

Bacheloroppgåve

Ingveig Bustad Hegland

Spelregissøren - meir enn ein kunstnar

Bacheloroppgåve i Bachelor i Drama/Teater ved NTNU

Veileder: Aimée Viktoria Kaspersen

Mai 2020

NTNU
Noregs teknisk-naturvitskaplege universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap

Ingveig Bustad Hegland

Spelregissøren - meir enn ein kunstnar

Bacheloroppgåve i Bachelor i Drama/Teater ved NTNU

Veileder: Aimée Viktoria Kaspersen

Mai 2020

Noregs teknisk-naturvitskaplege universitet

Det humanistiske fakultet

Institutt for kunst- og medievitenskap



NTNU

Kunnskap for ei betre verd

Spelregissøren

– meir enn ein kunstnar

Bacheloroppgåve i Drama/Teater ved NTNU

Skrive av Ingveig Bustad Hegland

Våren 2020

Ord: 6048

Samandrag

Spel er ein sjanger som er godt utbreidd i teater-Noreg. Eit spel kjenneteiknast ved at det ofte har ei lokalhistorisk handling, er utandørs og har mange frivillige aktørar både på og rundt scena. For at ein regissør skal kunne formidle den kunstnariske visjonen sin i arbeidet med eit spel må han/ho vere budd på ein del utfordringar som ein ikkje naudsynt finn i tradisjonelt teaterarbeid. Denne oppgåva tar for seg nokre av desse utfordringane.

Abstract

Historical plays are a well-known phenomenon in Norway. They are recognized by their local and historical themes and are often performed outdoors and by amateur actors. There are also a large number of volunteers working off stage. To be a director of a historical play, one should be prepared to meet challenges that one may not meet in work with traditional theatre. This thesis comprehends some of these challenges.

TAKK

Takk til Bjørn Rasmussen for å ha trua på meg.

Takk til Aimée Viktoria Kaspersen for gode råd og kjappe svar.

Takk til Nora Evensen, Evy Kassest Røsten, Jeff Pedersen, Peer Perez Øian og Stig Krogstad for å stille til intervju og bidra med uvurderleg kunnskap om regissøryrket og spelproduksjon.

Innhald

1	Innleiing	5
1.1	Problemstilling.....	5
1.2	Mål for oppgåva	5
2	Empiri og metode	6
3	Teori.....	8
3.1	Regissøren	8
3.2	Spel	10
4	Analyse	13
4.1	Spel som tradisjon	13
4.2	Aktørgruppa.....	15
4.3	Tilleggsfunksjonar lagt til regisørrolla	19
5	Avslutning.....	21
6	Referansar	22
7	Vedlegg.....	24

1 Innleiing

I denne bacheloroppgåva skal du få lese om regissøren i spel. Eg har sjølv delteke i fleire spel, og opplever at regissøren i stor grad er prosjektleiarer i spelet. Det er han/ho som tar dei fleste avgjerslene rundt kven som skal få vere med, korleis scena skal sjå ut og kva som skal vere det kunstnariske fokuset. Men det er òg han/ho som avgjer når det er pausar, kven som skal øve når, når scenografien skal vere ferdig og når kostyma skal vere på plass. I tillegg er regissøren ofte den som er mest synleg for alle aktørane som er med i spelet, både dei på og rundt scena. Det er difor ofte han/ho som får alle spørsmål, beskjedar og tilbakemeldingar frå alle kantar.

1.1 Problemstilling

Mange av oppgåvene som fell i hendene på regissøren i ein spelproduksjon er ikkje oppgaver eg tidlegare har forbunde med regissøryrket. Difor ynskjer eg å utforske kva for oppgaver som ligg i det å vere regissør, og kva som gjer at nettopp spelproduksjonar spesiell i førehald til dette. Eg ynskjer å få svar på dette:

Kva for utfordringar bør ein regissør i eit spel vere budd på?

For å finne svaret på dette vil eg bruke empirien eg sit på frå deltakinga mi i spela ”Skottet i Buvika” i 2013 og i ”Korsvikaspillet” i 2015 og 2016. Eg har i tillegg intervjuet fire regissørar og ein skodespelar med erfaring frå spelproduksjon om kva for erfaringar dei har gjort seg. Eg har dessutan nytta meg av blant anna *Regikunst* (Reistad, 2006) og *spelhandboka.no* (Spelhandboka, 2020), for å få eit fagleg bakteppe for bruken av «regissør» og «spel».

1.2 Mål for oppgåva

Eg ynskjer at oppgåva mi skal gi eit innblikk i spelregissørjobben, og kva som er spesielt med nettopp spelproduksjon. Oppgåva mi kan på den måten verte ei form for introduksjon til dei som tenkjer å ta på seg regissørjobben i eit spel, så dei ikkje vert slått i bakken av uventa utfordringar.

