske spill gir ungdomsgruppen en glede i hverdagen som innebærer både konsentrasjon og samarbeid for å lykkes. Det er også en måte man kan flykte fra virkeligheten. Ut fra det ungdomsgruppen fortalte kan det ofte oppleves som en lettere utvei å fokusere på noe annet enn å ta tak i egne problemer. Flukten som blir formidlet i scenen er positiv i den forstand at Morten blir lykkeligere, men lykken er dessverre midlertidig.

Skuespillermetoden som er brukt i scenen er blant annet animasjonsteater (Alfsen, 2012). Emojiene har tatt utgangspunkt i elementet ild og vil hjelpe Morten til å oppnå sitt mål om å slippe unna presset fra mødrene sine. Dermed blir spillestilen i scenen en kombinasjon mellom Mortens psykofysiske spillestil og animasjonsteater.

Mødrenes dialog transformeres til et lydspor som består av en underliggjøring av maset Morten opplever. Underliggjøringen går over til en «party-låt» når emojiene har «reddet» han ut fra kaoset sitt (Huges, 2011).

Morten får hjelp av emojiene til å flykte fra virkeligheten og inn i spillverdenen. Dette gjør han lykkelig, og gir han noe annet å tenke på. Dermed blir spillverdenen en virkelighetsflukt for han, noe som det også var for mange i ungdomsgruppen. Regissøren har forsøkt å få skuespilleren til å komme med en større emosjonell reaksjon, men skuespilleren var ukomfortabel med det. Dermed ble reaksjonen hans mindre enn ønsket. Om reaksjonen hadde vært større ville det vært en bedre kontrast til neste scene. Likevel fungerer scenen godt, og overgangen til emoji-dansen er svært presis.

Scene 15. Emoji-dans – den digitale verdenen som fristed

Emojiene tar med Morten inn i en lek som gjør at han glemmer kaoset og presset som foreldrene påfører han. Morten styrer emojiene med bruk av mobilen, da Morten befinner seg i den reelle verdenen og emojiene i den digitale. Emojiene har en «dancebattle» som etter hvert utvikler seg til en slåsskamp.

Ungdomsgruppen fortalte i fokusgruppeintervjuet, 29.09.17, at det som er spennende med sosiale medier, elektroniske spill og lignende, er at man har mulighet til å leve seg inn i en annen virkelighet. Emoji-dansen blir Mortens flukt fra den reelle verdenen og inn i den digitale verdenen. Den digitale verdenen blir hans fristed, noe som er en positiv opplevelse for han. Ensemblet ønsket at scenen skulle være med å lette på trykket i forestillingen og skape en humoristisk stemning. Konsekvensen av lykken kommer frem når spillet er ferdig og distraksjonen er over. Flukten fra virkeligheten blir noe som gir en umiddelbar glede, men er kortvarig.

Skuespillermetodene som er brukt er maskespill og fysisk teater hvor Morten fysisk styrer emojiene, noe som er inspirert ut fra hvordan en dukkefører styrer marionettedukker (Alfsen, 2012). Ensemblet lagde dansen først, og satte så inn karakteren Morten som dukkefører. Dette innebar at skuespilleren måtte lære seg dansen for å kunne reagere og styre emoji-maskene. Emoji-maskene inkluderer publikum i dansen da de er bevisst over at de opptrer foran et publikum.

Performance som metode ble brukt for å lage dansen. Flere av jentene i ungdomsgruppen likte å danse, noe de ga tilbakemelding på i refleksjonsboka. Derfor fikk de i oppgave i workshopen «tema for forestillingen», 3.11.17, at de skulle lage en emoji-dans og bruke prøvemaskene som Søhol hadde lagd. Ungdomsgruppen lagde mange fine sekvenser som ensemblet tok inspirasjon fra da vi laget vår versjon av emoji-dansen. For å lage koreografien, satte vi sammen bevegelser fra de eksisterende dansene og improviserte. I den ene visningen

til ungdomsgruppen begynte emojiene å slåss, noe som ensemblet tok med. Spillestilen i scenen ble en kombinasjon mellom animasjonsteater og fysisk teater.

Scenen består av en kul dans inspirert fra ungdomsgruppen, festmusikk som er med på å skape god stemning, og en slåsskamp som skaper spenning. Ungdomsgruppen hadde store og positive reaksjoner til scenen og jeg tror scenen ga publikum en opplevelse av flukt fra virkeligheten.

Scene 16. Filmkveld – følelser ute av kontroll

Kamilla og Mia kommer til Morten for å se film. Morten har satt seg i sofaen og funnet frem en skrekfilm. Han starter filmen. Kun lyden høres utad, og karakterene reagerer på den. Spenningen mellom Morten og Kamilla kommer frem. Mia er livredd for filmen, og på grunn av at hun blir redd hindrer hun at det skjer noe mellom Kamilla og Morten. Dette fører til at Kamilla blir svært frustrert over Mia, da Kamilla opplever at Mia ødelegger en avgjørende situasjon mellom Kamilla og Morten.

I workshopen «Levd relasjon», 29.09.17, fikk ungdomsgruppen i oppgave å iscenesette «Skuggar» av Jon Fosse med ulike fokuspunkt. Her skulle ungdomsgruppen gå sammen to og to og finne en tydelig relasjon til hverandre. De skulle forholde seg til teksten, hverandre og tilskuerne. Over $\frac{3}{4}$ av ungdomsgruppen valgte å ha en romantisk relasjon. Dette viser at ungdomsgruppen er i en emosjonell fase i livet (NHI, 2016).

Ensemblet ønsket å skape en scene som tok for seg noe av det ungdomsgruppen gjorde på kveldstid, og derfor ville vi iscenesette en filmkveld. Filmkveldsituasjon brakte frem minner fra da flere i ensemblet gikk på ungdomsskolen, noe som ga muligheter for både en klein og humoristisk scene. Det var også noen i ungdomsgruppen som ønsket å se romantikk på scenen. På visningsseminar 27.10.17, påpekte ungdomsgruppen at Kamilla var for mye frampå, og at det ikke var troverdig. Ensemblet tok det til betraktning og bestemte at karakteren Morten skulle være mer interessert, da ungdomsgruppen formulerte det som «mer normalt». Spenningen som foregår mellom Kamilla og Morten er også med på å bygge opp til konflikten mellom Kamilla og Mia.

Skuespillermetoden som scenen er bygget på, er «Hymn hands» på samme måte som i scene 1, bortsett fra at man har en fysisk berøring i hver bevegelse (se scene 1). Ensemblet lagde sekvensen tidlig i prosessen og prøvde den ut i flere situasjoner før vi fant ut at den passet godt til en filmkveld-scene. I workshopen «Materialitet» 27.10.17, hadde ensemblet et visningsseminar for ungdomsgruppen der vi viste blant annet denne scenen. Gruppen ga

tilbakemelding på at de ønsket større kontraster i bevegelsene og at ensemblet skulle ha med mer romantikk i forestillingen. Ensemblet ble nødt til å gå bort fra grunnøvelsen som scenen var bygd på og heller å forsøke å variere bevegelsene med tempo og dynamikk. Deretter måtte karakterenes mål bestemmes slik at uttrykket i scenen ble mer realistisk. Morten sitt mål er å være sosial med gjengen. Kamillas mål er at relasjonen mellom henne og Morten skal utvikle seg, og Mia sitt mål er at vennegjengen skal holde seg samlet. Derfor ble spillestilen psykofysisk.

Teksten i scenen var improvisert frem i jobbingen med «Hymn hands». Det er også med et lydspor fra en skrekkfilm i scenen som er med på å sette stemningen. Lydsporet gir skuespillerne mye å spille på, noe som igjen fører til at scenen blir humoristisk.

Scenen er med på å bygge opp konflikten mellom Kamilla og Mia i en spenningspreget situasjon, noe som fungerer godt. Kjærlighet, forelskelse og begjær kommer frem og blir satt sammen med et voldelig lydbilde. Ungdomsgruppen ga tilbakemelding på visningsseminaret ensemblet hadde for dem 24.11.17 at scenen var en favoritt, og noen kommenterte at «Det skjer hver helg». Scenen har et utviklingspotensial i overgangen til neste scene da handlingene skjer for fort og blir rotete. Derfor blir det utydeligere hvorfor Kamilla blir sint. Kamilla skulle ha ventet med å reise seg, for da hadde Mia og Morten fått etablert at de så på sms'en sammen.

Scene 17. Kamilla klikk – humørsvingninger og sinneutbrudd

Planen til Kamilla går ikke som planlagt og hun blir svært frustrert. Emojiene kommer frem, men denne gangen klarer de ikke å oppnå kontakt med Kamilla.

Ensemblet ønsket å formidle frustrasjonen og følelsen Kamilla opplever da alt hun hadde planlagt «går til helvete». Gjennom observasjon var det tydelig at noen i ungdomsgruppen opplevde et press på å prestere i oppgavene Søhol og jeg ga dem. Tiden ungdomsgruppen fikk på å forberede seg og løse oppgaver varierte fra 10 til 40 minutter. Et par ganger har noen av jentene nesten fått panikk da de opplevde at de fikk for lite tid. Søhol og jeg måtte stadig spesifisere at de ikke trengte å bli ferdig med det de lagde, men at vi ønsket å se en ide, som kunne jobbes videre med senere. Panikken som jentene i ungdomsgruppen følte på måtte formidles, noe som gjøres ved at Kamilla mister kontrollen over en situasjon hun har planlagt.

Skuespillermetoden i scenen er psykofysisk teater da Kamilla har et mål om å utvikle relasjonen med Morten. Kamilla blir forhindret og får et raseriutbrudd hvor målet hennes forandres, og hun ønsker å ta hevn over Mia. Emojiene kommer frem og bevitner kaoset

Kamilla opplever. Forskjellene i emoji-spillet begynner å ta form da de ikke hjelper henne på samme måte som de har gjort tidligere, men bare betrakter henne. Spillestilen i scenen er en kombinasjon mellom animasjonsteater og psykofysisk teater.

Scenen er med på å formidle et drypp av kaos som Kamilla opplever. Frustrasjon om å ikke bli forstått og ikke bli tatt på alvor kommer frem. Det store ønsket om å lykkes i sitt mål, er også inspirert fra observasjonen av ungdomsgruppen og frustrasjonen som innebærer det å ikke lykkes. Det skjer også et vendepunkt i hvordan emojiene oppfører seg da de ikke er til stede for å hjelpe Kamilla lenger. Scenen er svært kort, men Kamillas kaos er tydelig.

Overgangen til neste scene kunne vært mer presis for å holde tempo og nivået på forestillingen oppe.

Scene 18. Mortens monolog – hvordan ta avstand fra sosiale media

Morten har dratt til bestemora si på landet for å slappe av og være alene. Han forteller om friheten han opplever når han ikke er tilgjengelig på mobilen. Han mottar en sms, og idet han velger å åpne mobilen sin blir han dratt inn i den digitale verdenen. Emojiene kommer frem fordi de ønsker å være med han, men Morten sier nei, og tar kontroll over den digitale verden. Dermed forsvinner emojiene.

Det var ikke alle i ungdomsgruppen som var like avhengig av sosiale medier, noe som vi ville få frem i forestillingen. I fokusgruppeintervjuet, 29.09.17, fortalte den ene informanten om sitt aktive valg om å delta mindre i den digitale verdenen. Informanten skulle gjerne hatt mer sosial interaksjon i livet og brukte eksemplet «å banke på døra til venner». Informanten mente at dette ikke var sosialt akseptabelt å gjøre lengre, og at det var trist at man må kommunisere på sosiale medier før man kan møtes personlig. Ensemblet ønsket å få frem at ungdommene selv kan bestemme om de skal være på sosiale medier eller ikke. De kan velge å ta kontroll over sine egne liv på samme måte som informanten og dermed ta avstand fra sosiale medier. Det er lov å ta en pause og logge seg av selv om det er for en liten stund.

Skuespillermetodene som er brukt i scenen er maskespill. Emoji-maskene er 'kyssemunn' og 'hjerterøyne' som symboliserer den avhengighetsdannende kjærligheten den digitale verdenen kan medføre. Elementene emojiene er jobbet ut fra er ild og vann. Målet til Morten er å ha det bra, og for å klare det må han ta avstand fra den digitale verdenen. Dermed blir spillestilen en kombinasjon mellom animasjonsteater og psykofysisk teater.

Teksten i scenen består av en monolog som er transkribert fra fokusgruppeintervjuet, 29.09.17 og her er verbatim metode anvendt. Teksten så jeg som en mulighet til å fremme et annet perspektiv rundt sosiale medier enn de fleste i ungdomsgruppen uttrykket.

Det var viktig for ensemblet å få frem vår egen stemme i forestillingen. Vi ønsket å bevisstgjøre publikum på deres bruk av sosiale medier og tvinge dem til å reflektere rundt dette. Ensemblet ønsket å formidle at man kan ta en pause fra sosiale medier noe som kan gjøre at de føler seg bedre. Morten tar pause når jentene roter seg inn i det digitale kaoset. Regien i scenen ble forandret like før premieren, noe jeg opplever skuespilleren er preget av. Kroppsspråket blir for utydelig, og forstyrrer budskapet i teksten han formidler. Ensemblet skulle øvd på scenen flere ganger slik at skuespilleren hadde blitt trygg på den nye regien.

Scene 19. Snapchat-krangel – konsekvensen av å krangle på sosial media

Kamilla og Mia sitter på scenen og skriver Snapchat-meldinger til hverandre. Meldingene utvikler seg til en krangel. Publikum observerer krangelen på storskjerm. Scenen bygges i intensitet når Kamilla og Mia stiger fysisk i nivåer fra sittende til stående, i samsvar med at krangelen eskalerer. Meldingene som sendes frem og tilbake er med og tilspisser konflikten mellom Mia og Kamilla, spesielt da meldingene går fra å være tekst til emoji'er på slutten.

Et viktig perspektiv å få frem angående sosiale medier, er hvordan man mister empatien ovenfor hverandre når man krangler over internett. Det er en «enkel» løsning å ta opp problemer og konflikter over internett, men ofte forverres konflikten. Om man snakker direkte til hverandre ønsker man å få større forståelse for den andres situasjon. I USA er dette forsket på, og jeg vil tro at man kan trekke noen paralleller til resultatet.

Forskning på nettmobbing viser at de digitale kommunikasjonsformene filtrerer bort menneskelig reaksjon, slik at aggressorene ikke kan sette seg i offerets sted, og dermed er uvitende om virkningen av ordene deres. Sosiale media bidrar dermed til redusert empati fordi det fremmer dyrking av eget selvbylde og filtrerer bort forståelsen for sammenheng mellom egen atferd og andres opplevelse av den.
(Vestre, 2017)

Dette var en av grunnene til at det ble viktig å vise konsekvensene av å krangle på internettet, og gi ungdommene mulighet til å reflektere over hvordan empati-følelsen forsvinner.

Skuespillermetoden som er brukt i sekvensen, er nivå for å markere stigningen i intensiteten i krangelen, samtidig som karakterene skriver på mobiltelefonene sine. Selv om filmen som synes på storskjerm er realistisk, vil jeg si at spillestilen i scenen er en kombinasjon mellom

psykofysisk og fysisk teater, da det er den fysiske kroppen karakterene kommuniserer med på scenen.

Jeg fikk hjelp av noen av jentene i ungdomsgruppen til å skrive teksten til Snapchat-krangelen på Instagram. Jeg fikk innsikt i hvordan ungdomsgruppen kommuniserte digitalt, og fikk dermed mulighet til å lage en krangel hvor ungdomsgruppen kunne kjenne seg igjen (vedlegg 16).

Kommunikasjon på sosiale medier er et viktig perspektiv å ha med i iscenesettelsen av den digitale verdenen. Scenen viser hvordan man kan formulere seg på internett og hvordan konsekvenstenkning forsvinner. Publikum blir vitne til en krangel som eskalerer svært fort på sosiale medier. Målet med scenen var at ungdomsgruppen skulle få en større bevissthet rundt kommunikasjon i den digitale verdenen, som fikk god respons fra publikum både i form av latter og sjokkerte reaksjoner. Filmen er i fokus, men skuespillerne er fortsatt interessante å se på da de er med på å tydeliggjøre at krangelen foregår mellom Kamilla og Mia.

Scene 20. Press 2 – presset blir for stort

Etter Snapchat-krangelen møtes Kamilla og Mia. I møtet dunker Kamilla hardt inn i Mia. Ut fra dunket starter en bevegelsessekvens hvor intensiteten i bevegelsene og teksten stadig eskalerer. Mia og Kamilla forholder seg ikke til hverandre som karakterer, men til de kroppslige bevegelsene de utfører og emosjonene i setningene de uttrykker. Intensiteten og spenningen mellom kroppene deres blir større og større.

I brevene som ungdomsgruppen skrev i workshopen «Levd tid» 15.09.17, delte ungdomsgruppen flere gode refleksjoner og interessante meninger rundt det presset de opplever i hverdagen og de måtte bli hørt av flere. Scenen er derfor et tankeunivers hvor karakterene reflekterer over den virkelige verdenen fra ungdomsgruppens perspektiv. Scenen spinner også videre på karakterenes opplevelse og tanker rundt krangelen på Snapchat. Mia og Kamilla befinner seg ikke på samme sted, men i samme verden, hvor de begge sliter med en opplevelse av at presset, krangelen og den digitale verdenen har blitt for stort.

Skuespillermetoden som er brukt er Frantic Assembly sin «Round, by, through» på samme måte som i scene 5, «Press 1» (Se scene 5). Det som skiller scene 5 og scene 1 er forandringen i fokuset som ensemblet hadde i skapelsen av bevegelsessekvensen. Det var viktig at scenen hadde en oppbygning hvor intensiteten steg, og de fysiske bevegelsene ble større da scenen skulle oppleves som sterkere enn «Press 1». Spillestilen blir med det fysisk teater.

Teksten som blir formidlet er transkribert fra brevene som ungdomsgruppen skrev i workshopen «Levd tid» 15.09.17, på samme måte som i scenen «Press 1» (Se scene 5). Forskjellen er at denne teksten består av kortere setninger, som til sammen gir en beskrivelse av det emosjonelle stadiet karakterene befinner seg på.

«Press 2» er en reaksjon på presset karakterene opplever fra blant annet Snapchat-krangelen. Det er også en beskrivelse av hvordan ungdomsgruppen opplever press i hverdagen. Den kroppslige intensiteten og de korte setningene blir tilsammen en beskrivelse av en frustrasjon som fører til vanskeligheter for mange av ungdommene i gruppen. De kjenner på en forventning om at de skal prestere i hverdagen, være lykkelige og ha gode relasjoner rundt seg. Den fysiske bevegelsessekvensen sammen med den korte teksten klarer å formidle deres følelse av å være mislykket, og det blir et sterkt visuelt uttrykk som beskriver karakterenes situasjon.

Scene 21. Instagram 2 – Kamilla tar hevn

Kamilla publiserer et «stygt» bilde av Mia. Publiseringen av bildet skjer via film, noe som fører til at Mia blir vitne til hendelsen. Mia prøver fysisk å stoppe den digitale publiseringen, men det er umulig. Dette er Kamillas hevn over at Mia ødela for henne på filmkvelden, noe som fører til at Mia blir svært frustrert og såret.