2 Empiri og metode

I dette kapittelet vil eg skildre kva for empiri og metode eg har nytta i oppgåva mi, for å gi ei betre forståing for korleis eg har arbeidd med å finne svar på problemstillinga mi.

Hovuddelen av oppgåva er basert på mi eiga erfaring frå spelproduksjon, i tillegg til intervju. Via e-post har eg gjennomført kvalitative intervju av fire regissørar og ein skodespelar, som alle har erfaring frå ulike spelproduksjonar. Intervjuspørsmåla var relativt opne, for å gi rom for at intervjuobjekta kunne svare fritt ut ifrå eiga erfaring.

Eg ynskja å gjennomføre intervjua skriftleg fordi eg meiner kvaliteten på svara ville verte like bra som i eit eventuelt munnleg intervju, fordi intervjuobjekta er travle menneske som eg ynskja skulle få svare når dei sjølv hadde tid, og for å spare meg mykje arbeid med opptak og transkripsjon. Med utgangspunkt i problemstillinga og oppgåva sin storleik fann eg at kvalitativt intervju passa betre enn kvantitative undersøkingar. Ifølgje Rienecker og Jørgensen (2013) går kvalitative analyser meir i djupna, og viser til kompleksiteten og konteksten for eit fenomen (Rienecker & Jørgensen, 2013, s. 168). Ein ulempe med skriftleg intervju er at intervjuobjektet kan tolke spørsmåla på ein annan måte enn dei var meint, og på den måten svare litt utanfor tema. Det er dessutan mindre rom for oppfølgingsspørsmål frå intervjuaren si side. Til ei oppgåve av denne storleiken meiner eg likevel at det er fleire fordelar enn ulemper ved skriftleg intervju.

Ved å intervju regissørar som har arbeidd med spel håpar eg blant anna å finne svar på kva for arbeidsområde som kan tilfalle regissøren, som ikkje berre går på det kunstnariske. For at ikkje omfanget av oppgåva skal verte alt for stort har eg valt å halde meg til fire regissørar; Nora Evensen, Evy Kasseth Røsten, Peer Perez Øian og Jeff Pedersen. Til saman har desse mange års erfaring frå ulike spelproduksjonar rundt om i Noreg. Eg har òg tatt med ein skodespelar, Stig Krogstad. Som skodespelar vil han ha erfaring med regissørarbeid frå eit anna perspektiv enn det regissørane og eg har. Ved å intervju han i tillegg kan det dukke opp andre synspunkt på kva som er praksis enn det eg får frå regissørane. Alle intervjuobjekta har godteke at eg siterer dei i oppgåva.

Fokuset mitt i denne oppgåva er ikkje korleis den enkelte regissøren arbeider med spel, men å få eit overblikk over dei generelle utfordringane og særtrekka ved regissørrolla i ein spelproduksjon. Eg har difor ikkje stilt spørsmål knytt til dei spesifikke spela desse

intervjuobjekta har jobba med, men om spel generelt. Eg har stilt til saman åtte spørsmål, fordelt på tre hovudkategoriar: Spel som tradisjon, aktørgruppa i spel og tilleggsfunksjonar lagt til regisørrolla. Regissørane har svart på spørsmåla ut ifrå eigen erfaring som regissør frå spelproduksjon. Skodespelaren har fått dei same spørsmåla, men vinkla frå hannes side som profesjonell skodespelar, og har så svart ut ifrå sitt syn på regirolla i spel. Alle intervju ligg vedlagt oppgåva.

3 Teori

For å kunne forstå kva det ligg i å vere regissør i ein spelproduksjon er det naudsynt å definere omgrepa regissør og spel. I dette kapittelet vil eg difor ta for meg desse to omgrepa, og leggje det teoretiske grunnlaget for den vidare analysen.

3.1 Regissøren

Å ha ansvar for regien i ein produksjon kan kallast så mykje; Sceneinstruktør, instruktør, regissør, sceneisettar og teaterinstruktør er nokre av titlane som vert brukt om regirolla i teaterarbeid. Definisjonane flyt over i kvarandre og brukast om kvarandre. Bjørn Rasmussen påpeikar at «Vi må vite at våre ord av og til anvendes om hverandre om det samme fenomen (...)» (Rasmussen, 2001, s. 28).

Eg vil difor starte med å definere kva eg legg i omgrepet i denne oppgåva. For å gjere dette har eg i stor grad nytta meg av boka *Regikunst* (Reistad, 2006) og tidlegare masteroppgåver som omfattar det å vere regissør. Ved å konkretisere kva eg legg i omgrepet regissør vert det enklare å analysere kva det er som vert særigeit med å vere regissør i ein spelproduksjon.