Digital mobbing er noe som foregår på sosiale medier gjennom sjikane, uthenging eller andre krenkende former for omtale. Ungdata-undersøkelsen (2017) hadde spørsmål som inkluderte negative hendelser på internett. Resultatet av undersøkelsen viste at flertallet ikke var utsatt. Men det var et mindretall som opplever utestengelse, trusler eller publisering av sårende bilder, videoer eller tekster. Det er fortsatt en del som blir utsatt for slike hendelser og da særlig jenter (Bakken, 2017). Digital mobbing kan gi store konsekvenser for vedkommende som blir utsatt for det. Ved hjelp av veiledning av Heli Aaltonen, Cecilie Haagensen og Gunnar Fretheim på visningsseminar 11.12.17, kom vi fram til at noe av det verste Kamilla kunne gjøre mot Mia var å publisere et «stygt» bilde av henne på sosiale medier. Ensemblet ønsket å tenke utenfor boksen og ikke publisere nakenbilde, men et bilde som kunne oppleves som like sårende. Kamilla publiserer derfor et uflatterende bilde av Mia hvor hun spiser mat.

Skuespillermetoden i sekvensen består av karakterene sine handlinger og mål. Kamilla sitt mål er å ta hevn over Mia og publiserer derfor bildet på Instagram. Mia sitt mål er å forhindre at publiseringen skjer, noe som er umulig. I tillegg sto eksperimentering med silketeppe sentralt da Mia skulle gå til angrep på det og til slutt falle sammen. Ensemblet ønsket også at

publikum skulle oppleve teppet som levende. For å få det til å leve sitt eget liv, jobbet karakteren Morten bak teppet med å bevege det, noe som forsterket Mias maktløshet mot den digitale verdenen. Spillestilen i scenen er psykofysisk.

Nettmobbing består ofte av publiseringer av sårende bilder og tekster av en enkeltperson som man ikke har noen rett til å legge ut. I sekvensen blir man vitne til konsekvensen av å dele noe på nett da publikum får oppleve offerets reaksjon. Selv om tematikken ikke var noe ensemblet hentet direkte fra ungdomsgruppen, er det et kjent fenomen som stadig dukker opp i media. Den fysiske reaksjonen Mia har da hun forsøker å stoppe bildet fra å bli publisert fungerer svært godt. Den maktløsheten man opplever om man blir utsatt for den type mobbing blir uttrykt i scenen, noe ensemblet håpet kunne øke ungdomsgruppen bevissthet rundt slike handlinger.

Scene 22. Største frykt/krangel – Kamilla og Mia blir fanget i det digitale kaoset

Mia og Kamilla møtes etter at Kamilla har publisert Instagram-bildet av Mia. De sirkler en runde rundt hverandre før de drar ut det mørkeblå silketeppe. Silketeppe legger seg på gulvet og blir en del av scenen. Den fysiske krangelen mellom karakterene utspiller seg. Konflikten har blitt så stor at karakterene blir fanget i det digitale kaoset de selv har skapt. Dermed begynner de å slåss for å komme seg ut. Til slutt må karakterene samarbeide om å ta kontroll over silketeppe for å lykkes.

Ensemblet ønsket å formidle at ungdomsgruppen selv må ta ansvar for sine liv, og at en forandring krever at de gjør den selv. Ensemblet ønsket å vise hvordan Kamilla og Mia klarte å ta kontroll over den digitale verdenen, hvordan karakterene sammen klarer å styre den.

Skuespillermetoden som er anvendt, er inspirert fra Frantic Assembly sin oppvarmingsøvelse «Clear the space» (Graham og Hoggett, 2014). Øvelsen er god å bruke dersom man skal undersøke rommet man befinner seg i og bli trygg i gruppen. Øvelsen går ut på at man går rundt i rommet og skal fylle alle tomrom. Regissøren gir ulike kommandoer som «blikk», «fall», «bort» og «klem». «Blikk» går ut på at alle skal stoppe og finne en å ha øyekontakt med. Når regissøren sier «fall», faller alle rolig og blir liggende på siden. På kommandoen «bort» skal alle springe inn til veggene, og når regissøren sier «klem» skal alle finne en å klemme. Regissøren ga skuespillerne ordre, og ut fra ordrene lagde vi en koreografi oppå silketeppe. Silketeppe definerte rommet i første delen av sekvensen, og øvelsen «Clear the space» foregikk oppå teppet. Deretter var eksperimentering med silketeppe en sentral metode da ensemblet ønsket å utforske silkestoffet til det fulle, og bruke det på så mange måter som

mulig. Silketeppeet fanger karakterene inn i den digitale verdenen, og de må til slutt samarbeide om å få kontroll på teppet. Da er det de som tar kontroll over den digitale verdenen. Spillestilen i scenen er fysisk teater.

Teksten består av et lydspor hvor ensemblet brukte underliggjøring som metode (Huges, 2011). Skuespillerne valgte ut de mest sentrale ordene fra Kamilla og Mia sine fryktmonologer, og underliggjorde dem. Teksten er med på å understreke brennpunktet, da frykten ungdomsgruppen opplever for å være alene, blir formidlet sammen med musikk. Musikken er med på å bygge opp til høydepunktet i forestillingen som befinner seg i slutten av scenen.

Det oppstår et konkret møte mellom ungdomsgruppens stemme og ensemblet sin stemme i scenen. Ungdomsgruppens stemme kommer fram gjennom deres tanker som blir formidlet i teksten. Ensemblet sin stemme kommer frem via handlingen i scenen. Her har det oppstått et kryssmøte mellom ungdommenes levde liv og ensemblet sin kunstneriske prosess. På eksamensforestillingen hadde det blå silketeppeet krøllet seg opp på den ene siden, noe som gjorde at den blå firkanten ikke ble synlig. Definisjonen av rommet og den digitale verdenen ble ikke like tydelig i denne forestillingen som i de andre. Skuespillerne bruker seg selv til det fulle da de blir andpusten, svetter og jobber skikkelig hardt, noe som fenger meg som tilskuer og styrker scenen.

Scene 23. Frisbeescenen + slett Instagrambildet – Kamilla ber om unnskyldning

Krangelen blir brutt og karakterene befinner seg i den reelle verdenen. Morten kommer inn og kaster en frisbee mot Kamilla. Dette utvikler seg til en lek hvor karakterene kaster frisbee til hverandre og har det tilsynelatende gøy. Kamilla og Mia kaster aldri til hverandre. Morten kaster til slutt frisbee'en ut av scenen, og Kamilla og Mia blir stående igjen. Kamilla ber Mia om unnskyldning og sletter bildet hun postet på Instagram.

Frisbeekastingen blir et fristed fra den digitale verdenen som tidligere førte til kaos. Karakterene blir distraheret fra konflikten når de gjøre noe sammen, og tar avstand fra den digitale verdenen. Når man tar avstand fra alle påvirkningsmuligheter, gir man seg selv et pusterom for å tenke og får en annen innsikt i det man holder på med. Man gir seg selv en mulighet til selvrefleksjon på samme måte som ungdomsgruppen gjorde da de skrev i refleksjonsboka si, svarte på spørreskjema, var med på fokusgruppeintervju og skrev brev til sine fremtidige jeg. Refleksjonen ble verktøy som ga ungdomsgruppen mulighet til å få en større forståelse for hvordan de ville leve livene sine.

Kamilla og Mia kaster frisbeen kun til Morten og ikke til hverandre, helt til han kaster den vekk. Frisbeekastingen fører til at Kamilla får en mulighet til selvrefleksjon over situasjonen og hun får en forståelse for hva hun har gjort. Da karakterene blir alene ber Kamilla om unnskyldning og sletter bildet hun publiserte på Instagram.

Skuespillemetoden som er anvendt i sekvensen er improvisasjon. Ensemblet ønsket å lage en scene hvor karakterene hadde det gøy sammen i den reelle verdenen og improviserte scenen flere ganger. Eksperimentering med silketeppe og utforskning av ulike situasjoner sto sentralt. Det var en vrien scene å løse med improvisasjon, og derfor satte ensemblet seg ned og bestemte hva målet til de ulike karakterene skulle være i scenen. Da målene var satt ble scenen improvisert med utgangspunkt i de fysiske handlinger metode, mens teksten ble satt til slutt. Ensemblet tok inn en emoji-maske som vi startet å kaste rundt til hverandre, som er med på å symbolisere at karakterene har fått fullstendig kontroll over den digitale verdenen. Ettersom at vekten til emoji-masken var for lett, ble det kjøpt inn en gul frisbee som ble brukt istedenfor. Spillestilen i scenen ble dermed psykofysisk.

Ensemblet ønsket at ungdomsgruppen skulle reflektere over sitt fristed. Frisbeekastingen gir Kamilla en mulighet til å be om unnskyldning, og dermed blir konflikten tilsynelatende løst idet hun velger å slette Instagram-bildet. Viktigheten med å være til stede i hverandres liv kommer frem, og Kamilla innser at vennskapet mellom hun og Mia er viktig. Overgangen til scenen er brå, da Kamilla skulle hatt en større vurdering før hun blir med og kaster frisbee. Det samme gjelder for karakteren Mia. Denne scenen var en av de som løste seg sist, noe som kan være grunnen til at den har noen skuespillertekniske mangler.

Scene 24. Rutine kveld – vi kan velge å ta en pause fra den digitale verdenen

Karakterene gjør sin kveldsrutine etter en lang dag. Morten spiller gitar, Kamilla kler av seg og Mia vasker av sminken. Til slutt går alle og legger seg. I kveldsrutinen velger alle å legge fra seg mobilene sine da de forsøker å finne ro for å sove. Scenen er med på å forme forestillingen i en sirkelkomposisjon.

Karakterene tar et aktivt valg om å legge fra seg mobilene sine. De ligger ikke med mobilen sin i senga frem til de sovner som flere i ungdomsgruppen svarte at de gjorde på spørreskjema 08.09.2017. Det å gi seg selv mulighet til å få en følelse av fred og ta avstand fra sosiale medier er viktig, selv om det er vanskelig å slippe unna i den tiden vi lever i. Sosiale medier er en stor del av manges liv, og det kan være bra å være klar over viktigheten og friheten man kan oppleve når man tar en pause fra det.

Karakterene er slitne etter en lang dag og de befinner seg på sitt eget rom alene. De gjør sine kveldsritualer før de legger seg for å sove. Akkurat idet de holder på å sovne, kommer det blå lyset på og de vekkes av en sms. Alle valgte å legge fra seg mobilene sine, men de får aldri fred da det alltid er noe som plinger.

Skuespillermetoden som er brukt er «Repetisjon med en forskjell» med ungdomsgruppens kveldsrutiner, på samme måte som scene 2, «Rutine morgen» (se scene 2). Dermed blir spillestilen i scenen fysisk teater.

Musikken som er brukt er igjen Astrid S sin sang «Vi er perfekt, men verden er ikke det». Det er en akustisk versjon som smelter sammen med gitarspillingen til Morten, som til slutt blir avbrutt av et pling, da alle karakterene får en sms rett før de sovner, og bryter inn og ødelegger den roen de hadde.

Scenen er med på å vise at selv om man tar avstand fra sosiale medier så kommer vi ikke bort fra at den digitale verdenen er en stor del av våre liv. Den digitale verdenen er noe de fleste må forholde seg til, men vi kan velge å ta en pause fra det, noe flere i ungdomsgruppen ønsket. Jeg ser at valget karakterene tar om å legge bort mobiltelefonene, kunne kommet tydeligere frem. Søhol og jeg ønsket å formidle at ungdommene må ta vare på seg selv, og den eneste som kan ta ansvar for sitt eget liv og ta den pausen man trenger, er dem selv.

5.0 Funn

Problemstillingen min har vært å se på «Hvordan skuespilleren har fungert som en multikunstner i prosessen mot forestillingen *Er det virkelig virkelig?* og hvilke konsekvenser dette har hatt for skuespillerens scenearbeid med ulike roller». I analysearbeidet har jeg drøftet to ulike sider av skuespillerarbeidet, nemlig prosessen mot forestillingen og skuespillerens sceniske arbeid. Videre vil jeg ta for meg de ulike funnene jeg har kommet fram til gjennom analysen.

5.1 Skuespilleren som kunstnerlærer

I tillegg til å være skuespiller har jeg vært en kunstnerlærer. Motivasjonen til Søhol og meg for å oppsøke ungdomsgruppen, var å få en forståelse for målgruppen og samle materiale gjennom workshoper til det kunstneriske prosjektet. I dette tilfellet hadde jeg som kunstnerlærer en åpen innstilling til gruppen, og kom stadig med nye impulser i det planlagte opplegget. Selv om jeg ikke har mye erfaring som kunstnerlærer, har jeg ønsket å lære av ungdomsgruppen og jeg måtte være en god kunstnerlærer slik at ungdomsgruppen fikk et godt utbytte av workshopene. Jo bedre utbytte de fikk av workshopene, desto bedre materiale fikk ensemblet å arbeide med. Som kunstnerlærer relaterte jeg meg til et personlig mål gjennom hele prosessen, som var å skape godt ungdomsteater. Dette førte til at relasjonen mellom meg og ungdomsgruppen ble unik, da jeg ville høre deres tanker og inspirere dem til å samarbeide, være kreative og investere i oppgavene de fikk.

Arbeidet med ungdomsgruppen har påvirket tematikkene i svært stor grad. De temaene som dukket opp i workshopene, var flere «vanlige» temaer man er opptatt av i løpet av puberteten (NHI, 2016). I vår forestilling dukket det opp temaer som «hvordan man framstår med tanke på kropp og selvbilde», «press fra hjemmet og løsrivelse», «følelser som er ute av kontroll», «humørsvingninger og sinneutbrudd», «forsøk på å finne seg selv», «finne sine egne grenser», «identitetsspørsmål» og «deres forhold til den digitale verdenen».

Ungdomsgruppens forhold til den digitale verdenen ble hovedtemaet i forestillingen, og temaet ble undersøkt på en nyansert måte som førte til scener som omhandler:

- hvordan ungdomsgruppen forholder seg til den digitale verdenen som et sted de kan flykte til, men også som et forstyrrelsesmoment i deres liv.
- den digitale verdenen som et fristed og en kommunikasjonslink, men noe som også fremmer frykten for å gå glipp av noe og være alene.

- mange av ungdommene opplever en frykt for å ikke høre til, da presset fra den digitale verdenen blir stort og dermed blir angstfremmende.
- mobilen har en stor plass i livet til ungdomsgruppen, også på skolen, noe som fører til at ungdommene må reflektere rundt hva som er virkelig og hva som ikke er det.
- hvordan ungdomsgruppen kommuniserer i den digitale verdenen versus den reelle verdenen, ble også viktig for oss å ha med i forestillingen.

Søhol og jeg tok tematikkene med videre til ensemblet, for deretter å vise scener vi utviklet på visningsseminarene. På visningsseminarene ble det bekreftet at Søhol og jeg hadde lyttet til ungdomsgruppen, noe som gjorde at respekten mellom ungdomsgruppen og Søhol og meg vokste. Den gjensidige respekten var viktig for å få ungdomsgruppen til å dele informasjonen med oss.

For å lage en god forestilling, har det vært nødvendig å la ungdomsgruppen være medskapere. Gjennom workshopene har jeg «svømt» med målgruppen, og fått en forståelse for deres livsverden, noe som har gjort at forestillingen virkelig treffer dem. Skuespilleren får mulighet til å gå inn i en rolle som en av ungdommene og formidle deres situasjon, og gi ungdommene en stemme i det offentlige rom. I tillegg fikk ungdomsgruppen iscenesette seg selv og sin livserfaring i visningen de selv lagde, og med dette ble deres læringsutbytte av workshopene synlig. Ungdomsgruppen fikk være meningsskapende agenter og kunstnere.

5.2 Skuespilleren som leder

Det å anvende egenskap teater som produksjonsplattform har vært med på å gi alle i ensemblet en plass til å dele og utvikle ideer, noe som er positivt da medbestemmelsesretten er med på å skape kreativitet. Likevel har Søhol og jeg fungert som ledere og organisatorer, og derfor har ikke strukturen vært flat. Søhol og jeg har planlagt workshoper og prøver, noe som har gitt meg som skuespiller en annen innsikt i utviklingen av forestillingen enn de andre skuespillerne. Det var viktig for meg at de andre skuespillerne skulle oppleve at alle ideer og synspunkt var like viktige. Det har vært avgjørende at Søhol og jeg har delt våre opplevelser av workshopene med ensemblet. De andre skuespillerne kom først på banen med ideer i Fase 2, og de hadde en jevn motivasjon for prosjektet som har gjort at prosessen fungerte godt. Likevel har jeg som masterstudent opplevd å ha et mer seriøst fokus i prosessen enn de andre skuespillerne, spesielt med tanke på oppmøteutfordringer. Dette kan stå i sammenheng med at jeg er leder, som gir en annen form for innsikt i prosessen. Jeg tror det ville vært konstruktivt om Søhol hadde delt lederansvaret, slik at Søhol som regissør hadde tatt en tydeligere

lederrolle i ensemblet. Da hadde det vært enklere å si ifra om problemer i prosessen, og jeg og de andre skuespillerne hadde hatt en flatere struktur mellom oss.

5.3 Skuespilleren som tekstforfatter og dramaturg

I analysen kan vi se at skuespillerne er med å skape sin egen tekst, som for eksempel i scene 5, 7 og 22. Skuespillerne har dykket ned i materialet og fått velge det man selv opplever som interessant å uttrykke. Tekstarbeidet har vært med å forme temaet i forestillingen, og ensemblet har skrevet seg frem til sitt eget manus. Jeg opplever tekstbearbeidelse som en viktig del av skuespillerens rolle da det er skuespillerne som skal formidle teksten og budskapet. Skuespillerne har brukt ungdomsgruppens pauser, tempo og gjentakelser på scenen, og dermed har ungdomsgruppens identitet blitt synlig i forestillingen. Dette har vært med på å bidra til en kvalitet av autenticitet i forestillingen, og var med på å gi tilskuerne en opplevelse av virkelighet. Det er viktig at skuespilleren har en forståelse og mening rundt det den formidler, noe som ble spesielt viktig for meg for eksempel i scene 12. Ensemblet har diskutert mye i prosessen med tanke på hvilket materiale som skal kastes, tas med videre og rekkefølge, og på denne måten har alle bidratt som dramaturger i forestillingen. Dette har til tider fungert godt, men har også vært kaotisk, da mange har hatt gode ideer og det har blitt vanskelig for Søhol og meg og ta beslutningene.

Da Søhol og jeg gikk inn i arbeidet med planleggingen av prøveperioden og forestillingen, var vi inspirert av postdramatisk og visuell dramaturgi. Ensemblet tok derfor utgangspunkt i å eksperimentere og utforske visuelle og musikalske virkemidler. Vi hadde fokus på silketeppe, lyd, lys, kroppslige innganger, bildeprosjeksjoner og video. Da ensemblet begynte å skape scener, tok vi avstand fra den tradisjonelle fortelling, da forestillingen skulle ha en sekvensbasert komposisjon hvor vi kunne sette sammen materialet vi skapte etter hvert (Lehmann, 2006). Ut fra det materialet ensemblet fikk av ungdommene og bearbeidelsen som skjedde under prøvene, ble formen fragmentarisk. Formen minner derfor om ungdommens digitale verden da de stadig veksler mellom å være til stede i den reelle og digitale verdenen. Ungdomsgruppen befinner seg i puberteten, som er en fase hvor de utvikler abstrakt tenkning, noe som gjør at de fortsatt tenker konkret om det meste (NHI, 2016). Gjennom visningsseminar for ungdomsgruppen, fikk ensemblet innsikt i at ungdomsgruppen ønsket å bli bedre kjent med karakterene og forstå narrativet i forestillingen. Derfor valgte vi å bygge på hendelsen mellom relasjonene til karakterene og ha en dramatisk dramaturgi, med postdramatiske trekk.

For å få klarere rollekarakterer, måtte skuespillerne integrere karakterenes følelser i flere sekvenser. Løsningen ble å ta i bruk elementer fra Stanislavskijs psykofysiske skuespillermetode, for å få en dypere innsikt i karakterens indre emosjoner og handlinger. Dette påvirket forestillingen i den grad at virkemidlene ikke lenger var sidestilt da det ble et tydelig narrativ i forestillingen, og forestillingen fikk til slutt en kombinasjon av tre ulike spillestiler.

5.4 Skuespilleren som teaterkunstner

Jeg ser at jeg er preget av min tause kunnskap, og det faktum at jeg har en bred bakgrunn fra ulike typer skuespillerutdanning gjør at spillestilene i forestillingen er sprikende. Jeg har valgt å dele forestillingen opp i tre ulike spillestiler: psykofysisk teater, fysisk teater og animasjonsteater (vedlegg 7). Spillestilene kom frem ved behov som ensemblet møtte underveis i prosessen. Ensemblet jobbet i utgangspunktet med fysisk teater, men etter tilbakemelding fra visningsseminar i slutten av Fase 1 kom behovet for å fokusere på karakterarbeid. Ensemblet forsøkte å gå inn i karakterene med å ta i bruk elementarbeid inspirert av Lecoq, men selv om skuespillerne hadde et mentalt bilde av den fysiske karakteriseringen var det fortsatt mangler i karakterene. Ungdomsgruppen hadde vært svært opptatt av kvaliteten av autentisitet i det ensemblet hadde vist fram, og ønsket å se mer. Dermed tok vi i bruk Stanislavskijs psykofysiske skuespillermetode, og satt oss inn i de fysiske handlingers metode og målene til karakterene. Dette var noe som ungdomsgruppen responderte godt på. I Fase 3 bestemte Søhol og jeg at ensemblet skulle bruke emoji-masker for å iscenesette den digitale verdenen. Ensemblet la stor vekt på arbeidet med animasjonsteater i Fase 3 og 4, noe man kan se da scenene fungerer svært godt. Når man skaper teater for ungdommer, er det viktig å gi dem noe de ikke forventer å få, og dette mener jeg vi gjorde med å ta i bruk animasjonsteater og fysisk teater. Jeg ser i ettertid at fokuset på animasjonsteater gikk utover den psykofysiske spillestilen. De psykofysiske scenene fungerer ikke like godt som de andre da scenene er preget av stressende og usikre skuespillere.

Skuespillerne må bytte spillestil i forestillingen, noe som gjør at skuespilleren ikke kan holde på samme mål gjennom hele forestillingen. Bytte av spillestil krever et annet fokus av skuespilleren da den også skal gjennomføre andre oppgaver på scenen. Oppgavene her innebar blant annet å være i symbiose med animasjonsfiguren, for deretter å skifte spillestil til psykofysisk teater hvor skuespilleren går inn i karakteren, og fysisk teater hvor kroppen fungerer som narrativ. Skuespilleren må dermed forholde seg til andre verdener enn rolleverdenen. Det kan være svært krevende for skuespilleren å arbeide på denne måten,

spesielt om man ikke har mye skuespillererfaring. Jeg ser at jeg skulle arbeidet mer skuespillerteknisk med ensemblet fra starten av produksjonen. Jeg ville jobbet skuespillerteknisk med den nøytrale maske, mål og handling, og kroppslig bevissthet, da dette kunne ført til at forestillingen hadde kommet opp på et høyere nivå. Jeg visste jeg ville ta utgangspunkt i fysisk teater basert på metodene til Frantic Assembly og Lecoq da jeg gikk inn i prosessen, men jeg tror det kunne vært en fordel om jeg hadde vært mer klar over de ulike spillestilene som dukket opp underveis i prosessen. Dette kunne ført til at ensemblet kunne prøvd ut de ulike spillestilene tidligere, og kjent på om det var noe vi ønsket å ta med eller ikke.

Ungdomsgruppen responderte svært positivt til sammensetningen av de ulike spillestilene. Det bekrefter at ensemblet har vært lyttende til visningsseminarene med både ungdomsgruppen og veiledere, og gjort gode valg deretter. Ungdommer ønsker å forstå det de ser, og ved hjelp av den psykofysiske spillestilen får de mulighet til å kjenne seg igjen i en iscenesettelse av deres livsverden (NHI, 2016). I tillegg har de fått mulighet til å forsvinne i en fysisk verden hvor kroppen er narrativ i spillestilene fysisk teater og animasjonsteater.

5.5 Skuespilleren som kunstnerforsker

I prosessen har jeg avendt forskningsmetoder for å produsere materialet presentert i forestillingen, og har dermed også en identitet som kunstnerforsker (Thronton, 2013). Selv om jeg har vært en forsker, opplever jeg at rollen som kunstner har motivert forskningen jeg har gjort. Jeg har skrevet refleksjonsnotater og kritisk reflekterende logg, noe som har gjort meg bevisst på det jeg har holdt på med i prosessen. Det har likevel vært utfordrende da jeg ser at jeg noen ganger har hatt feil fokus med tanke på hva jeg har reflektert over, og ser i ettertid at jeg f. eks skulle oppdaget behovet for de ulike spillestilene tidligere. Likevel har det vært viktig for meg å reflektere rundt prosessen i den skriftlige oppgaven for å bli klar over mine feil.

Forskningen har foregått i en skolekontekst, og det var ikke frivillig for ungdomsgruppen å delta i undervisningen, skjønt det var frivillig å være en del av forskningen. Forskningen ble godkjent av NSD (vedlegg 11), og informasjonsskriv og samtykkeskjema ble sendt ut til ungdomsgruppen, hvor det var beskrevet hva forskningsprosjektet gikk ut på (vedlegg 20). Det var utfordrende å få tilbake samtykkeskjemaene da noen alltid glemte det, og da ble utfordringen å holde oversikt over hvilke ungdommer vi kunne bruke materiale fra og ikke.

Ungdomsgruppen ble vurdert som elever av lærerne i faget, og lærerne deres var til stede i alle workshopene. Dette kan ha påvirket innstasen til ungdomsgruppen og informasjonene de ga. Dersom workshopene hadde foregått på fritiden, er det mulig ungdomsgruppen ville fortalt om andre tema enn de som oppsto i skolekonteksten. Dette var en av grunnene til at det ble viktig å gi ungdomsgruppen mulighet til å iscenesette sin egen livsverden. På denne måten fikk ungdomsgruppen et resultat av arbeidet som de hadde lagt ned i workshopene, og fikk iscenesette seg selv.

Workshopene har vært fruktbare for forskningsarbeidet, og har vært svært vellykkede da Søhol og jeg har fått mulighet til å lage kunst gjennom å møte ungdomsgruppens livsverden. Det høye antallet av workshoper, og Søhol og meg sin framgangsmåte, gjorde at ungdomsgruppen ble trygg. Trygghet var viktig da den mest sentrale metoden for innsamling av materiale var performance. Metoden har vært avgjørende for situasjonene i scenene, teksten og komiske elementer som førte til at ensemblet klarte å treffe humoren til ungdomsgruppen. Jeg skulle gjerne brukt metoden tidligere i workshopene da den fungerte svært godt, men det var viktig at ungdomsgruppen ble klar for å utføre slike oppgaver og ta oppgavene på alvor.

Sentrale metoder for å få innsikt i ungdomsgruppens refleksjoner og tankeliv, har vært refleksjonsboka, brev, Instagram og fokusgruppeintervju. Jeg skulle gjerne hatt flere intervjuer for å få en større innsikt i ungdomsgruppen, da klassen besto av 34 elever, og bare ni var med på intervjuet. Det har vært viktig for meg å ta hensyn til informantene med tanke på fremstillingen av materialet. Som forsker må man presentere materialet man har fått på en god måte og være bevisst på at informasjonen en får er fra andres liv. Konfidensialitet har vært avgjørende i prosjektet da informantene har delt sensitiv informasjon om seg selv til Søhol og meg, spesielt ved hjelp av refleksjonsboka.

Ensemblet har hatt flere utfordringer i løpet av prosessen. De andre skuespillerne var studenter med andre prioriteringer, og derfor måtte ensemblet blant annet ta fri fra 29.november til 9.desember. Dette opplevdes som kritisk i prosessen da premieren var 18. desember og vi fikk mindre øvingstid enn planlagt. Det har også vært vanskelig da flere ofte har kommet for seint, noe som innimellom ødela arbeidsmotivasjonen i gruppa.

En annen utfordring for ensemblet har vært at det finnes for få øvingsrom for masterstudenter, slik at vårt ensemble ble nødt til å finne et eget alternativ. For å finne en løsning lagde jeg en avtale med SIT slik at vi kunne bruke Aerobicsalen. Aerobicsalen var ikke optimal da det var

lavt under taket, og det var ikke mulighet til å oppbevare scenografi og rekvisitter der. Ensemblet øvde også på prøverommet til Teaterhuset Avantgarden, men rommet var mye mindre enn Aulaen på Rosenborg skole. Ensemblet flyttet inn på Rosenborg skole en uke før premiere, og fikk dermed mulighet til å øve i forestillingsrommet, men vi skulle gjerne hatt mer tid her.

6.0 Sluttrefleksjon

Målet i forskningen har vært å oppnå en bedre forståelse rundt problemstillingen «Hvordan skuespilleren har fungert som en multikunstner i prosessen mot forestillingen *Er det virkelig virkelig?* og hvilke konsekvenser dette har hatt for skuespillerens scenearbeid med ulike roller?».

Jeg opplever at jeg har vært en multikunstner med en sentral skuespillerrolle som jeg kombinerte med flere andre roller i prosessen. Det å gå inn i et slikt prosjekt hvor skuespillerrollen har vært sentral, har gjort at jeg har hatt på skuespillerbriller i alle de andre rollene. Med tanke på hvordan jeg som skuespiller skulle iscenesette ungdomsgruppen har jeg som kunstnerlærer og skuespiller observert ungdomsgruppen for å bli kjent med deres kroppsspråk og væremåte. I planlegging av både prøver og workshoper har jeg sammen med Søhol vært en leder som har hatt fokus på å lage et opplegg hvor jeg fikk innsikt i ungdomsgruppen tankeliv, og hvordan de iscenesetter seg selv i sin egen livsverden. Dette har vært en drivende og motiverende kraft for meg da skuespilleren skulle være aktiv i skapelsen av forestillingen, noe man kan se da skuespilleren har vært både dramaturg og tekstforfatter. Jeg hadde et sterkt ønske om at forestillingen skulle stå for seg selv og være kunst. Samtidig var det viktig for meg å ha en bevissthet rundt alt jeg gjorde og reflektere rundt det for å være en kunstnerforsker.

Det er komplisert å ha mange fokus samtidig, og det har tidvis vært forvirrende å ha mange oppgaver, samtidig som det har vært svært lærerikt å kombinere mange ansvarsområder i en forestillingsprosess. Jeg tror det ville vært konstruktivt for ensemblet om Søhol hadde hatt en tydeligere lederskikkelse på prøvene i starten av prosessen. Da kunne jeg i større grad ha fokusert på det skuespillertekniske arbeidet og kombinasjonene med spillestilene.

Jeg har opplevd at det er lett å bli fanget i det man gjør, noe man kan se ved at kunstnerlæreren fikk stor plass i starten av prosjektet. Dette var en rolle jeg likte svært godt og har vært avgjørende for innsamlingen av materialet og innholdet i forestillingen, men jeg skulle satt av mer tid for å jobbe med det skuespillertekniske. Dette gjelder spesielt med tanke på kombinasjonene innad i skuespillerstaben da vi hadde ulike erfaringer og utgangspunkt. Jeg opplevde det som vanskelig å ha oversikt over de andre skuespillerne, og hva som ble gjort på prøvene når vi var på scenen samtidig. Jeg ville holde Fase 1 åpen slik at alle kunne forske i sine karakterer, men dette var vanskelig å gjennomføre i praksis da skuespillerne søkte svar tidlig, noe Søhol og jeg ikke kunne svare på siden vi ikke visste hva forestillingen

skulle handle om. Søhol og jeg forsøkte å oppmuntre ensemblet til å utvikle karakterene sine og prøve ut forskjellige løsninger. I det ferdige resultatet legger jeg merke til at nivået mellom skuespillerne varierer i stor grad, og at de ulike erfaringene er med på å skape en nivåforskjell. Søhol og jeg burde brukt mer tid på å få innsikt i ensembles kunnskaper i starten av prosjektet for å få alle på samme nivå. Det hadde trolig vært annerledes dersom vi hadde om man arbeidet med et profesjonelt ensemble. Likevel ser jeg at inngangen til prosjektet med fysisk teater var riktig da er noe alle har vært komfortable med, for deretter å legge på det psykologiske aspektet til karakterene senere. En annen utfordring for skuespillerne ble animasjonsteater. Emojiene kom sent inn i prosessen noe som krevde skuespillerteknisk trening med maske, men likevel er scenene noen av de sekvensene jeg mener fungerer best i forestillingen. Vi fokuserte svært mye på animasjonsteater mot premieren, noe som dessverre gikk ut over den psykofysiske spillestilen.

Originaliteten i forskningsprosjektet ligger i den alternative måten å skape ungdomsteater på. Det parallelle løpet vi har gjennomført med prøvene og workshoper har vært interessant, da man har kunnet bearbeide materialet underveis etter hvert som man har samlet nytt. I tillegg har vi brukt performance som metode. Kombinasjonen med kunstnerlæreren, kunstnerforskeren og kunstneren i seg selv har vært svært hensiktsmessig for å få til en forestilling, et forskningsprosjekt og samtidig lage kunst. Likevel ser jeg at det parallelle løpet mellom workshopene og prøvene har begrenset oss. Jeg tror derfor det ville vært ryddigere å gjennomføre prosessen om vi hadde gjort løpene hver for seg. Likevel har det parallelle løpet gitt flere muligheter til å undersøke nye tema i workshopene, og få hjelp til å vurdere forestillingen underveis.

Kunstner-forsker- og kunstnerlæreren har skapt ulike forståelser for hvem jeg er, og de ulike forståelsene har overlappet hverandre. I løpet av hele prosessen har jeg hatt en forskers perspektiv da jeg har dokumentert, reflektert og tatt valg med tanke på mitt forskningsspørsmål. Jeg har siden den første prøven med ensemble fungert som skuespiller, og dermed kunstner, i prosjektet frem til eksamensforestillingen var ferdigspilt. Jeg fungerte som kunstnerlærer fra første workshop til siste forestilling. Min bevissthet rundt at rollene jeg har hatt kan sameksistere og overlape, har gitt meg mulighet til å skape en multikunstner-identitet.

7.0 Veien videre

Forskningen har vært med å sette fokus på at skuespillerens rolle er i endring, og at man må kunne mye for å være skuespiller i dagens samfunn. Forskningen har gitt meg bredere forståelse og økt bevisstheten på min egen praksis som teaterkunstner og at jeg innehar en kunnskap om flere roller enn skuespilleren. Jeg tror det kunne vært interessant for senere forskning å utvikle prøvemodellen som ensemblet har jobbet ut fra. Det parallelle løpet med prøver og workshoper kan fungere svært godt dersom man rydder i løpene og får med mer skuespillarbeid med ensemblet fra starten av.

En vei videre med prosjektet, er å søke midler fra den Kulturelle skolesekken. For at forestillingen skal komme på et høyt nok nivå, kunne det vært konstruktivt å sette sammen et profesjonelt ensemble. Jeg ville også gått mer i dybden på den psykofysiske spillestilen og forsøkt å utvikle de scenene. Det hadde også vært interessant å forsøke å løse disse på en annen måte, da jeg opplever at det er de scenene som fungerer dårligst. Det hadde nok vært konstruktivt å få inn en dramaturg for å hjelpe oss å få forestillingen best mulig.

I prosessen har Søhol og jeg søkt mange midler, men har ikke fått så mye støtte som vi hadde håpet. Jeg må utvikle produsentkunnskaper, noe jeg ser på som en stor del av multikunstnerrollen. Det hadde også vært konstruktivt å lage et opplegg med teater i undervisningen som kan foregå etter forestillingen. Her kan publikum få en estetisk opplevelse, får så å være aktive og reflektere rundt det de har sett.

Skuespilleren som multikunstner behøver brei utdanning og erfaring, slik at den har mye kunnskap om ulike roller man kan innta i en egenskapt teaterprosess. I fremtiden skulle det være viktig å forske i hvordan man som skuespiller fungerer som en multikunstner, og gå inn i prosessen med tydelige valgte roller fra starten av. Det hadde vært interessant å se hvordan det hadde påvirket resultatet og om løpet hadde blitt ryddigere. Det er også interessant hvordan man som multikunstner kombinerer de ulike rollene man inntar, for at prosessen skal kunne fungere så godt som mulig. Dette er viktig element som jeg må være bevisst på når jeg skal arbeide med forestillingen videre, da jeg har et sterkt ønske om at den skal spilles mer.

Litteraturliste

- Aaltonen, H. (2006). *Intercultural Bridges in Teenagers' Theatrical Events*. Finland: Åbo akademi university press.
- Alfsen, K. (2012). *Med liv og sjel: Lærebok i figurteater*. Stamsund: Orkana Forlag AS.
- Anderson, H (2011). *Never heard of Fomo? You're so missing out* Hentet fra:
<https://www.theguardian.com/commentisfree/2011/apr/17/hephzibah-anderson-fomo-new-acronym>
- Arntzen, K.O. (1994). Kabaretdramaturgi og drømmespillteknikk. I Gundersen, K. & Wikshåland (Red.) *Grunnlagsproblemer i estetisk forskning*. (s. 59-66.) Oslo: Norsk forskningsråd
- Aune, V. (2004). *Devised theatre – hva og hvorfor* Aune, V. Gjervan E. & Rasmussen, I. B. Seminaret ved Trøndelag teater (2004): 6 innlegg om ungdomsteater. KUBE 2004:2. Skriftserie fra institutt og medievitenskap, s. 11-21.
- Andersen, E: spillestil i *Gyldendals Teaterleksikon*, Alette Scavenius (red.), 2007, Gyldendal. Hentet 26. januar 2018 fra <http://denstoredanske.dk/index.php?sideId=430161>
- Bakken, A. (2017). *Ungdata. Nasjonale resultater 2017, NOVA Rapport 10/17*. Oslo: NOVA
- Bjørklund, O. (2005). *Fokusgruppe - noen metodiske betraktninger* Hentet fra:
<https://www.nofima.no/filearchive/Oddrun%20Bjorklund.pdf>
- Bogart, A. og Landau, T (2005). *The viewpoints book, a practical guide to Viewpoints and Composition* New York: Theatre and Communications Group
- Drotner, K. (1995). *At skabe sig selv: ungdom, æstetik, pædagogik* (2. utg. ed.). København: Gyldendal
- Eigtved, M. (2007). *Forestillingsanalyse: en introduksjon*. Frederiksberg: Forlaget Samfundslitteratur.
- Govan, E. & Nicholson, H. Normington, K. (2007). *Making a performance: Devising Histories and Contemporary Practices*. London and New York: Routledge.
- Graham, S og Hoggett, S. (2014). *The Frantic Assembly book of devising theatre. Second edition*. Oxon: Routledge.