Eg har i denne oppgåva valt å bruke omgrepet regissør. Det er fordi eg heilt sidan eg starta med teater for 15 år sidan har forbunde akkurat den tittelen med rolla som kunstnarisk overhovud i ein teaterproduksjon. Det er for meg òg noko kunstnarisk med tittelen regissør, i motsetnad til instruktør. Ein instruktør kan jo instruere i kva som helst, medan regissøren regisserer. Dette er mitt subjektive syn på omgrepet, men det er jo nettopp dette som ligg til grunn for at eg ynskjer å skrive denne oppgåva. Når eg skal skrive om regissøren i spel som meir enn ein kunstnar, er det viktig for meg å gjere det med utgangspunkt i synet på regissøren som nettopp det; ein kunstnar.

3.1.1 Totalkunstnaren

Regissøren som kunstnar er eit relativt nytt fenomen i teaterhistoria (Reistad, 2006, s. 206). Frå den gryande starten i gresk antikk var teaterframsyningane i stor grad stilistiske og stilte større krav til stemmebruk enn rørsle på scena. Etter kvart utvikla det seg til å verte meir handling, men det var i stor grad frontalspel på scenekanten og kvar enkelt skodespelar kjempa om mest mogleg tid i rampelyset. Tidleg på 1800-talet førte både tekniske nyvinningar og innhald i dramaet til at regirolla fekk meir fokus, sjølv om det i hovudsak var

dramatikarane sjølve som la føringane for sceneframføringa. Gjennom 1800- og 1900-talet utvikla regirolla seg, og regissøren har tatt meir og meir plass i den kunstnariske utforminga av teaterframsyningane. I dag er det eit allment akseptert syn på regissøren som ein totalkunstnar, som bruker både skodespelarane og sceneelementa (lys, lyd, scenografi osv.) som reiskap for å uttrykke kunsten sin (Reistad, 2006, s. 206) .

Synet på regissøren som totalkunstnar er ein viktig grunn til at eg ynskjer å skrive denne oppgåva. I arbeid med spel er det mange amatørar med, og jo mindre erfaring frå teater ein har jo meir vekt legg ein på kva den generelle oppfatninga av dei ulike rollene er. «Å vere skodespelar vil si sånn og sånn, og å vere regissør vil si å ha full kunstnarisk kontroll over produksjonen.» Regissøren vert sett på den øvste ansvarlege for den kunstnariske produksjonen, og får difor mykje makt over aktørane, utan at det naudsynt er noko regissøren er medviten om.

3.1.2 Autoriteten

At ein regissør har makt, eller autoritet, er tidlegare skrive om i blant anna masteroppgåvene *Den tyranniske regissør gjemmer seg i kulissene* av Ann Christin Jenssen (2009) og *Eit møte mellom profesjonelle og amatørar på ei teaterscene yttarst i havgapet* av Maria Leite Olsen (2009). Jenssen (2009) og Olsen (2009) skildrar korleis regissørar kan utøve ulike former for makt i arbeid med skodespelarar. Ein regissør kan til dømes verte sett på som ein karismatisk leiar, der autoriteten ligg i ei form for kunstnarstatus. Ein sånn status kan skape avstand mellom regissør og aktør, og føre til at aktørane godtar framferd og oppførsel frå regissøren som dei elles ikkje ville ha godtatt frå andre leiarar (Jenssen, 2009). Olsen (2009) poengterer at sjølv om regissøren har makt så kan ein unngå konflikter viss aktørane får forståing for kvifor ein gjer dei endringane ein gjer. Det er viktig at regissøren viser omsyn til aktørane (Olsen, 2009).

3.1.3 Regissøren si rolle

Så kva vil det eigentleg si å vere regissør? *Regikunst* (Reistad, 2006) er ei samling tekstar frå ulike regissørar med ulik erfaring og synspunkt, og dannar eit grunnlag for å forstå breidda av regirolla. Blant anna må ein ha noko på hjartet, forstå korleis skodespelarane arbeider og vere ein god administrator. I tillegg har ein både eit etisk og eit kunstnarisk ansvar, og er nøydd til å vere tru mot si eiga tekstoppleving (Reistad, 2006). Boka vert dessutan bruka i utdanninga

av nye regissørar ved KHiO, så haldningane i desse tekstane vert lagt til grunn for framtidig arbeid med regi. I boka kjem det fram fleire tankar rundt kva som krevst av ein regissør.

Meir utfyllande skildring av regiutdanninga ved KHiO får ein i Azra Halilovic si masteroppgåve *Regissørens rolle i norsk teater* (2014). Her kjem det blant anna fram eit fokus på at regissøren både må utvikle praktisk erfaring men òg ha eit medfødd talent i faget (Halilovic, 2014, s. 32).