- Haagensen, C. (2014). *Lived Experience and Devised Theatre Practice. A study of Australian and Norwegian Theatre Students' Devised Theatre Practice*. Doktoravhandling, NTNU: Trondheim.
- Haseman, B. (2006). A manifesto for Performative Research. *Media International Australia incorporating Culture and Ploicy, theme issue "Practice-led Research"*. (nr.118) s.98-106. Hentet fra: http://eprints.qut.edu.au/3999/1/3999_1.pdf
- Hammersley, M. & Atkinson, P. (1996). *Feltmetodikk. Grunnlaget for feltarbeid og feltforskning*. Oversatt av T.M. Anderssen og A. sjØbu. Oslo: Ad Noram Gyldendag
- Helgesen, S. (2017). *Emojier* Hentet fra: <https://www.dagbladet.no/kultur/uakseptabelt-nar-jeg-ser-noen-si-noe-ordentlig-stygt-for-sa-a-legge-pa-et-smilefjes/67036355>
- Huges, J. (2011). *Performance in a time of terror: Critical mimesis and the age of uncertainty*. Manchester: Manchester University Press
- Høgskolen i Østfold: Bachelorstudium i skuespill. (2018). Hentet fra: <https://www.hiof.no/studier/studietilbudet/viser-aktuelle-beskrivelser?displayitem=77&module=studieinfo&type=katalog#/aktuelt>
- Johnstone, C. (2005). *House of games*.
- Kjensli, B. (2011). *Dårlig søvn med duppeditter*. Hentet fra: <https://forskning.no/sovn/2011/03/d%C3%A5rlig-sovn-med-duppeditter>
- Kunsthøgskolen I Oslo. (2016). Hentet fra: <https://web.archive.org/web/20160504115449/http://www.khio.no/studier/teaterhogskolen>
- Lecoq, J. (2000). *The moving body*. London: Methuen Drama.
- Matre, M og Estensen, M, (2013). *"Selfie" er årets nye ord* Hentet fra: <https://www.vg.no/forbruker/teknologi/i/MKJo5/selfie-er-aarets-nyord>
- Mermikides, A & Smart, J. (2010). *Devising in process*. Houndmills: Palgrave Macmillian.
- Moore, S. (1966). *Stanislavskij-systemet*. København: Rosenkilde og Bagger.
- Mouritsen, F. (1996) *Legekultur, Essays om børnekultur, leg og fortælling* Odense: universitetsforlag

- Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- NHI. (2016). *Puberteten – tiden for å finne seg selv*. Hentet fra: <https://nhi.no/familie/barn/pubertet/puberteten-tanker-og-folelser/>
- Oddey, A. (1994). *Devising theatre: a practical and theoretical handbook*. London: Routledge.
- O'Brien, N. & Sutton, A (2013). *Theatre in Practice: A student's handbook*. New York: Routledge.
- Pahuus, A. M. (2006). *Hermeneutikk*. I Collin, F.& Kjøppe, S. (Red.), *Humanistisk videnskapsteori* (s. 140-169). DR Multimedie.
- Polanyi, M. (1966). *The Tacit Dimension*. Garden City, N.Y.: Doubleday Anchor.
- Postholm, M. (2010). *Kvalitativ Metode. En innføring med fokus på fenomenologi, etnografi og kasusstudier*. Oslo: universitetsforlaget.
- Picering, K. (2010). *Key concepts in drama and performance*. Second editon. Palgrave Macmillan.
- Rønningen, B., Fyhn, H., & Høyblokka – post, m. (2016). *Høyblokka – post mortem: teater som ritual*. Oslo: Novus
- Solstad, U, S., (2014). *Teaching artist/kunstnerlærer: Seanse utforsker og utvikler nye former for kunstpraksis* Hentet fra: https://seanse.hivolda.no/?page_id=22
- Stanislavskij, K. (1997). *Arbetet med rollen*. Tallin: Sahlgrens Førlag
- Stanislavskij, K. (1940). *En skuespillers arbejde med sig selv*. 4. opplag. København: Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck.
- Schechner, R. (2013). *Performance studies: an introduction* Oxon: Routledge
- Stene, Ø. (2015). *Skuespillerkunsten* Oslo: Universitetsforlaget.
- Thornton, A. (2013). *Artist, Researcher, Teacher: A Study of Professional Identity in Art and Education*. Bristol: Intellect.
- Van de Water, M., McAvoy, M. & Hunt, K. (2015). *Drama and Education: Performance Methodologies for Teaching and Learning*. New York: Routledge

- Van Manen, M. (2016). *Researching lived experience: human science for an action sensitive pedagogy* (2nd ed. utg.). Abingdon, Oxon: Routledge.
- Vestre, E. (2017, 6.11.17). *Du blir mindre empatisk av teknologi*. Dagens perspektiv. Hentet fra: <https://dagensperspektiv.no/2017/du-blir-mindre-empatisk-av-teknologi>
- Wilkinson, Linden. (2010). "A day in December" i Ackroyd, Judith & O'Toole, John (red.) *Performing research: tensions, triumphs and trade-offs of ethnodrama*. London: Institute of Education Press, s. 123-145
- Woodson, S. E. (2004). Creating an Educational Theatre Program for the Twenty-First Century. *Art Education Policy Review* Vol.105, No. 4, March/April, 25-30.
- Woodson, S, E. (2005). *Drama as a social intervention: community based drama, participatory democracy and ethics*. Paper presentation in the Fifth Exeter Interventional Research in Drama Education Conference: Drama as Social Intervention, 12-16 April.
- Ziehe, T., Fornäs, J & Nielsen, E. (1989). *Ambivalenser og mangfoldighed: en artikelsamling om ungdom, skole, æstetik og kultur*. København: Politisk revy.

Liste over vedlegg

Vedlegg 1: Fasene i egenskapt teater

Vedlegg 2: Samarbeidsavtale Rosenborg

Vedlegg 3: Oversiktsplan/produksjonsplan

Vedlegg 4: Workshop-plan: 15 år i 2017

Vedlegg 5: Intervjuguide til fokusgruppeintervju

Vedlegg 6: Spørreskjema

Vedlegg 7: Spillestiloversikt

Vedlegg 8: Virkelige verden

Vedlegg 9: Læringsmål for elvene i sal og scene

Vedlegg 10: Oppgaven ungdomsgruppen fikk av lærerne

Vedlegg 11: NSD-skjema

Vedlegg 12: Film av ungdomsgruppens visning

Vedlegg 13: Brev som ungdomsgruppen skrev til 2076

Vedlegg 14: Manus

Vedlegg 15: Plan for uke 42

Vedlegg 16: Instagram-meldinger

Vedlegg 17: Bakfabel

Vedlegg 18: Tilbakemeldingsspørsmål til visningsseminar 24.11.17

Vedlegg 19: Kjøreregler for workshopene

Vedlegg 20: Samtykkeskjema

Vedlegg 21: Utdrag fra refleksjonsboka

Vedlegg 1: Fasene i egenskapt teater

Teori hentet fra: Mermikides, A & Smart, J. (2010). *Devising in process*. Houndmills:

Palgrave Macmillian.

1. Generation of ideas/ initial ideas and starting points – Startpunkt og ideutvikling – åpen
2. Exploring and development – material- og konseptutvikling – åpen – uke 42
3. shaping the material into structured piece – strukturering av materialet, formfasen – mer lukket
4. performance and production – fremføring og produksjon – lukket
5. reflection – refleksjon

Ikke alle fasene er nødvendigvis like fremtredende, og enkelte kan overlape hverandre.

- **Åpen fase:** alle jobber sammen som i en kollektiv prosess, med flat struktur, nye ideer
- **Lukket fase:** ansvarsområder til tilspisser, ikke nye ideer men fokus på utvikling av de man har.

Fase 1: Startpunkt og ideutvikling -Åpen fase

Startpunkt

- Hvem er vi?
- Hva kan vi? Hvem trenger vi å ha med oss?
- Hvem var vi som ungdommer?
- Fordommer inn i arbeidet?
- Ansvarsfordeling
- Dokumentasjon
- Planlegging
- Kartlegging av behov
- Hvordan samle inn materialet?
- Sette tidsfrister gjennom prosessen til de ulike ansvarsområdene.

Ideutvikling

- Elevene er i sentrum, og vi skal få ideer fra de til tematikk, problemstillinger, språk, stil, musikk, gester, bevegelser osv.
- Forske/utforske i ungdommenes levd liv, tid, rom, relasjon og kropp
- Forske i spillrommet
- Hva slags forestilling vil vi lage?
- Teste ut ideer på gulvet
- Fokus på åpenhet og mangfold av ideer

Fase 2: Material- og konseptutvikling – Åpen fase

Materialutvikling

- Har vi tematikk? Brennpunkt?
- Alle møter til avtalte prøver
- Teste ut en ide av gangen
- Kna materialet vi har eksperimentert med
- Prøve ut en ide gjennom ulike varianter, ikke nødvendigvis gå for det første og beste
- Utvikle materialet innen: lys, lyd, bilde, video, kropp, stil, språk, scenografiske elementer, tekst.

Konseptutvikling

- Klarer vi se en rød tråd?

- Konsept vokser frem i dialog mellom det materialet som blir hentet fra elevene og i eksperimentering ensemble gjør i tematikken. Det vokser frem på grunnlag av den sceniske utformingen av materialet.
- Viktig å dokumentere det som fungerer og som vi vil ta med oss videre inn i struktureringen
- Har vi noen sekvenser?
- Visningsseminar av ideer og materialet vi har utviklet til nå – både for ungdommene og for veiledere.

Fase 3. Strukturering av materialet, formfasen – Lukkes etter hvert

- Komposisjon/ dramaturgi
- Evaluering av det vi har skapt
- Valg og bort valg
- Eksperimentere i komposisjon
- Teste ut helhet og rekkefølge
- Sekvensbasert komposisjon
- Overganger?
- Vise det vi har til ungdommene og bruke de som referansegruppe – hva må justeres?
- Ansvarsområder spisses og alle har sine ansvar – komme med behov
- Plakat og pr. – promotering av forestillingen. Alle i ensemblet ansvarlig for å få forestillingen synlig.

Fase 4. Fremføring og produksjon – lukket fase

- Reflektere over hvor vi enda kan utforske
- Hva skjer i møte med publikum?
- Videreutvikle mellom publikumsvisninger
- Rigge opp det teknikken – behov for transport?
- Utnytte sceniske virkemidler
- Tekniske prøver
- Generalprøve
- Prøveforestillinger
- Eksamensforestilling

Fase 5. Refleksjon

- Refleksjon går gjennom hele prosessen
- Notater ulike funn
- Kritisk reflekterende logg
- Dokumentasjon gjennom hele prosessen

Vedlegg 2: Samarbeidsavtale med Rosenborg skole

Samarbeidsavtale mellom
Institutt for Kunst- og medievitenskap, NTNU
og
Rosenborg skole

I. Mål og innhold

I dette samarbeidet er ungdomsskolen en lokal arena og elever i ungdomsskolealder er målgruppe. For å styrke forståelsen av form og innhold i relasjon til målgruppen, samarbeider studentene med en referansegruppe bestående av elever. Samarbeidet gjennomføres i form av dramapedagogiske verksteder hvor elevene deltar i utvikling av ideer og scenisk materiale. Samarbeidet avsluttes med 3 forestillinger ved skolen 18 og 19 desember.

2. Masterstudentene

I faget DRA3191 skal studentene planlegge, gjennomføre, dokumentere og presentere en praktisk masterforestilling.

3. Referansegruppen

Skolen peker ut en fast kontaktlærer og etablerer en fast referansegruppe på ca. 20 elever som deltar i hele arbeidet. Elevene fungerer som ekspertrepresentanter for målgruppen og gir respons på form og innhold gjennom improvisasjon og rollespill og respons på presentasjon av scenisk materiale. Studentene skal ha minimum åtte workshops med en elevgruppe fra august til desember, men gjerne flere. Dette avtales så fort skolen har planlagt neste semester. Studentene ønsker å bruke referansegruppen under forestillingene og de må derfor være tilgjengelig både 18. og 19. desember.

Referansegruppen og kontaktlærer får skriftlig informasjon om mål og innhold i de ulike dramapedagogiske verkstedene i form av en plan og god, muntlig presentasjon i løpet av arbeidsøkten. Elevene deltar aktivt i utvikling av form og innhold gjennom leker, øvelser, improvisasjon og rollespill og gjennom å gi respons på scenisk materiale presentert av studentene.

Ut fra interesse og etter avtale kan elever delta i oppgaver knyttet til avviklingen av forestillingen (lys-, lyd- og scenerigg, plakater og program, publikumsverter m. m.)

4. Organisering og ansvar

Masterstudentene har ansvar for administrasjon og kommunikasjon med skole vedrørende timeplan, nøkler, alarm etc.

Masterstudentene følges opp av veiledere gjennom hele prosessen.

Masterstudentene får en skriftlig presentasjon av gruppen med navn. Samarbeidet innledes med et møte hvor ansvarlig lærer gir en orientering om skolens regler og hva det innebærer å være gjest ved skolen.

Masterstudentene og kontaktlærer utveksler kontaktinformasjon og har et gjensidig ansvar for å varsle dersom arbeidet avviker fra samarbeidsavtalen eller kommunikasjonen mellom studenter og referansegruppe ikke fungerer godt.

5. Tid

Eksakte tidspunkt for workshop og avtales ved neste møte mellom skole og studentene før sommeren. Datoene for er foreløpig satt til 18 og 19 desember hvor helgen før er avsatt til rigging.

6. Rom og utstyr

Studentene ønsker å bruke skolens Aula i timene de skal være med elevene. Aulaen må så langt det lar seg gjøre være skjermet fra gjennomgangstrafikk og avbrytelser. Fra fredag 15. desember må skolens tekniske utstyr og scenografiske elementer kunne stå framme og spillearealet kan derfor ikke benyttes til andre arrangementer. Vi låner alt av skolens tekniske utstyr innen lys, lyd, sceneelementer osv. etter avtale. Dette burde være tilgjengelig for oss i hele desember. Vi ønsker også å eksperimentere med det tekniske utstyret i en workshop tidligere i prosessen.

8. Dokumentasjon

Skolen har ansvar for å innhente tillatelser fra foreldre og foresatte da vi skal dokumentere arbeidet vårt med foto, video og lignende.

9. Underskrifter

Enhetsleder Rosenborg skole

26.06.17

Nette Winone Røberg

Programrådsleder Drama og teater, NTNU

*.17
Helgi Aaltonen*

Vedlegg 3: Oversiktsplan/produksjonsplan

Arbeidstittel: 15 år i 2017

Prøveperiode: 01.09.17- 15.12.17

Opprigg: 15.12.17

Forestillinger: 18.12.17 tre dagforestillinger og en kveldsforestilling
19.12.17 eksamensforestilling på dagen

Nedrigg: 19.12.17

Workshoper på Rosenborg skole: Fredager 12.25- 14.00

Fargekoder: **workshoper**, **prøver med ensemble**, **visningsseminar**.

Uke	Faseoversikt	Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag	Lørdag	Søndag
35	Fase 1: Startpunkt Åpen fase	28.08	29.08	30.08 12.00 Prod.møte alle - Dragvoll kantine	31.08	01.09	02.09	03.09
36	Fase 1: Startpunkt Åpen fase	04.09	05.09	06.09 Prod.møte 10-11	07.09 Prøve 10-14 Bli kjent (09-15) Rom: BB	08.09 Møte Rosenborg skole 11.30 WORKSHO P: BLI KJENT 12.25- 14.00	09.09	10.09
37	Fase 1: Ideutvikling -Åpen fase	11.09	12.09	13.09 Prøve 09-12 Rom: Studio	14.09	15.09 WORKSHO P: Levd kropp 12.25- 14.00	16.09	17.09
38	Fase 1: Ideutvikling -Åpen fase	18.09	19.09	20.09	21.09 Prøve 10.15-14 (09-15) Rom: BB	22.09 WORKSHO P: Levd tid 12.25- 14.00	23.09	24.09

39	Fase 1: Ideutvikling -Åpen fase	25.09	26.09	27.09	28.09 Prøve 10-14 Rom: Studio Prod.møte 14.00	29.09 WORKSHOP: Levde relasjon 12.25-14.00	30.09	01.10 Prøve 13-17 Rom: studio
40	Fase 1: Ideutvikling -Åpen fase	02.10	03.10	04.10 Prøve: Materialitet 10.30-12 Rom: Verkstedet Idedrodding og uttesting	05.10	06.10 WORKSHOP: Levde rom 12.25-14.00	07.10	08.10 Prøve 13-17 Rom: studio Trine og Christina jobber med tekst
41 Høstferie	Fase 1: Ideutvikling -Åpen fase	09.10	10.10	11.10	12.10	13.10 Prøve 11-15 (09-15) Rom: Studio	14.10	15.10 Videodesigner kommer
42	Fase 2: Material- og konseptutvikling Åpen fase	16.10 Prøve 10-16 (09-16) Rom: Studio Øvingsuke! Herman er med SE PLAN FOR UKE 42!	17.10 Prøve 10-16 (09-16) Rom: Studio	18.10 Prøve 10-16 (09-16) Rom: Studio Visningsseminar 11.00 -Veiledere	19.10 Prøver 10-16 (09-16) Rom: Studio Rektor kommer 12-13	20.10 WORKSHOP: LYD 12.25-14.00	21.10	22.10
43	Fase 2: Material- og konseptutvikling Åpen fase	23.10	24.10	25.10 Prøve 10-16 Rom: Eli-lab 13.00 Romforde l.møte Eli-Lab	26.10	27.10 WORKSHOP: Materialitet 12.25-14.00	28.10	29.10 Prøve 16-20 Rom: studio

44	Fase 2: Material- og konseptut vikling Åpen fase	30.10	31.10	01.11 Prøve 10- 12 12-14 jobbe med musikk - Rom: Sit Dragvoll DEADLINE : Invitert skoler, kulturelle skolesekk en, scenebruk et Plakat, program, flyers	02.11 Prøve 10- 14.30 Rom: Sit Dragvoll	03.11 WORKSHO P: tema for forestilling en 12.25- 14.00	04.11	05.11
45	Fase 2: Material- og konseptut vikling Åpen fase	06.11	07.11 Prøve 09-12 Rom: SiT Dragvoll	08.11 Prøve 10- 16 Rom: Sit Dragvoll	09.11 Prøve 10- 14 Rom: Sit Dragvoll Visningss eminar Kl. 12.00	10.11 Prøve 12- 15 Rom: SiT	11.11	12.11 Prøve 12- 16 Rom: Black boks
46	Fase 2/3: Material- og konseptut vikling Begynner å lukke	13.11	14.11	15.11	16.11 Prøve 10- 14.30 Rom: Sit Dragvoll Thea og Trine	17.11 Prøve 10- 13.00 Rom: Eli- lab	18.11	19.11
47	Fase 3: Strukturering av materialet Lukket fase	20.11	21.11 Opptak i studio 10.00 - 12.30	22.11 Oppmøte: 08.30 Visningsse minar 10-12.30 Rom: Eli- lab Prøve 18.00-	23.11 Prøve 10- 14.30 Rom: Sit Dragvoll	24.11 Visningsse minar Rosenborg skole 12.25- 14.00 Veiledere kommer	25.11 Øvings helg 15.30- 20 Sted: TAG	26.11 Øvingshel g 15.30- 20 Sted: TAG

				21.00 DI173				
48	Fase 3: Strukturering av materialet Lukket fase MÅ HA ROM HELE UKEN	27.11 Prøve 14-17 Prøve fokus på lyd Sted: TAG	28.11 Prøve Sted: TAG 11- 16.00	29.11 Rapport-skriving	30.11 Instafeed Program	01.12 12.25-14.00 Ungdommene viser oss. Vi leverer personlig tilbakemeldinger til ungdommene. DEADLINE: Musikk video	02.12	03.12
49	Fase 3: Strukturering av materialet Lukket fase	04.12 Skrive prosjektbeskrivelse Purre på invitasjoner - evt. ringe.	05.12	06.12	07.12	08.12	09.12 Øvingshelg Sted: TAG 09.00 Lydstudio 10-15.00	10.12 Øvingshelg Sted: TAG 12-20
50	Overgang fra fase 3 til fase 4. Fremføring og produksjon Lukket fase	11.12 Prøve 08.30-16.00 Sted: TAG Visningsseminar 09.00	12.12 Prøve 12-20 Sted: TAG Levere prosjektrapport	13.12 Prøve 09-15 Sted: TAG Leverer nøkkel	14.12 Prøve 9-15 Sted: Studio	15.12 RIGGE OPP PÅ ROSENBO RG SKOLE KL. 12.00	16.12 Rigge, teknisk prøve 11 - 20	17.12 Tekniske prøver 10.00 – 12.00 Visningsseminar 12.00 - 15.00 Generalprøve kl: 17.00
51	Fase 4: Fremføring og produksjon – lukket fase	18.12 Forestilling 1: 2 time: 09.35 Forestilling 2:	19.12 Eksamensforestilling: 5 time 12.25 Trine og Christina har	20.12	21.12 Sluttrefleksjon	22.11	23.12	24.12

		5 time: 12.25	mundlig eksamen					
		Forestilling 3: 19.00	Nedrigg - alle hjelper til. Teppefallsfes t!!!					