Eg landar altså på denne tolkinga av regissørrolla: Ein regissør er kunstnaren som skal skape kunst, men han/ho er heilt nøydd til å ta omsyn til dei andre elementa i teateret, som til døme skodespelarar og tekst undervegs i arbeidet sitt. Korleis han/ho går fram i arbeidet er individuelt, det same gjeld kva for stil eller uttrykk resultatet får. Likevel er det eit overordna syn på regissøren som ein som skal leie det kunstnariske arbeidet og at dei andre skal følgje hans/hennar kunstnariske visjon.

3.2 Spel

Eg vil i dette kapittelet sjå på spelsjangeren. Det finst mange ulike syn på kva for krav som må fyllast for at noko skal kunne kallast eit spel, men eg vil her gjere greie for dei faktorane som vil ha betydning for den vidare analysen.

De mange lokale og historiske utendørsspill i Norge engasjerer mennesker som ellers ikke «går i teatret», og ser ut til å ha betydning for den lokale og sosiale identitet.

Historiske temaer synes å bli forankring og forbindelse, et motsvar til rask mobilitet og endringer i hverdagen. (Rasmussen, 2001, s.108)

For å kartleggje og definere denne teaterforma har eg i stor grad brukt eigen erfaring, samt nettstaden *spelhandboka.no*.

Spelhandboka definerer seg sjølv som ei nettbasert handbok i teaterproduksjon, med fokus på spel i Noreg. I hovudsak vert nettstaden bruka til kompetanseheving innafor produksjonsapparatet rundt spelproduksjon og som ei oversikt over alle spel i Noreg (Spelhandboka, 2020). På nettstaden ligg det fleire artiklar skrivne av folk med erfaring frå spelproduksjon, som eg har valt å nytte som supplement til eigen erfaring.

3.2.1 Tradisjon

Spelsjangeren er gjerne forbunde med tradisjon, både når det gjeld innhald og gjennomføring. Med innhald meiner eg ikkje berre handlinga, som gjerne er knytt til lokale, historiske hendingar, men òg korleis tekst og manus vert formidla på scena. Spesielt spel som har vorte satt opp over mange år har visse forventningar knytt til seg; frå publikum som kjem og ser spelet gong på gong, og frå aktørane som har vore med over lenger tid. Dette gjer at fornyingspotensialet til spelet kanskje ikkje alltid vert utnytta, då det kan vere vanskeleg å kome med endringar utan å skape konflikt (Spelhandboka, 2020).

Når det gjeld tradisjon knytt til gjennomføring meiner eg her korleis det administrative teamet arbeider og korleis sjølve prøveperioden ser ut. Rundt spel som har vorte satt opp over fleire år har det gjerne samla seg opp mykje erfaring om kva som funkar og ikkje i gjennomføringa av produksjonen. Likevel kan det vere lurt å vere open for endringar her òg, i tillegg til det som skal skje på scena. Kanskje kan ein spare mykje tid og pengar på å endre på prøveplanen, eller kutte ned på arbeidsmengda til dei frivillige ved å endre inndelinga av ansvarsområde.

3.2.2 Aktørgruppa

Ei viktig særtrekk med spel er aktørgruppa. Det finnest sjølvsagt mange ulike spel, men eg har merka meg tre faktorar rundt aktørgruppa som går att i dei aller fleste:

- Det er mange aktørar
- Det er både vaksne aktørar og ungar
- Den største delen av gruppa er frivillige amatørar, medan dei berande rollene er betalte skodespelarar

I *Samspill mellom amatører og profesjonelle* skriv Evensen blant anna om kor viktig det sosiale er, og poengterer at prøvetida i seg sjølv er ein sosial arena (Evensen, 2020). I tillegg til det sosiale kan motivasjonen til å delta som aktør i ein spelproduksjon liggje i å bidra med noko som er positivt for staden ein bur på (Spelhandboka, 2020).

Sidan dei fleste aktørane i spel ofte er frivillige er det òg viktig å vere tydeleg på kva som forventast av dei. Skal ein vere med i produksjonen kan det fort vere at ein går glipp av bursdagar, fotballtreningar eller andre fritidsaktivitetar fordi ein er nøydd til å vere med på prøvane. Kor viktig det er å ha tydelege forventningar til aktørane kjem fram i fleire av

artiklane på spelhandboka.no. Spesielt Evensen, Kluge og Vordal understrekjer dette (Spelhandboka, 2020).

3.2.3 Spelplassen

Spel er som regel utandørs. Sjølv scena kan vere bygd opp som ei klassisk teaterscene, det kan vere eit område knytt til bygningar som står på plassen frå før av, eller det kan vere naturen sjølv som står for spelområdet. Å flytte spelplassen er som regel uaktuelt, så her må regissøren ta til takke med dei fasilitetane som finnest, og utnytte dei som best han/ho kan (Spelhandboka, 2020).

Ei stor utfordring med utandørs teater er vêret. Vêret vil påverke produksjonen praktisk, ved at alt av scenografi, rekvisittar og kostymar må vere laga for utandørs bruk. Det vil òg ha stor påverknad på aktørane som må førebu seg på kome på prøve uansett varmegrader og nedbørmengde. I tillegg er sjølv sagt vêret med på å påverke kor mykje publikum ein kan få, og om ein i det heiletatt kan gjennomføre framsyninga.

3.2.4 Viktig for lokalsamfunnet

Eit spel er ofte ein ganske stor produksjon. Det er mange involverte, og spelet har ofte stor betydning for lokalsamfunnet utover den sosiale arenaen som oppstår under sjølv produksjonsperioden. Det er eit kjent fenomen at spel vert brukt som marknadsføring for staden det vert sett opp på (Nygaard, 2020).

Lisa Ekmann har skrive masteroppgåva *Å skape bygda* (2010). Oppgåva er skriven i geografi, og illustrerer på ein god måte at teater ikkje berre er kunst, men òg viktig for identitets- og næringsarbeid på ein spesifikk stad. I oppgåva brukar ho Gruveteateret på Malm som bakgrunn for å skildre korleis ein stad kan dra nytte av spelproduksjon til stadsutvikling og stadsidentitet, som kan gjere det enklare å synleggjere lokalsamfunnet (Ekmann, 2010, s. 21).

Lokale føretak og næringar er ofte sponsorar i spelproduksjon, og jo fleire lokale aktørar som er med, jo større er publikumsgrunlaget (Gran, 1988, s. 48). Økonomi er eit tema ein kunne ha skrive fleire bøker om, men som eg vel å ikkje bruke plass på i denne oppgåva. Det er likevel verdt å merke seg at dei aller fleste spel har trong økonomi. Dette fører ofte til at oppgåver som i tradisjonelle teaterproduksjonar vert utført av fagfolk i spel vert utført av frivillige. Dette er relevant for å forstå kvifor spelregissøren kan få utvida arbeidsområde.

4 Analyse

Eg vil no analysere dei fem intervjua eg har gjort, for sjå om eg kan finne svar på problemstillinga mi. Mange av svara i intervjua overlappar kvarandre, og eg vil difor strukturere analysen etter kategoriane eg har stilt spørsmål i: Spel som tradisjon, aktørgruppa i spel og tilleggsfunksjonar lagt til regissøren. Under kvar kategori ynskjer eg i tillegg å leggje vekt på to hovudområde eg meiner regissøren arbeider under i ein spelproduksjon, nemleg regissøren som kunstnar og regissøren som prosjektleder.

4.1 Spel som tradisjon

Som eg har skrive om i kapittelet om spel er spel ein tradisjonsrik sjanger på fleire område. Korleis er det så å ha ansvar for det kunstnariske i ein spelproduksjon, der lokale tradisjonar og sosiale konvensjonar kanskje står sterkare enn den kunstnariske visjonen til regissøren? Spel er tross alt teater, og teater er kunst. Publikum vil difor ha forventningar til det ferdige produktet som eit kunstverk. Dette er hovudoppgåva til regissøren. Det er han/ho som har det kunstnariske ansvaret, og som står for dei kunstnariske vala som vert tatt undervegs i produksjonen. Eg har spurt regissørane om kva det er som gjer at dei ynskjer å arbeide med nettopp spel. Kva for tradisjonar meiner dei det er viktig å ta vare på og kva dei meiner kan fornyast?

4.1.1 Kvifor arbeide med spel?

For tre av regissørane er det ein viktig motivasjon for å arbeide med spel at det er *utfordrande*. Utfordringa ligg i å få mange kreftar til å virke saman og å arbeide utandørs og i stor skala med ein kombinasjon av profesjonelle aktørar, amatørar og frivillige. Pedersen meiner til døme at spel alltid gir uventa utfordringar som krev at han som regissør må finne nye løysingar og på den måten utvikle seg som regissør og kunstnar. Eg finn det positivt at nettopp *utfordring* er ein så viktig og gjentakande motivasjonsfaktor hjå regissørane, då det kanskje kan bety at det vert enklare for regissørane å godta at innhaldet i regirolla kan avvike frå tidlegare erfaringar som regissør.

For Røsten er det møtet med aktørane som er hovudmotivasjonen. Ho skriv: «Det er så utrolig meningsfylt å jobbe med mennesker på denne måten. Møtet med sultne amatører som utvikler stolthet over sin historie, tilhørighet og identitet, er både rørende og inspirerende.» (Røsten, personleg kommunikasjon, 2020).