Vedlegg 4: Workshop-plan: 15 år i 2017

Workshop 1: Bli kjent 08.09.17

Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumen- tasjon	Utstyr
12.25 5 min	Presentasjon av oss selv og opplegget	Introdusere og skape interesse for prosjektet	Trine og Christina		
15min	Innsjekk Presentere seg selv og forventninger	Få en oversikt over gruppen			
7 min	Navnelek - dyr	Ha det gøy og forsøke å lære navnene deres			
10 min	Hi Ha Ho	Konsentrasjon søvelse og ha det gøy	Dele i to, ha en gruppe hver		
15 min	Spørreundersøkelse fra Frantic. 1. Relevant for tema – Hva vårt tema kan være 2. Hverdagsligespørsmål 3. Absurdespørsmål	Bli kjent med ungdomsgruppen		Ark fra elevene	Spørreskema
7 min 5 min 10 min	“Repetisjon med en forskjell “ Øvelse fra performance in the clasroom s. 121 - Velge 7 bevegelser de gjør i hverdagslivet og sette dette sammen til en liten sekvens. Denne vises for klassen i grupper på 5 og 5. Så skal de velge ut 4 favoritt bevegelser, og gjenta disse. Forsterke bevegelsene med musikk	Bli kjent med ungdomsgruppen på sin væremåte og kroppsspråk. Gi de en sjanse til å uttrykke seg.		Filme	Video-kamera
13.50	Utsjekk: Hvordan har dagen vært?	Gi rom for refleksjon			

Workshop 2: Levd TID 15.09.17

Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumen- tasjon	Utstyr
	Innsjekk i ring - Regler og forklaring av opplegget Hva er tid?	åpne for refleksjon og forventninger	Christina og Trine		
10 min	Klappe i ring - øke tempo	Oppvarming og konsentrasjon	Trine		
15 min	Går rundt i rommet i samme rytme. <ul style="list-style-type: none"> • få alle til å gå i samme rytme • noen skal bryte ut av rytmen og gjøre noe helt annet • de andre fortsetter å holde rytmen 	Få en opplevelse av å være i samme tid. Når en bryter ut av denne rytmen, hva skjer med gruppen?	Trine	Christina noterer	Notatbok
20 min	Lage fremføring med dikt. Minimum 5 bevegelser. Bruk av instrument og rytme. Vare ca. 1 min. De skal kommunisere en ide eller følelse. Visningen skal inneholde: - Bruk kroppen til å skape lyd/musikk - minst 5 bevegelser - Gjenta en bevegelse 4 ganger	Å lage en visning hvor de bruker de ulike elementene. -for å fokusere på ideer og konsepter fremfor en historie eller karakter.	Christina forklarer Begge veileder		Instrumenter Diktene

	- et øyeblikk hvor alle ser ned likt.				
15 min	Fremføre dikt og reflektere etter hver gruppe Hva så vi her? Hva likte dere? Og hvorfor? Kjenner dere, dere igjen i diktet? Hvordan følte det å gjøre dette?	Reflektere over hva de ser og føler mens de gjør det.	Trine	Notere alt de sier - Christina	PC
10 min	Skriv et brev til framtidige ungdommer i 2076.	Finne ut om ungdommenes forhold til tid og hva de tenker sin egen tilværelse	Christina		Ark- Trine Konvolutter- Ch. Fargeblyanter
7 min	Refleksjonsboka - Hva syns dere om øvelsene? Hvorfor? -Hva likte dere og hva likte dere ikke? Hvorfor? -Har du lært noe i dag? Hva?	Ungdommene skal reflektere over dagen og få innsikt i sin utvikling.			Refleksjonsbok og blyant
	Avslutningssirkel				

Workshop 3: Levd KROPP 22.09.17

Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumentasjon	Utstyr
10 min	Innsjekk Er det kult å bruke filter på snapchat? Hvem vil bli intervjuet?	Åpne for refleksjon og forventninger	Christina og Trine		
10 min	Klappe i ring	Oppvarming og konsentrasjon. Klare det bedre denne gangen. Tvinge gruppa til å jobbe sammen mot et felles mål.	Trine		
10 min	Kontaktimprovisasjon: De må ha kontakt med den andres kropp. I starten kan de ha handbaken mot	Bevege seg fritt til musikken med impulser fra andre. De skal ikke mime eller speile noen av	Trine	Filme noen snutter notere underveis	Musikk og videokamera

	<p>hverandre, så skal de utforske rommet sammen. Deretter kan de begynne å flytte kontaktpunktet til andre deler av kroppen.</p> <p>-Rygg til rygg -Tå mot tå osv.</p> <p>Dette skal foregå uten å snakke sammen.</p>	<p>de andre, men samhandle og reagere på bevegelsens impuls. Det er timingen og kvaliteten som binder aktørene sammen</p> <p>De skal få en romligfølelse, men også trene på å lytte til hverandre og samarbeide.</p>			
15 min	<p>Fullfør bilde (med tema vi har plukket ut fra spørreundersøkelsen, Frantic)</p> <p>Dele klassen i to. De tar annet hvert tema. En og en går inn i bildet og til slutt står alle i et bilde i frys. dette tar vi bilde av lage et fysisk bilde på:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Press - Sosiale media - Fremtiden - Perfeksjon - Humor, alle 	<p>Vi forklarer og viser med tema: kjærlighet</p> <p>Mål: bruke kroppen til å skape et bilde. Dette for å skape en fri fysisk assosiasjon.</p>	Christina	Tar bilde - Trine	Kamera
20 min	<p>Hymn hands (Frantic - øvelse s.127)</p> <p>Vi deler gruppa i par. De sitter i amfiet. Parene skal lage en rekke bevegelser med hendene/overkroppen. 5 bevegelser hver, repeteres tre ganger.</p> <p>Legge inn ulikt tempo.</p> <p>Oppgaver:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gjøre det som om det er første gang du treffer en fremmed person. - Bli i nøytral. På et tidspunkt kan de møtes. - med en fremmed - i klasserommet - nøytral som skuespiller - i klasserommet som rødt lys med lærer som snur seg. 	<p>Eksperimentere med hva som utgjør en bevegelse.</p> <p>Lage en bevegelsessekvens</p>	Christina	Trine noterer observasjoner. Filme noe.	Video-kamera

	De må heletiden reagere på det som skjer og fokusere på tempo og blikk.				
7 min	Refleksjonsboka - Hva syns dere om øvelsene? Hvorfor? -Hva likte dere og hva likte dere ikke? Hvorfor? -Har du lært noe i dag? Hva?	Ungdommene skal reflektere over dagen og få innsikt i sin utvikling.			
10 min	Avspenning som avslutning Stramme hele kroppen. Så slappe av i kroppsdel for kroppsdel. Begynner nederst tær, føtter, lår, rumpe, mage, rygg, pupp, armer, skuldre, ansikt. Så dele hva man husker best fra timen i dag, kan snakke samtidig om man vil.	Å slappe av. De skal lytte og refleksjonen skal flyte i rommet. Høre og føle de andre i rommet. Slappe helt av.	Trine		

Workshop 4: Levd RELASJON 29.09.17

Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumentasjon	Utstyr
10 min	Innsjekk <ul style="list-style-type: none"> hvordan har dere det i dag? 	Åpne for refleksjon og forventninger	Christina og Trine		
10 min	Kontaktimprovisasjon: De skal bevege seg fritt til musikken med impulser fra andre. Viktig å variere oppgaver underveis. Forklare nivå, bruke 3 ulike tempo. Den ene rask, den andre sakte. ikke holde tak i handa	De skal ikke mime eller speile noen av de andre, men samhandle og reagere på bevegelsens impuls. Det er timingen og kvaliteten som binder aktørene sammen De skal få en romlig-følelse, men også trene på å lytte til hverandre og samarbeide.	Trine	Filme noen snutter	Kamera og musikk

10 min	Konsentrasjonsøvelse, Moving as one: gruppa står sammen mot veggen. De skal sammen, uten at det er en som tydelig leder - bevege seg. De skal gå fra veggen, sitte på gulvet, stå opp, gå til det ene hjørne og legge seg ned. (s.143, house of games)	De skal lytte til hverandre som gruppe og gjøre dette sammen. Etterpå skal de reflektere over hvordan de opplevde det, hvor våken var de ovenfor hverandre? Var det en som ledet?	Trine	Christina filmer	Video-kamera
20 min	Improvise en bursdagsfest: en lukter ille, en er forelska, en er hysterisk morsom, en er redd. En har bursdag. Åpne gaver	Være i relasjon med hverandre og øve på å improvisere	Christina	Notere - Trine	Notatbok
25 min	Jon Fosse tekst, to og to - en direkte henvendelse til publikum - en tydelig relasjon til hverandre kjærester, søsken, venner, fiender - definere tid og sted - leke med tempo Refleksjonsspørsmål: - Hva betyr teksten for deg? Visning	Forholde seg til det abstrakte i teksten, til hverandre og til tilskuerne.	Christina		Ta med Jon Fosse tekst.
7 min	Refleksjonsboka - Hva syns dere om øvelsene? Hvorfor? -Hva likte dere og hva likte dere ikke? Hvorfor? -Har du lært noe i dag? Hva?	Ungdommene skal reflektere over dagen og få innsikt i sin utvikling.			
	Avspenning som utsjekk (Frantic, s.134) Stramme hele kroppen. Så slappe av i kroppsdel for kroppsdel. Begynner nederst tær, føtter, lår, rumpe, mage, rygg, pupp, armer, skuldre, ansikt. Så dele hva man husker best fra timen i dag, kan snakke samtidig om man vil.		Trine		

Workshop 5: Levd ROM 06.10.17

Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumen- tasjon	Utstyr
10 min	Innsjekk		Trine og Christina		
10 min	Hore og Hallik	Leke, tulle og bli varm.	Christina		
15 min	Gå rundt i rommet. Fulle hele, stoppe og starte samtidig.	Lydløst, lytte til hverandre. Dere skal følge tempoet til hverandre, uten at det er en person som tydelig styrer.	Trine		
15 min	Coping walks: 3 min til å følge hverandre i rommet. Prøve å kopiere de andre så mye som mulig. Paret går inn i sirkelen. Den som blir kopiert går ut av sirkelen og den ene går da alene. Da kan den se hvordan den andre går som seg.	Nyttig øvelse for å utvikle sensitivitet til andres væremåte. Hjelper for å bryte ut av sin egen rytme. Prøve å gå inn noen andres menneskers synspunkt.	Christina		
25 min	Fem grupper Finne det siste bilde du la ut på Instagram. Til dette bilde skal du skrive ned: Hvor er du/det? Hva er bakgrunnen for bildet? Hvilken stemning er det i bilde? Gå sammen i grupper og presenter bildet med punktene for hverandre: -Finnes det noe som er felles? -Finnes det noe som er veldig ulikt? -Velge et annet sted i rommet enn scenen for å vise det frem.	De skal bli mer bevisst på hvordan de fremstår på sosiale medier (som et rom eller plattform). De skal iscenesette seg selv i et annet rom.	Trine	Filme visninger Christina LADE KAMERA!	Video-kamera

	-improviser og lag en 3 minutter visning. Det skal uttrykkes både fysisk og med tekst.				
10 min	Refleksjonsboka - Hva syns dere om øvelsene? Hvorfor? -Hva likte dere og hva likte dere ikke? Hvorfor? -Har du lært noe i dag? Hva?	Ungdommene skal reflektere over dagen og få innsikt i sin utvikling.	Christina		
	Avslutningssirkel				

Workshop 6: Lyd og lys 20.10.17

Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumentasjon	Utstyr
10 min	Innsjekk -Introdusere Eirik og Daniel	åpne for refleksjon og forventninger	Trine og Christina		
10 min	Blikk, fall, klem, bort, midten Alle begynner å gå i rommet, utfylle tomrommet, gå lett. Lederen gir ulike kommandoer: blikk: alle skal finne en å ha øyekontakt med og stoppe uten grimaser. Fall: alle faller rolig og blir liggende på siden. Bort: alle springer inn til veggene. Klem: alle finner en å klemme	Få opp konsentrasjonen i gruppa. Utfordre dem på samspill – de må jobbe med alle.	Christina		
10 min	Slavesteg- skape ulike lyder i sirkel	Konsentrasjon. Finne en felles rytme og få beveget på seg. Improviserer frem lyd. Eksperimentere med å lage lyder med kroppen.	Eirik		
25 min	Gruppeoppgave Tema for oppgaven er: Deres største frykt. Fortell en sann historie/situasjon fra	Eksperimentere med lys og lyd. Se hvordan de bruker det. kan vi	Trine Alle veileder		Svakt scenelys Lommelykt, Mobil,

	<p>deres liv. Fordele ansvaret på hvem som skal lede lys, lyd og samtale/situasjon. Det hele skal vare i 3 min. Starte i mørket så skal lydene og lyset komme ut av samtalen for å bygge eller skape stemning. Improvisere frem en historie noe. Vi viser et eksempel først.</p> <p>-Lyd, lys og en samtale. - varighet ca. 3 min. - 6 grupper - bruk lydeffekter fra kroppen, eller fra det der finner der dere er, sang. - Definere stedet dere skal spille og spille der</p>	bruke noe av dette?			Lyslenke, arbeidslampe filter
25 min	<p>Visninger Stemning og deres største frykt. -Observere kroppsspråk, gester, sittemåter</p>		Trine	Filme og ta opp Christina	Kamera og opptaker
7 min	<p>Refleksjonsboka - Hva syns dere om øvelsene? Hvorfor? -Hva likte dere og hva likte dere ikke? Hvorfor? -Har du lært noe i dag? Hva?</p>	Ungdommene skal reflektere over dagen og få innsikt i sin utvikling.			

Workshop 7: Materialitet 27.10.17

Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumentasjon	Utstyr
10 min	Innsjekk	Åpne for refleksjon og forventninger	Christina		
10 min	Høre og hallik	Bli varme og ha det gøy	Trine		
25 min	Vi viser: Rutine morgen Video Hymnhands Rutine hverdag	Vise det vi har produsert og se hvordan de responderer på dette.	Christina		

	<p>Press</p> <p>Virkelige verden</p> <p>Rutine kveld</p> <p>De gir tilbakemeldinger:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hva likte dere, hva likte dere ikke? Hvorfor? 2. Var det noe som var morsommere eller bedre enn andre? 3. Kjente du deg igjen i noe av dette? 	<p>Ungdommene skal kunne reflektere over det de ser.</p>			
20 min	<p>Arbeid med silketeppe og emoji.</p> <p>Seks grupper - tre jobber med silke og tre jobber med emoji.</p> <p>Tema: Virkelige verden versus ikke virkelige verden</p> <p>Emoji skal lage en dansekoreografi med egen valgt sang</p> <p>Silke skal lage en bevegelsessekvens som er mer abstrakt. Må bruke silken. Kan bruke lydeffekter og tekst</p>	<p>Utforske materialet fra deres perspektiv</p>	Trine		<p>Kamera</p> <p>Silketeppe</p> <p>17 emoji-masker</p>
15 min	<p>Vise for hverandre</p>	<p>Vise og reflektere over det de andre viser</p>	Trine	Filme - Christina	
10 min	<p>Refleksjonsboka:</p> <p>Hva syns dere om det vi viste frem? Hva var bra, ikke bra?</p> <p>2. Hva syns dere om øvelsene? Hvorfor?</p> <p>3. Hva likte dere og hva likte dere ikke? Hvorfor?</p> <p>4. Har du lært noe i dag? Hva?</p>	<p>Ungdommene skal reflektere over dagen og få innsikt i sin utvikling.</p>	Christina		

Workshop 8: Tema for forestillingen 3.11.17

Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumentasjon	Utstyr
10 min	innsjekk -opplyse om planen fremover - Brennpunkt	åpne for refleksjon og forventninger	Begge		
10 min	Oppvarming: Amøbe 1. amøbe 2. Mus 3. Hane 4. Bjørn 5. prins/prinsesse - må hilse på de andre	Bli varme og konsentrerte	Christina		
35 min	<p>Oppgave 1: Etablere en situasjon først med emoji'er. Så skal det føre til en liten koreografi med minimum 5 bevegelser. Dere skal tenke over: Hvor er dere, hvem er dere? Vær bevisste og tydelige med kroppsspråket deres. Ha med interaktivt element. Dere kan velge musikk selv.</p> <p>Oppgave 2- 1: Lage en scene som er så ekte og realistisk som mulig fra den virkelige verden med situasjonen: Middag. Vis hva dere mener den virkelige verden er gjennom dette. Velg sted. Hvem er dere? Hva er relasjonen mellom dere? Dere skal ha med noe interaktivt.</p> <p>Oppgave 2- 2: Lage en scene som er så ekte og realistisk som mulig fra den virkelige verden med temaet: En fæl situasjon. Vis hva dere mener den virkelige verden er. Velg sted. Hvem er dere? Hva er relasjonen mellom dere? Dere skal ha med noe interaktivt.</p> <p>Oppgave 3: Lage en scene som er abstrakt og urealistisk med temaet: Den ikke virkelige verden. Velg sted. Hvem er dere? Hva er relasjonen mellom dere? Dere skal ha med noe interaktivt. Bruk silketeppe på minst 3 forskjellige måter. Dere kan velge om dere vil si noe, synge eller bruke lyder.</p>	Dykke ned i tematikken. Se konkrete ideer til scener vi kan spille mer på.	Trine		

15 min	Vise for hverandre				
7 min	Refleksjonsbok 1.Hva syns dere om øvelsene? Hvorfor? 2. Hva likte dere og hva likte dere ikke? Hvorfor? 3. Har du lært noe i dag? Hva? 4. Forslag til navn på forestillingen	Ungdommene skal reflektere over dagen og få innsikt i sin utvikling.			
8 min	Avslutningssirkel Følg oss på: masterproduksjon - Kan dere legge ut bilder via vår instagram - helt frivillig. Ta bilder av alt, men ikke ansikt. Instagram: masterforestilling passord: mastererkult				Leverer ut lapper

Fredag 10.11 og 17.11 kan lærerne jobbe med å sette sammen sekvenser. Vi kan gjerne sende workshopplan til lærerne om de vil ha den.

Fredag 24.11 kommer hele ensemblet og veiledere for å ha visning for skolen. De skal få reflektere over det de ser. HA MED SPØRRESKJEMA TIL ELEVER OG LÆRERE om opplegget.