4.1.2 Kunst i endring

På spørsmålet om kva for tradisjonar ein bør ta vare på og kva som kan fornyast er regissørane i stor grad einige om at dette er ulikt frå spel til spel, men at det er viktig å ta vare på den lokale forankringa og tradisjonar knytt til den praktiske gjennomføringa av produksjonen. Øian poengterer at lokalkunnskap og entusiasme aldri vil kunne verte erstatta av profesjonelle kreftar, som ikkje kjenner dei lokale forholda og kva for moglegheiter og avgrensingar som finst.

For tradisjonane knytt til det kunstnariske er det meir fokus på fornying. Pedersen meiner at kunst alltid må vere i endring, men at det er viktig å ikkje «endre på ting for å endre på ting» (Pedersen, personleg kommunikasjon, 2020). Evensen fokuserer her på at ein som regissør både må møte deltakarane sine forventningar, og likevel kunne gi publikum ei ny oppleving når dei ser same førestillinga fleire gongar.

Å ta omsyn til deltakarane sine forventningar er viktig. Mange har vore med i fleire år, og mykje av motivasjonen til å delta er for amatørane erfaringane knytt til tidlegare produksjonar. Spesielt er det forventningar knytt til det sosiale, og måten prøvane vert gjennomførte på (med t.d. kaffi- og matpausar, kostymeprøver og sosiale avbrekk). Dette er det viktig at ein regissør tar på alvor. Som ein autoritet i prosjektet vert regissøren i praksis ein prosjektleiar. For å kunne yte sitt beste på og rundt scena må deltakarane i produksjonen føle at leiaren gjer ein god nok jobb, og at han/ho tar omsyn til deira behov.

Krogstad er i det heile veldig einig med regissørane i denne kategorien. Han meiner at spel er ein viktig måte å vise lokale og nasjonale hendingar på, som gir engasjement i lokalsamfunnet. Bakgrunnen for spelet, altså historia, må ein ta vare på, men held ein på det kan ein utforske nye tolkingar og måtar å arbeide på.

Eg vil samanfatte denne delen av analysen med dette sitatet frå Bjørn Rasmussen: «En viss konservatisme synes nødvendig for stabilitet, for kulturell identitet og trygghet, og i de moderne samfunn vi er del av går fremskritt og tradisjon gjerne hånd i hånd, gjensidig avhengig.» (Rasmussen, 2001, s. 109).

Eg meiner dette passar godt inn i synet på spelproduksjonen som ein lokal kulturtradisjon med behov utvikling for å halde seg aktuell i tida. Vidare kan ein leggje til at «Historiens kapital

vil alltid ha verdi, men må tåle møtet med de horisonter samtidens aktører bringer med seg.» (Rasmussen, 2001, s. 115).

4.2 Aktørgruppa

Når ein regissør tar på seg oppgåva å setje opp eit spel bør han/ho altså ha tatt stilling til at dette (som regel) er eit stykke som har vorte satt opp tidlegare, og kanskje mange gongar. I tillegg til å leggje føringar for den kunstnariske tolkinga av dramaet, har dette stor påverknad for korleis ein skal arbeide med aktørane som er med. I aktørgruppa vil det mest truleg vere mange som har vore med tidlegare, og som har forventningar til korleis produksjonen skal gå føre seg.

Eg har i teorikapittelet om spel lagt fram det eg meiner er dei tre viktigaste kjenneteikna for aktørgruppa i ein spelproduksjon: at dei er mange, at det både er vaksne og ungar med og at den største delen av gruppa er frivillige amatørar, medan dei berande rollene er betalte skodespelarar. I intervjuet har eg i tillegg kommentert at har mange spel med kor, dansarar, scenekamputøvarar og/eller dyr. Alt dette skal regissøren ha kontroll på, både som prosjektleiar under produksjonen og som kunstnar med ein visjon for resultatet. Kva meiner dei eg har intervjuar er dei største utfordringane knytt til dette, og kva for strategiar kan vere gode å bruke i møtet med ei så kompleks aktørgruppe?

4.2.1 Sjå alle

Det verkar som at alle regissørane er einige om at spel er eit sosialt arrangement, og at det fyrste ein må gjere som regissør er å verte kjent med organisasjonen. Det er ikkje nok å setje seg inn i dramaet og historia som skal formidlast, her må ein ta heile produksjonen og lokalhistoria på alvor. Krogstad skriv: «Om ein ikkje då har eit grunnfesta samarbeide og forhold både til historia, dei lokale frivillige og dei profesjonelle, så går ein skeivt ut frå dag ein.» (Krogstad, personleg kommunikasjon, 2020).