Fredag 01.12 skolen har visning for oss. Og at vi snakket litt om dette etterpå med dem. Vi skrev en personlig kommentar i alle refleksjonsbøkene til elevene fra oss.

Søndag 17.12 kl. 17.00 vi invitere klassen og dere lærere til generalprøve av forestillingen. Dette er en søndag så oppmøtet er jo frivillig. Men vi hadde satt veldig stor pris på en siste tilbakemelding fra gruppen

Forestillinger:

Forestilling 1 - 2 time: 09.35

Forestilling 2- 5 time: 12.25

Forestilling 3 - 19.00

Eksamensforestilling: 5 time 12.25




Vedlegg 5. Intervjuguide til fokusgruppeintervju























































1. Hva er det viktigste i livet ditt?
2. Hva er du redd for?
3. Hvorfor er sosiale medier så viktig for deg?
4. Føler du at det er noe forskjell på hvordan du fremstår på internett og hvordan du er i virkeligheten?
5. Hva tror du må gjøres for å lette presset på dagens ungdom? Hvor tror du dette presset kommer fra?
6. Hva gjør dere når dere henger sammen med venner?
7. Beskriv hvordan det er når du er hjemme og spiser middag?
8. Hva er den virkelige verden?

Vedlegg 6: Spørreskjema

Hva liker du?	
Hva er dine to yndlingssanger? Hvorfor?	
Hva drømmer du om?	
Hva gjør du etter skolen?	
Hva hater du?	
Hva er det første du gjør om morgen?	
Hva vil du bli når du blir stor?	
Finnes der noen blå farger som er blåere enn andre	
Hva er det siste du gjør før du legger deg?	
Hvis du skulle vært en farge, hvilken ville du vært og hvorfor?	
Hva er kult og ukult?	

Vedlegg 7: Spillestiloversikt

Fysisk teater:	 22
Psykofysisk teater:	 31
Animasjonsteater:	 15

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	
Kamilla																									
Morten																									
Mia																									

psykofysisk teater: 31

animasjon og fysisk teater: 37

Vedlegg 8: Virkelige verden

Versjon 1

Jeg føler meg ikke menneskelig lenger, føler bare jeg er med i et spill som noen har rigget opp for meg. Jeg vil prøve mer på å oppdage den virkelige verden, assa, den virkelige verden e jo liksom. Det e jo det.. Ja, Det e jo liksom... Snapchat e jo ikke den virkelige verden. Det e jo ikke instagram heller. Også i tillegg så e d jo sånn at folk har lagt ut og laga videoa som ikke e ekte som liksom bare e laga på spøk. Det e jo ikke virkelig det heller, det e jo ikke den virkelige verden. Det e jo den vi på en måte leve i. Dæm rutinan vi har, skole, mat, middag, frokost, fritidsaktiviteta, det e jo vårres virkelige verden. Det e jo, aille..ja. Æ veit itj helt æ.

Den virkelige verden for oss kan jo vær en helt ainna verden for liksom folk. Når andre. Ka hvis alt e en simulisasjon og vi bor i øyet t en kjempe som i game of thrones? Game of thrones e jo ikke den virkelige verden. Det e jo ikke sant, bare at man tror det. Ka hvis alt skjer inn i hodet ditt da? Tenk hvis vi ligg i ei sånn sykehusseng også wææ.

- Så dyp du e idag.

Jaa, sånn man ser i sosiale media e jo ikke i den virkelige verden, det e jo det som e her som e den virkelige verden. Hvis du snakker med en person over nett, så kan man ikke si at det er en person. At han ikke er virkelig. At han ikke har problemer at han ikke har følelser. Kan ikke si det. Så..Det er jo sånn du, på sosiale media har konsekvenser i virkeligheten eller som oftest da. Jeg vil si at det er deg, men det er bare den gode siden av deg. Det er på en måte deg, men det er ikke helt deg.

Det spørs jo litt fra person til person, sånn noen filtrerer veldig det de legger ut, noen bare legger ut det de vil og

Det kan jo være sånn 35 % deg og eller så kan det være sånn 3 % deg. Det spørs jo litt på hvem du er da. Hvem du vil være.

men at æ like at det liksom e et sted der æ liksom kan vis mæ fram fra flere sida enn det æ føle æ kan i virkeligheten sånn. Æ kan ta når bilda som æ liksom kain, æ veit itj æ. Føle mæ skikkelig bra i liksom. Ja, veldig sånn "superficial" meneh, ja, æ vil jo at folk ska tenk at æ e liksom en kul person eller ja, har lyst til å heng med mæ da...

Versjon 2

Jeg føler meg ikke menneskelig lenger, føler bare jeg er med i et spill som noen har rigget opp for meg. Jeg vil prøve mer på å oppdage den virkelige verden, assa, den virkelige verden e jo liksom. Det e jo det.. Ja, Det e jo liksom... Snapchat (*Eirik lommelyk*) e jo ikke den virkelige verden. Det e jo ikke instagram heller (*Thea på*). Også i tillegg så e d jo sånn at folk har lagt ut og laga videoa som ikke e ekte som liksom bare e laga på kjødd. Det e jo ikke virkelig det heller, det e jo ikke den virkelige verden. Det e jo den vi på en måte leve i. Dæm rutinan vi har, skole, mat, middag, frokost, fritidsaktiviteta, det e jo vårres virkelige verden.

Den virkelige verden for oss kan jo vær en helt ainna verden for liksom folk. Ka hvis alt e en simulisasjon og vi bor i øyet t en kjempe (*Lommelykt blir øyer oppe*) som i game of thrones? Game of thrones e jo ikke den virkelige verden. Det e jo ikke sant, bare at man tror det. Ka hvis alt skjer inni hodet ditt da? Tenk hvis vi ligg i ei sånn sykehusseng også wææ. (*Lommelykt borti teppet og masse bevegelse med lyset*)

- (*Lommelykt på Thea*) Så dyp du e idag.(Ungdom fra salen)

(Lommelykter som fyrlykt, sakte rundt)

Det du gjør på sosiale media har konsekvenser i virkeligheten eller som oftest da. Du er deg, men det er bare den gode siden av deg. Det er på en måte deg, men det er ikke helt deg.

Det kan jo være sånn 35 % deg og eller så kan det være sånn 3 % deg. Det spørres jo litt på hvem du er da. Hvem du vil være. *(Lommelykt av)*

men at æ like at det liksom e et sted der æ liksom kan vis mæ fram fra flere sida enn det æ føle æ kan i virkeligheten sånn. Æ kan ta nån bilde som æ liksom kain, æ veit itj æ. Føle mæ skikkelig bra i liksom. Ja, veldig sånn "superficial" meneh, ja, æ vil jo at folk ska tenk at æ e liksom en kul person eller ja, har lyst til å heng med mæ da...

Versjon 3

Æ e en del av et spill, et spill som nån andre har rigga opp. Som nån andre bestemme over, som nån andre styre. Æ e ikke menneskelig lenger. E æ ikke med i den virkelige verden???

Den virkelige verden???. Snapchat (*Eirik lommelyk*) e ikke virkelig, ikke instagram heller (*Thea på*), ikke VSCO, ikke facebook, ikke youtube, ikke pinterest, ikke twitter, ikke... å oppdage den virkelige verden? Dæm rutinan vi har, skole, mat, middag, frokost, fritidsaktiviteta. Det e jo vårres virkelige verden.

Men, den virkelige verden for oss kan jo vær en helt ainna verden for liksom.. folk. Ka hvis alt e en simulasjon og vi bor i øyet t en kjempe (*Lommelykt blir øyer oppe*) som i game of thrones? Game of thrones e jo ikke den virkelige verden. Det e jo ikke sant, bare at man tror det. Ka hvis alt skjer inni hodet ditt da? Tenk hvis vi ligg i ei sånn sykehusseng også wææ.

(Lommelykt borti teppet og masse bevegelse med lyset)

(Lommelykter som fyrlykt, sakte rundt)

I den ikke virkelige verden sååååå er du deg, men bare den gode siden av deg. Det er på en måte deg, men det er ikke helt deg.

Det kan jo være sånn 35 % deg og eller så kan det være sånn 3 % deg. Det spørres jo litt på hvem du er da. Hvem du vil være. *(Lommelykt av)*

Men det æ like e at det e et sted, et sted der man kan...være noen andre, noen andre enn i virkeligheten. Man kan legge ut bilder, videoer, filma som man ser skikkelig bra ut, skikkelig fin ut, skikkelig kul ut. For æ vil jo, æ vil jo ha vænna, æ vil at nån ska syns æ e kul, æ vil jo at folk ska se mæ. Æ vil jo at nån ska ha lyst til å heng med mæ.

Vedlegg 9: Læringsmål for elvene i faget sal og scene

Skape

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne:

- utvikle og formidle ideer til en elevvisning og vår-produksjon med profesjonelle aktører.
- samarbeide om å utvikle et scenisk uttrykk.
- jobbe prosessorientert mot et resultat.

Formidle

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne:

- presentere en produksjon for et publikum.
- samarbeide både på og bak scenen for at resultatet skal bli best mulig.
- utveksle synspunkter om valg av virkemidler og utførelse.
- få trening i refleksjon gjennom en refleksjonsbok som vi setter av tid til hver gang.
- være en referansegruppe og dermed trenes til å gi konstruktiv kritikk.

Disse workshopen vil resultere i en elevvisning. Vurderingsgrunnlag vil være denne visningen, prosessen frem til visningen og refleksjonsloggen.

Vedlegg 10: Oppgaven ungdomsgruppen fikk av lærerne

Oppgaven elevene fikk fra sine sal - og scenelærere var som følger:

Lag en "A day in the life"- forestilling.

Elevene ble delt opp i 6 grupper og hver gruppe skulle ta for seg fire timer av en dag.

0-4, 4-8, 8-12, 12-16, 16-20 og 20-24. Dette ble trukket.

Neste steg var å trekke arbeidsmåte. Vi hadde skrevet ned alle de forskjellige arbeidsmåtene som dere jobbet med i de sju ukene, og elevene trakk sin måte å jobbe på, om det var "impro", "instagram" eller "move as one", for å nevne noen.

Det siste elevene skulle trekke var en følelse. Følelsen skulle gjennomsyre gruppas arbeid og komme frem i fremførelsen. Følgende følelser ble trukket:

- Følelsen av angst
- Følelsen av lykke
- Følelsen av å bli utelatt
- Følelsen av tomhet
- Følelsen av energi
- Følelsen av opplysning

Etter dette fikk elevene 50 minutter til jobbing med oppgaven før vi tok en gjennomkjøring. Gruppene snakket seg imellom for å finne overganger.

Vedlegg 11: NSD-skjema



Heli Aaltonen

7491 TRONDHEIM

Vår dato: 02.10.2017

Vår ref: 55509 / 3 / PEG

Deres dato:

Deres ref:

Tilbakemelding på melding om behandling av personopplysninger

Vi viser til melding om behandling av personopplysninger, mottatt 26.08.2017.

Meldingen gjelder prosjektet:

<i>55509</i>	<i>14 år i 2017</i>
<i>Behandlingsansvarlig</i>	<i>NTNU, ved institusjonens øverste leder</i>
<i>Daglig ansvarlig</i>	<i>Heli Aaltonen</i>
<i>Student</i>	<i>Trine Elise Gjermstad</i>

Personvernombudet har vurdert prosjektet, og finner at behandlingen av personopplysninger vil være regulert av § 7-27 i personopplysningsforskriften. Personvernombudet tilrår at prosjektet gjennomføres.

Personvernombudets tilråding forutsetter at prosjektet gjennomføres i tråd med opplysningene gitt i meldeskjemaet, korrespondanse med ombudet, ombudets kommentarer samt personopplysningsloven og helseregisterloven med forskrifter. Behandlingen av personopplysninger kan settes i gang.

Det gjøres oppmerksom på at det skal gis ny melding dersom behandlingen endres i forhold til de opplysninger som ligger til grunn for personvernombudets vurdering. Endringsmeldinger gis via et eget [skjema](#). Det skal også gis melding etter tre år dersom prosjektet fortsatt pågår. Meldinger skal skje skriftlig til ombudet.

Personvernombudet har lagt ut opplysninger om prosjektet i en [offentlig database](#).

Personvernombudet vil ved prosjektets avslutning, 31.05.2018, rette en henvendelse angående status for behandlingen av personopplysninger.

Dersom noe er uklart ta gjerne kontakt over telefon.

Vennlig hilsen

Katrine Utaaker Segadal

Pernille Ekornrud Grøndal

Kontaktperson: Pernille Ekornrud Grøndal tlf: 55 58 36 41 / pernille.grondal@nsd.no

Vedlegg: Prosjektvurdering

Kopi: Trine Elise Gjermstad, trinegjermstad@gmail.com

Vedlegg 12: Film av ungdommenes visning

Etttersom sensorer ikke hadde mulighet til å se ungdommenes visning på eksamensdagen legger jeg ved filmen som vedlegg. Dette er den første visningen som ungdomsgruppen hadde for både Sørhol og meg, og som avgjorde at deres visning skulle være en del av vår eksamen.

Her er en digitalt lagret versjon av Ungdomsgruppens visning:

<https://drive.google.com/file/d/19bz5lkj5rE2O1HdmHvS-LVq3GY57gOJX/view>

Vedlegg 13: Brev som ungdomsgruppen skrev

Til ungdom 2076

Det å være ungdom i 2017 er helt ok.

Mye press fra alt som f.eks skole, hjemme, hobby, fritid og sosiale medier.

Mye mer internett og teknologi nå enn det det var da foreldrene våre var ungdom.

~~Barn vokser opp mye raskere, (11 års alderen)~~

går med sminke i ~~skole~~ + gjør andre ting som man bør være med for men blir rundt 18 år (gjelder også 15 åringer).

~~Det er enklere å vokse opp når foreldrene våre var ungdom~~

I år 2007 er det forferdelig å være ungdom. 90 tallet ~~ble~~ ~~ble~~ mye bedre.
Var sikkert

I 90 tallet kunne man være fri uten å løse sømme.

I 2007 er man bundet til skolen og ~~gjør~~ andre plikter. I 90 tallet ~~var~~ det flere folk som likte det ^{var} jeg gjør.

Fra 2017

Vedlegg 14: Manus

Manus utkast 8

Er det virkelig virkelig?

***Masterforestilling av Trine Elise Gjermstad og
Christina Søhol***

VIDEO – Blått mønster
Lyd- innslipp – Doors
Gå frem og ønske velkommen

1. Anslag og fryktmonolog Kamilla

Lyd – Anslag + fryktmonolog Kamilla

Anslag: Publikum sitter i mørket. Kommer små lyder fra lydbildet. Begynner med sovebevegelser. Så kommer teksten med lyden

Jeg er redd for å aldri finne noen som jeg kan tilbringe resten av livet mitt med.... At jeg aldri finner noen jeg kan elske. Hva om jeg dør alene? Hva om jeg ikke kommer til å bli lykkelig? Hva om jeg aldri kommer til å føle at livet mitt er fullkomment? Hva hvis jeg finner noen jeg elsker, men han.... Jeg vil ikke bli knust og såra. Hva hvis jeg lever livet mitt feil... at jeg tar alle valg feil. Jeg er redd for hvordan fremtiden min kommer å se ut og for å bli oppslukt i bekymringer.

2. Rutine morgen

Kamilla går ut av sengen først og går for å sette på

Lyd: God morgen-sang + På bussen

Mia opp og går på badet. Hun jobber sakte.

Morten står opp sent og må forte seg.

VIDEO AV

Tar av t-skjorte, lukter på den, ser seg i speilet og tar på t-skjorten igjen.

Overgang: *Går fra scenen og ut i publikum. publikum er bussen*

3. På bussen

Morten: Er det noen som har holdt av til meg?

Kamilla: Du Mia, har vi matte i første?

Mia: Ja fack, shit.

Kamilla: Jeg hater matte.

Mia: Hjulene på bussen de går.

De andre: Hold kjeft

Mia: Bitch—es

Morten: Er Kamilla her eller?

Kamilla: Hei (rødmer) ehmm...

Morten: Fikk lastet opp videoen i går. Sjekk på youtubkanalen min.

VIDEO PÅ

SJEKKER MOBILEN- som om at de står å ser på filmen på mobilen

Film

De kommenterer filmen underveis

VIDEO AV

Lyd – Press 1 (av bussen + kaos Mia + Press 1)

4. Skolegården.

Overgang: *Bussen stopper og de går på scenen igjen.*

Her tar de rituallet sitt med en koselig hils ved å ta hverandre i ansiktet. Thea og Trine klemmer først.

Trine dytter unna Thea for å komme frem til eirik. Thea trekker opp buksa, og Trine ordner håret.

Eirik retter på boxeren.

Kamilla: Herregud så sykt bra.

Mia: Herregud nei.

Morten: Yo! Neoblå

Kamilla: Har vi fått mange views eller? *Hun prøver å ta på Morten*

Morten: Har fått kommentarer på at du så litt dum ut, Mia. Hehe neida kødda.

Morten og Kamilla ler seg ut

Overgang til press 1: Lys og lyd-endring med kaos for Mia. Morten tar på maske og går over scenen og ut på andre siden. Emiji: sur. Sidelengs, forunderlig. El: jord og vann. Mia tar seg på brystet og ser tydelig medtatt og stresset ut. Emojiene går frem og stryker henne på kinnet. Mia i midten foran, Kamilla kommer bakfra og frem.

5. Press 1

Sittende. Når Trine har gått under arm.

Kamilla: Vi har vår faste rutine, vi står opp, går på skolen, går å legg oss.

Mia: Æ trur det va enklere å voks opp før da (når foreldran vårres va ung). I dag så må man liksom voks opp så fort.

Kamilla: Men i den faste rutinen er det fullstendig kaos

Liggende, med Trine over.

Mia: Æ føl mæ som en brikke i et spill noen andre har lagt opp for mæ!

Kamilla: Venna, familie, presidenta, statsministera, terrorangrep, og du må ha ei mening om alt.

Sittende, men Trine bak.

Mia: Æ vil bare ikke at noen skal se på mæ og syns æ e tjukk!

Kamilla: Æ syns det e skikkelig irriterende, egentlig.

Kamilla går bak og under teppet. Krabber så opp bak Thea under teppet. fokus på hendene som kommer opp under teppet.

Lyd av

6. Rutine hverdag på skolen

Kamilla kommer først

Lærer: Kamilla, kan du hjelpe meg å rydde klasserommet?

Kamilla: SERR??

Lærer: hadde vært fint ja.

Kamilla: Er det i dag vi har matteprøve?

Lærer: Ja, i neste time.

Uffer seg mens hun må sette på plass stolene. Mia kommer inn og skal til å gå inn i klasserommet. Hun retter på genseren og buksen, og puster.

Kamilla: Hei

Mia: Heei.

Lærer: Hei, alle sammen. Nå må dere sette dere. Vi begynner der vi slapp sist. Oppgave 4.19: kvadratrotten av 4 gange 9 delt på 10. Husker du hva svaret, Kamilla?

Kamilla: ehhehhh. et tall

Lærer: Morten?

Morten: ehh sånn 30 eller noe.

Lærer: Neei. Mia hva med deg?

Mia: (Stille) Ehh kan det være 1,9?

Lærer: Hva sa du nå?

Mia: (Høyere) 1,9

Lærer: Det var riktig. Kjempe bra Mia. Dette kan du jo.

Lærer: Det er viktig at dere husker dette. For det kommer på prøven, som er fra kapittel 4. Kvadratrot. For eksempel er kvadratrøttene til 9 lik 3 og -3 . Symbolet refererer likevel alltid til den positive kvadratrotten. Hvis a er et negativt tall, er begge kvadratrøttene imaginære, og hvis a er kompleks, er begge kvadratrøttene også komplekse.... KAMILLA. Få den mobilen. Nå.