I tillegg til å bruke tid til å verte kjent med alle, så er det òg viktig å bruke tid til rollefordeling. Å bruke leik og øvingar til å finne rett folk til rett rolle, og å leite etter dei rette folka i lokalmiljøet er viktigare enn å ha med mange «kjente namn». Det handlar om den lokale forankringa, og dynamikken i aktørgruppa. Eigne øvingar med amatørane før dei møter dei profesjonelle er òg eit grep som går att. På den måten vert amatørane kjent med regissøren

og får senka skuldrane litt før dei skal møte dei profesjonelle, samt at regissøren kan få arbeidd med skodespelarteknikk på eit tilpassa nivå.

Ei utfordring som går att i intervjuvara er dessutan å få alle til å føle at dei er viktige. Aktørgruppa er som nemnt ofte stor, og mange har berre «små» roller. Men det er like viktig at dei møter på prøvene som dei med mange replikkar. Alle er brikkar i det same puslespelet. Det handlar ikkje berre om å stille oppmøtekrav til aktørane, men om å få dei til å kjenne at det dei gjer er meiningsfullt. Her er det kjempeviktig at regissøren ikkje berre ser alle, men får dei til å føle seg sett.

4.2.2 God organisering

I alle produksjonar er god organisering viktig. Eg vil likevel påstå at dette er ekstra viktig i ein spelproduksjon, nettopp på grunn av omfanget av produksjonen. Det er mange folk både på og rundt scena, og ofte eit stort lokalt apparat i sving. Kor lang prøveperiode eit spel har varierer dessutan veldig, alt frå ei til fire veker er vanleg. Og det er sjølvsagt lagt ned mykje tid og energi i planlegging før sjølve prøveperioden startar.

Kor viktig det er med god organisering kjem òg fram i intervjuet eg har gjort. Her vert det lagt vekt på å vere tydeleg på kva for krav og forventningar ein har til aktørane, og i tillegg prøve å formidle kva ein ynskjer å oppnå som regissør for produksjonen. Det er òg viktig at regissøren sjølv møter til prøvene godt førebudd.

Krav ein kan stille til aktørane går i følgje intervjuobjekta til dømes på forventningar til oppmøte og fokus under prøvene. Her kjem motivasjonen til aktørane inn i bilete igjen. Kva er det som gjer at dei er med? Røsten poengterer at det er viktig å ikkje pushe folk. Viss ein er med for det sosiale og ikkje ynskjer å vere synleg på scena, skal det vere greitt. Då bør ein få konkrete arbeidsoppgåver som gjer at ein likevel føler seg viktig i produksjonen. Øian skriv at det er viktig å ikkje ha for ambisiøse planar for prøvene, ein rekk ikkje alt på ein gong.

Utfordringane i organiseringa ligg ofte i nettopp tidsrammene. Sidan amatørane er med på frivillig basis, har dei som regel arbeid som krev tida deira på dagtid. Då kan ein ikkje ha prøver med desse før på ettermiddagen/kvelden, og ein kan ikkje halde på så lengje at det går utover neste arbeidsdag. Helgeprøver vert ofte heildagsprøver der alle aktørane må vere med, og då er det veldig viktig at tidsplanen er godt gjennomtenkt. Mykje venting, lite mat og drikke eller uforutsette tekniske utfordringar er sjeldan velkoment under prøver.

4.2.3 Skape kunst

Krogstad skriv at han opplever at det finst to ulike typar regissørar, der den eine kan valse inn i produksjonen med sin eigen kunstnariske visjon utan å vise omsyn til tradisjonar og organisasjonen, medan den andre er meir audmjuk og imøtekomande mot både dramaet og den lokale erfaringa. Dette synet på ulike regissørtypar finn ein att i boka *Regikunst*. Her skildrar Anne-Britt Gran «jordmorregissøren» og «den eneveldige hersker». Fyrstnemnte arbeidar med å få fram det beste i skodespelarane, medan den andre trer eit overordna regikonsept ned over hovudet på dei (Reistad, 2006, s. 214). Eit tilsvarande bilete finn vi hjå Olsen, som refererer til forskingsrapporten *Når fritida mi blir arbeidet ditt*. I rapporten skildrar Magnussen den «folkelege regissøren» og den «kvalitetsorienterte regissøren» (Olsen, 2009, s. 99).

Eg vil tru at dei fleste regissørar finst ein stad i mellom desse. Det er likevel eit viktig poeng at ein regissør kan oppfattast å vere «mest kunstnar» medan ein annan er «mest prosjektleiar». I ein spelproduksjon vil eg tru at det beste vil vere å finne ein balanse mellom dei to. Det er viktig å arbeide med høgt kreativt fokus for å skape eit godt kunstnarisk resultat, men det er òg viktig å leie prosjektet på ein sånn måte at dei som er med trivst undervegs i prosessen. Korleis skal ein klare dette?