Kamilla: Ehh, æ ha ikke nå mobil

Lærer: Jo det har du. Jeg ser den under stolen

Kamilla: Ja men vi får jo lov til å bruke mobilen i Ivar sine timer. Er det dødsstraff for det her og nå.

Lærer: Kom hit og legg mobilen din.

Kamilla reiser seg og går frem.

Lyd – (Rep: Jeg er så jævlig lei.) Kamilla kaos + Instagram

Morten og Mia snur seg og tar emoji'er frem fra bak på stolen. Morten: gråte, Mia: overrasket.

Bekymret og trøstende – klar til å løpe. El: Luft og vann

7. Kamilla kaos

Klarer ikke skille det som er viktig og ikke viktig. klikker på det.

Kamilla: Jeg er så jævlig lei. Du skjønner ingenting. Du aner ikke hvor jævlig viktig det var for meg å svare nå. Du aner ikke hva som skjedde på mobilen min. Det var faktisk noe jævlig alvorlig faktisk.

Du tror du kan bestemme alt bare fordi du er voksen. Jeg er dritt lei av at folk skal bestemme over meg og si hva jeg skal gjøre. Du kan dra til helvete. jeg gidder ikke at du skal sitte der å være en jævlig bedreviter. Du vet ingenting og du skjønner ingenting.

Kamilla løper rundt i rommet. Emoji: Morten: gråte fjes. Mia: overrasket med bryn. Eirik lyser etter med lykt. Kan lyse på de publikummerne som rører seg eller evt. hvisker. Thea rydder stoler. Kamilla løper en runde rundt i salen. Når hun kommer tilbake, stiller hun seg på plasseringen og tørker tårer mens hun puster ut.

8. Instagram

Morten: eh, det er jo veldig greit å få med seg ting som skjer rundt omkring.

Kamilla: Det er en måte å se hva andre holder på med hele tiden. Og ja.

Mia: Det blir litt sånn at man observerer hverandre da. Uten at andre kan på en måte vite det. Uten å fysisk se hverandre, snakke med hverandre.

Kamilla: Sånn at du ikke blir ensom da. Du har alltid med deg mobilen som på en måte, da kan du alltid bare ringe noen, eller bare sende en melding, eller vær på insta eller noe sånt der.

Mia: Så har du alltid folk med deg.

VIDEO- INSTAGRAM

Bilde av Kamilla og Mia: #nesten som i syden liksom, hehe

Morten: Serr, heng dem uten mæ? #bestejentan

Kamilla: wow, det bildet va jo faktisk fint av hu også, lett 100likes as. #<3<3

Bilde av pizzaen til Morten :#ekstramyest

Mia: JA! Mer! OST! genialt #solbrillefjes

Kamilla: KNIS, haha. #Det e pizza, kæm bryr sæ.

Bilde av Mia trist, men fortsatt ganske pen: girls fake smiles, boys fakes love

Kamilla: åh, hvis hu hadd begynt å snakka hadd dæm kanskje gidda å vært sammen med a og. #he's not worth it, guurl

Morten: neeei, no bli det grining igjen. #improviseadaptovercome

Bilde av Kamilla: sitter på et tog #liveterbestute

Morten: ehhh, hu e jo ikke ute, hu e på toget?! #åjåjåjåjåj

Mia: shitt, perfect brows jo #Babe! "Kattenuss"

Kamilla: #sant!

Bilde av Morten i klasserommet som gjør slowsquat med spinner:

Kamilla: haha, sjå så søt han e #LOL

Mia: åh, du e så teit, prøve han å vær en klovn eller?? #hahahaha #snasen.

VIDEO AV

Morten: men dæm flæste.. Ja, e litt sånn avhengig av mobilen sin, instagram og..

Thea: men så e d jo litt sånn da at hvis man e sammen også har vi ikke opp telefonen, men så bynne en å ta den opp, og den andre, og den tredje..

Trine: da bli det fort sånn at man ikke får kontakt liksom.

Lyd av

9. På vei hjem fra skolen

Kamilla retter på genseren og bygger opp selvtilliten

Kamilla: Halla, (må få kontakten til Morten som driver med mobilen) hei, hva skal du i kveld?

Morten: Nei ehh. Jeg å Steffen tenkte kanskje å...

Kamilla: Jeg tenkte kanskje vi kunne ha filmkveld i kveld.

Morten: Ja, nja ja.ja!

Mia: Ja så kult. Jeg kan.

Morten: Jaaa. Jeg må bare spørre mamma om jeg kan først da, eller jeg kan jo da.

Kamilla: Ja dere har jo kjellerstue

Morten Blir du med også eller?

Mia: Ja.

Mia merker at Kamilla blir sur.

Mia: Ja men da sees vi i kveld da.

Morten og Kamilla gå bak til høyre side og tar på masker. Emojier: tungefjes. Så kommer de nysgjerrige og ertende tilbake mot Mia.

10. Fryktmonolog, Mia

Lyd – Frykt Mia + Rutine hjemme + Virkelige verden

Mia står foran i front. Prøver å få vekk de stygge tankene ved å bruke hendene. Trine og Eirik tar en maske og kommer å tar på henne. så går emojien bort og det går over til neste scene.

Jeg er redd for å være uønsket, at ingen egentlig vil ha meg der og at jeg trenger meg på. Jeg er redd for at vennene mine skal gå lei av meg, at de finner seg nye og morsommere venner. Jeg er redd for at noen skal bli kjent med meg slik jeg virkelig er, også er det ikke godt nok. Jeg er vel mest redd for å ende opp alene og hate meg selv. (Emojiene stryker henne på kinnet)

Mia stå foran og setter på musikken med sin mobil

Emojiene går bakerst og tar av seg maskene. Så rett inn på sitt rom

11. Rutine hjemme

Morten i felt 1, Kamilla i felt 5, Mia felt 3

Mia setter på musikken

-pusterom deilig å se på, Morten gamer, Kamilla danser, Mia synger gjøre noe som er gøy først så gå over til lekser som hun ikke klarer. Det blir stillhet.

Morten sitter på rommet, i felt 1, Kamilla i felt 5, Mia i felt 3.

Morten: Ja jeg kommer snart.

Mobilen plinger, og det ødelegger for alle tre. Dette gjentar seg til det ikke går an å gjøre noen ting mer. Morten og Mia går ut bak mens de sjekker mobilen, stiller seg opp med siden til teppet bak.

12. Virkelige verden

Æ e en del av et spill, (lykter av – på med masker) et spill som nån andre har rigga opp. Som nån andre bestemme over, som nån andre styre. Æ e ikke menneskelig lenger. E æ ikke med i den virkelige verden?? (lykter på)

Den virkelige verden??? Snapchat e ikke virkelig, ikke instagram heller, ikke VSCO, ikke facebook, ikke youtube, ikke pinterest, ikke twitter, ikke...å oppdage den virkelige verden? Dæm rutinan vi har, skole, mat, middag, frokost, fritidsaktiviteta. Det e jo vårres virkelige verden.

Men, den virkelige verden for oss kan jo vær en helt ainna verden for liksom.. folk. Ka hvis alt e en simulasjon og vi bor i øyet t en kjempe (lykt blir øyer opppe) som i game of thrones? Game of thrones e jo ikke den virkelige verden. Det e jo ikke sant, bare at man tror det. Ka hvis alt skjer inni hodet ditt da? Tenk hvis vi ligg i ei sånn sykehusseng også wæææææ. (Lykt borti teppet og masse bevegelse med lyset)

Kamilla faller. (Lykter som fyrlykt, sakte rundt)

I den ikke virkelige verden sååååå er du deg, men bare den gode siden av deg. Det er på en måte deg, men det er ikke helt deg.

Det kan jo være sånn 35 % deg og eller så kan det være sånn 3 % deg. Det spørres jo litt på hvem du er da. Hvem du vil være. (*Lykt på maskene*)

(*Maskene bevege seg ut mot siden*) Men det æ like e at det e et sted, et sted der man kan... være noen andre, noen andre enn i virkeligheten. Man kan legge ut bilder, videoer, filma som man ser skikkelig bra ut, skikkelig fin ut, skikkelig kul ut. For æ vil jo, æ vil jo ha vænna, æ vil at når ska syns æ e kul, æ vil jo at folk ska se mæ (*Maskene titte ut med lyktene på seg*). Æ vil jo at når ska ha lyst til å heng med mæ.

Trine henter mobilen sin og går på plass. Thea og Eirik kommer inn fra venstre side

Lyd av – går av seg selv

13. Middag

Mia felt bak 1, Morten fremme 2 og Kamilla felt 6

Kamilla: vi har en regel “det e ikke lov å spis i morgenkåpe” fordi æ og søstra mi i har hatt sånn at vær gang det e middag så har vi kommi ned med sånn morgenkåpe da, fordi vi e litt sløv så spis vi middag i morgenkåpe, men no har i innført en ny regel at det e ikke lov å spis i morgenkåpe. Fordi det e hyggelig ooog, man treng itj å pynt sæ nei, menh bare ikke gå i morgenkåpe. Også spis vi også går vi alle vært til vårt. *Kamilla går ut bak*

Mia: Okei, vi bruke nesten aaldri å lage middag sammen. Mora mi og broren min spise ofte sånn kjøttmat og sånn og da bruke æ å lag mæ nå.. For æ e vegeterianer, ja, så da bruke æ å lag mæ nå etter dem da. Jaa..det e bare det egentlig. *Mia går ut bak*

Morten: æ syns det e hyggelig å spise t vennan mine. Å spis middag der fordi det bli litt annerledes... hjem til mæ e det e litt sånn kaos under middagen. Og det e itj alltid vi rekk å spis middag heller. Vi har det veldig travelt for aille gjør nå vær dag, så dæffer e det artig å dra på besøk å spis hos andre, for det e jo ein ainna stemning. Artig å sje koss dæm andre gjør og tenk over ja, det e spennende. *Går frem og setter seg.*

Morten tar frem penn og bok fra sekken.

Mor: Kan du hjelpe meg å dekke på?

Mamma: Ja kjære.

Mor: Sukkerklumpen min.

Mamma: Du søte karamell-klump

Morten: Mor?!

Mor: Ja, vennen?

Morten: Mor?

Mor: Ja?

Morten: ehn, hva er kvadratroten av 4 gange 9 delt på 10?

Mor: spør Mammaen din.

Morten: Mamma??!

Mamma: Ja?

Morten: Mamma?

Mamma: Ja. Du trenger ikke rope sånn Morten

Morten: ehn, hva er kvadratroten av 4 gange 9 dele på 10?

Mamma: Ja..når du starter..

Morten: Glem det. Fant det ut.

Mor: Nå er det middag folkens. Kom og sett dere.

Morten ser på mobilen sin.

Mamma: Åh, gleder meg. Du lager alltid så fantastisk mat.

Foreldrene nusser og er klissete

Mor: Morten! Vekk med mobilen nå. Jeg har stått å laget middag en time nå og

det er ikke lov med mobil ved middagsbordet.

Mamma: Ja, mordi din har rett.

Mor: Ja. Sukkerklumpen.

Mamma: Det denne maten her var helt fortreffelig. Nei jeg men digg, er det ikke det du pleier å si Morten, Diiiiigg mat.

Mor: Hvordan gikk det med matteprøven i dag?

Morten: nei...

Mor: Tok du den ikke?

Morten: Joda.

Mor: Karakter?

Morten: Jeg vet ikke. Jeg tok den i dag mor. Meen den samfunnsfagprøven ..

Mamma: jaaa? hvordan gikk det?

Morten:Jeg fikk 5.

Mamma: 5?

Mor: +?

Morten: 5.

Mamma: Vi øvde ganske mye på den prøven her. så jeg hadde forventet en 6-er altså. Er et Ivar du har i dette faget. Jeg skal nok ta meg en liten prat med han!

Morten: Nei, ikke gjør det da mamma.

Mor: Tenker du noe på fremtiden din egentlig? Skole, hva du skal studere, jobb, barn, familie

Mamma: Dame

Mor: Dame ja.

Mamma: eller gutt

Mor: eller gutt..

Morten ja, egentlig. Jeg har bestemt meg for å bli youtuber.

Mamma: En youtuber?

Morten: Ja.

Mor: Hva er en youtuber?

Mamma: Det er sånn, sånn ehm, tullinger på en nettside..

Morten: Nei med dere vet jo ikke hvordan det er. De har jo Lamborghini. Og de bor i svære hus, de tjener skikkelig penger. Jeg lover det.

Mamma: Er du seriøs nå?

Morten: Ja!

Lyd på – Morten kaos + emoji dans

Mor: vet du hva Morten, det derre internettet er ikke bra for deg.

Du må bli mer sosial og jeg forventer at du skal skaffe deg en ordentlig jobb.

14. Kaos Morten

Thea og Trine kommer ut bak med masker. Emoji: Kamilla: lattis og overrasket, Mia: Happy og solbrille. Emojiene er glade og hjelpene. El: luft og jord. Morten sitter med hendene for ansiktet, og tar de foran ørene. Emojiene hjelper han opp. Han søker ly i en ikke virkelige verden med å sette på sangen han liker.

15. Emojidans

Morten styrer emojiene gjennom sin mobil. Etter slowmo i sangen begynner Morten å rigge klart for filmkveld. Han danser og er munter med sangen som spilles. Emojiene forsvinner ut bak teppet.

Lyd av – seg selv

16. Filmkveld

Morten: Funnet en film på Netflix. Det er 20 års grense.

Lyd – Netflix, Film lyd

Mia klyper Morten. Morten tar bort hånda.

Mia: Ja det jo ikke ekte. Det er bare på film

Runde 1: Mia tar bort Morten. Morten: hva faen?

Runde 2: Mia kiler Morten : Bø.

Runde 3: Mia: Skriker, shit det var skummelt.

Hun merker det er litt kleint og søker til mobilen sin.

Morten og Kamilla kysser nesten

Lyd – Pling + Kamilla klikk med mumling + Morten monolog

Mia: Oi se på det her.

Mia ler av det hun får på mobilen. Dette gjør at Kamilla klikker.

Overgang: Kamilla går frem på scenen er tydelig sint og frustrert. Morten og Mia henter frem emoji-masker bak stolen. Mia: djevelmaske, Morten: solbrille. Seige, litt skumle. El: jord og vann. De rydder stolene. Morten tar to stoler til høyre, Mia går bak og tar 1 stol til venstre. Mia av med maske og går så frem. De går bak.

17. Kamilla klikk.

18. Morten monolog

Morten kommer ut fra teppet. Kamilla går bak. Han begynner å snakke. Munter. Mot slutten av monologen kommer emojiene. Han sloss med de, og skur den av og går ut.

Æ oppdaga i sommer, t bestemora mi, hu e gammel og bor i et stort hus og vi skuill bygg en veranda der. Vi brukt 7 daga på å bygg den, og da va fokuset mitt der. Det æ mene e at, om man e for my på mobilen så har man for my tid til å tenk på tull. (Skrut av lykt) Når æ sto å snekra så tenkt no æ “no va det fint vær” og da slapp å stå å følg med på ka aille andre gjor på feks Snapchat heletida. Æ følt mæ my bedre og hadd masse energi sjøl om vi sto opp kl. 07 og hadde 12-timers arbeidsdag med litt sånn lønsj og sånn innimellom. men .. æ følt mæ så frisk og så våken Sjø om æ va stiv og støl så va det deilig og æ følt at æ va glad. Det va veldig artig å jobbe med nå konkret. Nå helt ainna enn å sitt bak mobilen å trykk. (skur av lykt). Æ følt æ levd et litt mer sånn ekte liv da, **PLING** emojiene våkner med til livet. Kamilla: kyssemunn, Mia: hjerteøyne. når main kain sjå produktet sitt og ikke bare leve gjennom en telefon. Den verandan står jo sikkert i hundretusen år framover itjsaint, emojiene kommer ut. skumle, fange han med kjærlighet.

og når æ bli oldefar kain æ si sånn “den der bygd æ sommern 2017

Lyd – PLING!!!!

Morten tar opp mobilen.. Emojiene kommer underteppe og angriper han med lys og hender.

Morten: NEI!! Og brøyter seg frem. Han går frem og skrur av mobilen sin så rett ut. Jentene går bak over å legger fra eg maskene. De tar opp mobilen og går fremover.

Lyd av - av seg selv

VIDEO – Snapchat med en gang Morten er ute.

Lyd- Snapchatkrangel + Press 2 + overgang med stirring + største frykt + frisbee + Rutine kveld + PLING

19. Snapchat krangel

Mia og Kamilla sitter hver sin kant fremme på scenen med ansiktet mot publikum.

Kamilla: Koffor oppført du dæ så rart i går kveld?

Mia: Æ skjønne ikke ka du snakke om?

Kamille: Tydeligvis va det nå, siden du prøvd å ødelegg så gæli

Mia: Herregud... Chill

Kamilla: Serr ka e problemet ditt egentlig?

Mia: ??

Kamilla: du veit at æ ville vær der alein.

Mia: Nei æ visst ikke det.

Kamilla svarer ikke.

Mia: Hvis du villa vær der aleina kunne du bare sagt det.

Kamilla: Skjønne du virkelig ingenting???????

Mia: Serr?! Ro dæ ned.

Kamilla: ...

Mia: omg. Mente det ikke sånn

Kamilla: lol. e du dum elns?

Mia: koffor klikke du så jævli?

Mia: emoji: knust gjerne

Kamilla: fuck you

Mia: stri gråt

Kamilla: dame med stopp hender

Mia: overrasket fjes

Kamilla: lilla djevel

Mia: tåre

VIDEO AV

Jentene legger ned mobilen

20. Press 2

Mia stå i midten foran. Så kommer Kamilla og går på henne

Trine: Det er mange beslutninger som skal bli tatt, og det er mange vurderinger som skal bli gjort.

Thea: Jeg er litt sliten

Trine: En fridag er alt jeg ber om.

Thea: Man kan ikke være svak, hvis man viser at man er usikker så blir man sett ned på.

Kamilla slegner Mia bak. VIDEO – Kamilla legger ut stygt bilde av Mia på Instagram

Kamilla går rett til mobil og begynner å taste. Mia ser bildet bli lagt ut og jobber med det.

Mia prøver å få bort bilde fra teppet. Kamilla står og ser på, så går hun sakte bakover. Mens hun ser på Mia

VIDEO AV

Kamilla går bak til det mørkeblå teppet. Mia gråter og faller ned. Mia ser Kamilla og de stirrer på hverandre. Mia reiser seg. Jentene jobber med en tråd i mellom seg. De bytter side på scenen med like stor avstand mellom de. På lyd q tar de teppet og er inn i største frykt.

21. Instagram 2, legg ut bilde

22. Største fryktscenen/Krangel

Lyd – Største frykt – Frisbee + Rutine kveld + Pling på slutten

Drar ut teppet. Opp, bort, midten, bort, fall, opp, hjørnet, midten, bort, bort, midten med kamp, falle, ta teppet, rull sammen, sitte fast, så komme seg ut av det, ta tak i et hjørne, og tekke det ut, temmer teppet, heftigere, teppet opp x3, teppet faller bak. Jentene puster.

Elske, Forlatt, el- sker, forlate, elsk-er ikke, late for, late som, noen elsker, en som, ikke er elsket, en som er alene, ingen elsker meg, alene, jeg er alene, alene, alene, alene.

Hva om jeg dør alene? Å hate meg selv. Jeg vil ikke bli knust og såra. oppslukt i bekymringer. kjent med meg slik jeg virkelig er. ikke godt nok. Leve livet mitt feil. Uønsket. (dette skal legges inn i elske og forlatt. slutte med Jeg er alene.)

23. Frisbee lek

Gjøre noe sammen uten å være forstyrret av sosiale media. Være glad

Teppet detter bak jentene. Morten kommer inn med frisbee. De begynner å kaste den til hverandre.

Morten kaster frisbeen ut, og går etter den

Kamilla: Shit jeg husker ikke sist jeg gjorde det her

Mia: nei ikke jeg heller.

Kamilla: Tar du bussen til skolen i morgen, eller?

Mia: Ja.

Kamilla: Ja vi sees da.

Kamilla gå frem på scenen. Driver med mobilen

VIDEO – Sletting av film på instagram

Kamilla skrur av mobilen

24. Rutine kveld

Alle er på hvert sitt rom. Morten spiller gitar. Kamilla ordner seg på badet. Mia ser på mobilen. Og velger å legge den igjen.

Morten kommer inn med gitaren sin. Jentene får til hvert sitt rom.

VIDEO - BLÅTT MØNSTER når Trine legger seg. *Alle får roet seg. Og ser ut til å sovne.*

PLING!

Alle åpner øynene.

BLACKOUT

Vedlegg 15: Plan uke 42

Dato	Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumentasjon	Utstyr
16.10	10.15	Produksjonsmøte: Hva er deres behov for i uka og i dag? Innsjekk Vi forteller om uka og prosjektet	Introdusere, klargjøre og skape interesse Alle skal være med hele tiden. Få ideer.	Trine, Christina, Thea, Eirik, Daniel og Herman		
		Navne sirkel (Frantic)	Ha det gøy sammen og konsentrere oss.			
	11.00	Viser hva vi har laget til nå	Herman og Daniel skal få oversikt over det vi andre har laget til nå			
	11.30	Jobber med materialitet sette på lys og lyd, ideer til video? Bruke silken på 5 forskjellige måter. Dele i to grupper Trine, Daniel og Eirik Christina, Thea og Herman	Utforske transformerende scenografi.		Ta bilder Christina og Trine	Kamera
	12.00	Vise og snakke om det	Utveksle ideer om lys og video.			
	12.30 - 13.00	Lunsj				
	13.00	Rigge lys og lyd eksperimentere med dette på materialet Velger ut 4-5 ting så sette lys og lyd på det. Trine, Eirik og Thea - jobbe	Eksperimentere med lyset.		Filme/bilder Trine og Christina	Kamera

		med tekst til Video med spørsmål.				
	14.30	Filme sekvens Finne passende rom/sted Hva drømmer du om? Hva hater du? Finnes det noen blå, blåere enn blå? Hva er kult og ukult?	Lage film			Videokamera
	15.50	Utsjekk: Hvordan har dagen vært?	Gi rom for refleksjon			

Dato	Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumentasjon	Utstyr
17.10	10.00	Produksjonsmøte Hva er deres behov for i uka, i dag? Innsjekk	Åpne for dialog og ulike dagsbehov Si litt om hvordan man har det	Trine, Christina, Thea, Eirik, Daniel og Herman	notere	
	10.30	Oppvarming: Blikk, fall, klem, bort, midten	Bli varm	Bruke rommet		
		Hi Ha Ho	Få opp konsentrasjon			
	11.00	Sekvens: Instagram Lys Lyd Video Tekst	Eksperimentere og finne en form vi kan vise det i på visningsseminaret			
	12.30 - 13.00	Lunsj				
	13.00	Rutiner morgen, hverdagsbevegelser og kveld.	Finpusser på sekvensene. Herman redigerer film			
	14.00	Sette sammen sekvensene: Sitte under teppet Rutine morgen	Få overganger til visningsseminar			

		Video med spørsmål Press Virkelige verden Rutine hverdag Instagram Hymn hands - nå er det mat Rutine kveld Sette på lys, lyd, video og Silketeppet				
	15.00	Gjennomtråkk så mange ganger vi rekker Fikse behov	Se materialet og gjøre oss klar til visningsseminar		Filme visningene	Videokamera
	15.50	Utsjekk: Hvordan har dagen vært?	Gi rom for refleksjon			

Dato	Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumentasjon	Utstyr
18.10	10.00	Produksjonsmøte Hva er deres behov for i uka, i dag? Innsjekk		Trine, Christina, Thea, Eirik, Daniel og Herman		
		Dans til musikk	Blir varm og konsentrert. Bli gira			
		Hi Ha Ho	Få opp konsentrasjon			
		Gjøre klar til visningsseminar				
	11.00	Visningsseminar Tilbakemeldinger	Har vi kommet langt nok?		Notere ALT	PC
	12.30-13.30	Lunsj Planlegge resten av uken	Trine og Christina			
	13.30	Jobbe med middagssekvens. Impro				
	14.30	Hymn hands - impro med kommentarer	Utforske metoden.			
	15.00	Bevegelse med mobil - legge ut bilde med tanker			Filme visningene	Videokamera

	15.50	Utsjekk: Hvordan har dagen vært?	Gi rom for refleksjon			
--	-------	----------------------------------	-----------------------	--	--	--

Dato	Tid	Aktivitet	Mål	Hvem	Dokumentasjon	Utstyr
19.10	11.15	Produksjonsmøte Hva er deres behov for i uka, i dag? Innsjekk		Trine, Christina, Thea, Eirik, Daniel og Herman		
		Hi Ha Ho				
		Slavesteg	Prøve ut øvelsen på oss før ungdommene.			
	12.00	Dans med musikk -Kontaktimpro Lyd				
	12.30-13.00	Lunsj				
		Interaktivitet				
		Ta bilder til plakat.				
		Finne alle ting til workshopen fredag				
	15.15	Rydde ned og pakke sammen			Filme visningene	Videokamera
	15.50	-Når kan Herman komme igjen. Utsjekk: Hvordan har dagen vært?	Gi rom for refleksjon			

Det vi vil jobbe med:

Materialitet x

Video med spørsmål x

Rutiner Morgen

Rutiner Hverdagsbevegelser

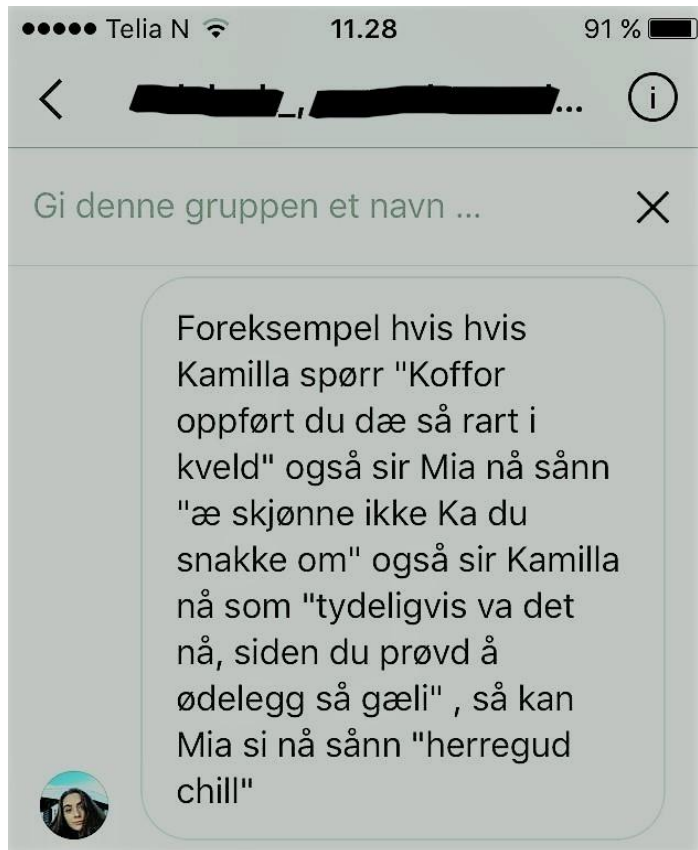
Rutiner Kveld

Instagram - ta bilder via instagram, kan det redigeres inn navn? Finne hva bildene skal være og hvem som skal være i dem.

Den virkelige verden

Press

Vedlegg 16: Instagram-meldinger



Vedlegg 17: Bakfabel

Morten:

Farge: Mørk oransje.

Element: Luft i beina, vann i overkroppen

Familie

I he ei søster å en bror. Ho e sju å hanj e tolv.

Mor mi hæte Anne å jobba som psykolog. Mamma minj hæte å Eli og e marinteknolog.

Me bur i et hus.

Hobby

Gaming, laga litt i FLstudio. Hære mest på Ghost, Megadeth å Alan Walker.

Bagasje

He enj gjeng som i heng mykje ilag mæ. Når i bjønnte på ungdomsskulen, va i mæ på fotball, men krangla så mykje mæ dæ på laget at i ikkje årska lenger. Bytta litt gjeng sånn i 8./9.-klasse å det va ganske kjipt denj tia. Treng å vær sikker på folk, ellers trur i ikkje på at dæ liksom orska å heng eller nokke sånt.

Mi største frykt

Mi største frykt er at eg ein dag skal gjere noko skikkelig dumt. Altså, sånn dumt at alle vennene mine slutter å henge med meg og eg øydelegg alle framtidsutsiktene mine. Det kan vere liksom at eg drep nokon med eit uhell liksom eller at eg begynner med noko dop også greier eg ikkje slutte eller noko sånn. Eg vil liksom ikkje at det skal skje noko som gjer at liksom heile livet mitt slik det er no berre skal forsvinne. Eg vil liksom at eg skal ha vennane mine og familien min og sånt.

Tenk om dei plutseleg berre ser på meg som ein skikkelig dust som går rundt og drep folk ved uhell, liksom. Det er ingen som vil vere venn med ein slik ein. Det er ingen som vil feire jul med ein sånn ein.

Når eg da sitt der, vennelaus, familielaus med blod på henda og heroinnåla i arma, tenkjer eg "no skal eg få meg jobb!", så da går eg bekymringsfritt inn på eitt eller anna kontor og skal søke om jobb. Før eg veit ordet av det, er det fem store sikkerhetsvakter på meg, fordi det er jo ingen som vil ansette ein mordarjunkie utan venner og familie.

Eg orkar berre ikkje å vær "han der".

Kamilla:

Kamilla 15 år.

Jeg er født og oppvokst i Trondheim. Bor sammen med mamma og "pappa" og storesøstra mi. Thale går på vgs og er kjempeflink på skolen. Jeg prøver heletiden å være like flink som henne. "Pappa" er ikke den ordentlige pappaen min, men den som på en måte har vært pappaen min for meg hele oppveksten. Den «ekte» pappaen min stakk da jeg var sånn to ellernosånt.

Når jeg blir stor vil jeg bli skuespiller og advokat. Det hadde også vært hyggelig og fått en familie, en mann, kanskje barn etter hvert <3 Jeg vet ikke...

Jeg går på dans på kulturskolen på fritida, moderne. Ellers liker jeg å henge med venninnene mine. Vi pleier ofte å ha filmkvelder der vi spiser masse godteri og snapper med gutter, samtidig som vi ser film. Det er skikkelig hyggelig.

Jeg er fargen gul, men ønsker å være rød fordi det symboliserer fryktløshet, selvstendighet og sexy.

Element: jord og ild.

Min aller største frykt tror jeg er å aldri finne noen som jeg kan tilbringe resten av livet mitt med.... At jeg liksom aldri finner noen jeg kan elske. Hva om jeg dør alene? Det vil jeg jo ikke da. Hva hvis jeg finner noen jeg elsker, men han elsker ikke meg. Jeg er redd for å bli knust og såra og være alene. Jeg hater å være ensom. Hva om jeg ikke kommer til å bli lykkelig? Hva om jeg aldri kommer til å føle at livet mitt er fullkomment? Jeg er redd for at livet aldri kommer til å være nok for meg. Hva hvis jeg lever livet mitt feil.... og at jeg tar alle valg feil. Jeg er redd for hvordan fremtiden min kommer å se ut og jeg er redd for å bli oppslukt i bekymringer.

Mia:

Farge: blå

Ønsker å være: gul

Element: luft og vann

Foreldre: skilt 😞

Hobby: facebook, instagram, sminketutorials, dansing, se film og henge med venner

Hvem var du på barneskolen: var tilstede, hang med jentene, går ikke i klasse med alle mine

beste venner lenger, ikke ukul eller spesielt populær på barneskolen. Litt usynlig ❤️ gjorde det bra på skolen, spesielt i norsk og kunst og håndverk. Liker ikke å gjøre så mye ut av meg. Ofte forelsket, men turte ikke å gjøre noe med det. Andre jenter fikk guttene før meg

😞 litt vill til tider også da tihi.

Hva vil du bli: psykolog og danser

Hva drømmer du om: kjæreste ❤️ å bli kjendis. Gå i fine klær og bli skikkelig pen så folk legger merke til meg-

Redd for: å være alene, ikke ha venner, at folk ikke liker meg. Bli utelatt. Edderkopper, naturkatastrofer, Trump.

Sosiale medier: legger ut fine bilder av meg selv og andre, fine måltid, sminke jeg har kjøpt på nett osv. Når jeg henger med kule folk. Får mange likes. Kjøper meg en ny jakke, nye klær.

Min største frykt: Min største frykt er at alle skal forlate meg. Jeg er redd for å være uønsket, at ingen egentlig vil ha meg der og at jeg trenger meg på. Jeg er redd for at vennene mine skal gå lei av meg og at de finner seg nye og morsommere venner på vgs. Jeg er redd for at ingen vil være venn med meg og at ingen noensinne kommer til å elske meg. Jeg er liksom redd for at noen skal bli kjent med meg slik jeg virkelig er, også er det ikke godt nok. Jeg er vel egentlig mest redd for å ende opp alene og hate meg selv.

Vedlegg 18: Tilbakemeldingsspmårl til visningsseminar 24.11.17.

1. Hva føler du forestillingen handler om?
2. Kjenner du deg igjen? Eventuelt i hvilke scener?
3. Er det noe du savner?
4. Var det noe du ikke skjõnte? Hva?
5. "Det beste": Hva likte du aller best? Hvorfor?
6. "Det dårligste": Hva likte du dårligst? Hvorfor?
7. Var noe morsomt, isåfall, hva?
8. Hva tenker du om lydbilde/Musikken?
9. Har du noen forslag/kommentarer til hvordan vi kan gjøre forestillingen bedre?
10. Hvordan vil du at historien skal ende? Hva mener du er en troverdig slutt for deg?
11. Gjør forestillingen dere mer bevisst på hvordan dere forholder dere til sosiale media?
Hvordan?

Vedlegg 19: Kjøreregler for workshopene

1. Fremheve det som er bra- respekt for hverandre, respekt for oss, vi skal ha respekt for dere, respekt for refleksjonsstunden.
2. Dere er våre eksperter – vi skal lære av dere. I forestillingen vi skal lage så skal dere kjenne dere igjen i ting som har blitt sagt og gjort. Vi er avhengige av dere. Dere er vårt ekspertpanel.
3. Hvordan kan vi få dere til å være stille? Forslag?
4. Mobilfri sone, med mindre vi ber om noe annet. Slik at noen ikke kan filme noe de ikke skal.
5. Ikke gå ut av klasserommet i timen – spør først.
6. Vi legger inn snappepause og dopause
7. Ikke lov å sette seg med mindre vi gir beskjed om det
8. Prøv å gjennomfør oppgavene dere får så godt som mulig – spør heller om hjelp enn å gi opp
9. Bruk den øvingstiden dere har fått tildelt
10. I vårt forskningsprosjekt skal vi filme dere, fordi vi må huske hva vi har gjort sammen. Dette er bare til vårt bruk. Dere har fått et samtykkeskjema om dette. Til dere som har svart nei: vi kommer til å filme alle sammen, men video med dere vil bli slettet.

Vedlegg 20: Samtykkeskjema



Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst - og medievitenskap

11.09.2017

Forespørsel om deltakelse i forskningsprosjekt:

“15 år i 2017”

Til deltager

Bakgrunn og formål

Vi er to masterstudentene ved NTNU, Christina Søhol og Trine Elise Gjermstad, som har innledet et samarbeid med Rosenborg skole for høsten 2017. Gjennom dette samarbeidet skal vi inn i sal og scene undervisningen til 10 trinnet, og ha workshops for å hente erfaringer fra deres levde liv. Vi skal lage en teaterforestilling med ungdom som målgruppe. For å hente materiale til forestillingen skal vi jobbe direkte med målgruppen en gang i uken gjennom workshops. Vi og våre profesjonelle aktører skal bearbeide elevenes erfaringer til et sceniskmateriale. På denne måten skal vi lage en aktuell og spennende forestilling for ungdom.

Hva innebærer deltakelse i studien?

I workshopene skal vi arbeide med ulike dramaøvelser, lage sekvenser og ha samtaler/intervjuer. Vi vil bruke lydopptaker for å ivareta disse samtalene. Vi vil også filme dem når de viser oss små sekvenser som de har laget under workshopene. Det innsamlede datamaterialet vil bli kunstnerisk bearbeidet og være utgangspunktet for scener og tekst-sekvenser i forestillingen. Videomaterialet vil kun bli brukt til vår forskning i dette arbeid og blir ikke vist for allmennheten. Arbeidet vil foregå på ca. ni fredager fremover fra kl. 12.25-14.00, med startdato 15.09.17. Disse workshopene skal lede til en elevvisning der de viser de ulike sekvensene de har laget. Forskningsprosjektet skal ende i en forestilling spilt av profesjonelle utøvere på Rosenborg skole 18. og 19 desember. Forskningsarbeidet vil bli avsluttet 31.05.18, etter at vår skriftlige avhandling er levert.

Hva skjer med informasjonen om deg?

Alle personopplysninger og videoer vil bli behandlet konfidensielt og vil bli anonymisert.

Hva kan jeg få ut av dette?

Du vil få være med på mange spennende workshoper med nye og utfordrende teaterøvelser der du får være kreativ og leke! Du vil sammen med resten av klassen din i sal og scene være med på å utvikle et nytt teaterstykke som skal spilles av profesjonelle aktører på skolen deres 18 og 19 desember, 2017.

Prosjektets varighet

Disse workshopene vil foregå i sal og scene undervisning, minimum 9 ganger i løpet av høstsemesteret.

Frivillig deltakelse i forskingen

Dette prosjektet inngår i sal og scene faget og er derfor en del av undervisningen. Prosjektet vil i dette semesteret være en del av vurderingsgrunnlaget til elevene. Det er frivillig å delta i dokumentasjonen av forskingen, som vil si video og lydopptak. Vi vil understreke at video- og lyd materialet kun vil være tilgjengelig og brukt av Gjermstad og Søhol i deres forskning. Det er mulighet til å avbryte deltagelse når som helst uten å oppgi noen grunn.

For eventuelle spørsmål ta kontakt med Trine Elise Gjermstad:

trinegjermstad@gmail.com

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS.

Samtykke til deltakelse i studien

Jeg har mottatt informasjon om studien, og samtykker at

_____ (deltagers navn)

kan delta i studien i forbindelse med Trine Elise Gjermstad og Christina Søhols masterarbeid. All informasjon vil bli anonymisert

_____ (Sted, dato)

_____ (foresattes underskrift)

Vedlegg 21: Utdrag fra Refleksjonsboka

8 september
På starten av timen ble jeg skeptisk, fordi jeg trodde vi skulle få slike små oppdrag. Det fikk vi, men måtten oppdraget ble gitt og måtten alle gjør oppgaven sin ga meg mot til å vis frem det jeg gjør, uten til å frykte nå og ~~faktisk~~. Jeg faktisk synes det var kjempe morsomt.