På spørsmålet om korleis ein skal arbeide med å oppnå høg kunstnarisk kvalitet med ei så samansett aktørgruppe som det finst i spel kjem det mange ulike svar. Øian meiner det er viktig å bygge ned prestasjonsangst og vekkje lyst til leik. Ein må skape tryggleik til at aktørane tør å prøve og feile. For å oppnå dette må regissøren inspirere og by på seg sjølv. Pedersen poengterer at alle aktørane må vite kva dei skal gjere på scena. Som regissør startar han prøveperioden med å etablere felles prinsipp som alle skal jobbe etter. På den måten har alle det same målet og dei same forutsetningane for arbeidet. Eit av prinsippa er at alle skal kunne kome med forslag og tilbakemeldingar på det som skjer på scena, men at det til sjuande og sist berre er éin regissør. Pedersen understrekkjer at dette òg gjeld dei profesjonelle, som ikkje skal regissere amatørane. Alle aktørane stiller på lik line, det er regissøren som er leiaren.

Evensen bruker god tid på rollefordelinga, og meiner at eit godt rollegalleri er ein føresetnad for ei vellukka førestilling. Å bruke leik og øvingar til å fordele roller er betre enn audition,

fordi ein då vert kjent med aktørane i tillegg til å sjå korleis dei fungerer på scena. På den måten kan ein ivareta både det sosiale og det kunstnariske aspektet ved produksjonen.

For det er jo nettopp regissøren som har det kunstnariske ansvaret, og som må formidle visjonen sin til aktørane. Øian meiner at regissøren må vere flink til å forklare kvifor ein tar dei vala ein tar. Dette vert òg poengtert i masteroppgåva til Olsen (Olsen, 2009). Enkelte kan til dømes ha forutbestemte tankar om rolla dei skal spele, anten fordi dei har hatt rolla tidlegare eller fordi dei har sett stykket. Ein kan òg tenkje seg at enkelte kan ha ei formeining om sjølve historiegrunnlaget for dramaet, og derfor òg har tankar rundt formidlinga som påverkar det sceniske arbeidet.

At amatørane kan låse seg i eit spor er ei utfordring. Ei anna utfordring kan vere å få dei til slappe av og stole på seg sjølv på scena. Røsten fokuserer mykje på tekstarbeid, for på den måten hjelpe aktørane til å finne motivasjonen bak handlingane og replikkane til rolla si. Ho uttrykker òg at ho ikkje ynskjer at amatørane skal «speler teater», og at mange amatørar får auka respekt for skodespelaryrket undervegs i prøveperioden. Pedersen skildrar dette ved at han må lære opp amatørane til å tenkje som skodespelarar og ikkje som dukkar. Eg tolkar det dit at enkelte, i mangel på skodespelarerfaring, kan overdramatisere rolla si i staden for å «vere» karakteren. Dette vil sjølvstekt svekke det kunstnariske resultatet.

Regissøren difor vere flink til å gi konkrete tilbakemeldingar til aktørane om kva han/ho ynskjer av dei på scena, og dessutan bruke tid på å gi aktørane verktøy til å kunne fungere som skodespelarar. Dette er nok eit element som skil spelproduksjon frå tradisjonelt teaterarbeid: mangelen på profesjonalisme i skodespelargruppa. Erfaringsgrunnlaget kan vere variert, og mange av aktørane står på scena for fyrste gong og anar ikkje korleis dei skal gå fram. Eg finn det interessant at ingen av regissørane på dette punktet i intervjuet svarar at dei bruker dei profesjonelle som ressurs. Det kjem tydeleg fram at dei meiner at samarbeid mellom profesjonelle og amatørar skapar positiv effekt og tilfører kvalitet i arbeidet med produksjonen. Men konkrete strategiar for korleis profesjonalismen til skodespelarane kan brukast til å heve kompetansen til amatørane vert ikkje skildra. Heller ikkje Krogstad nemner dette spesifikt i svara sine, sjølv om eg her har personleg erfaring med at han som profesjonell skodespelar i «Skottet i Buvika» i 2013 brukte mykje tid og energi på å hjelpe amatørane, både med konkrete skodespelartips og til å stole på seg sjølv på scena. Kvifor er ikkje dette ein etablert strategi frå regissøren si side?

Kanskje er det frykta for å skape sosial avstand mellom amatørane og dei profesjonelle i aktørgruppa som gjer at regissørane ikkje aktivt legg opp til erfaringsutveksling her. Eller det kan vere så etablert og automatisk at dei profesjonelle bidrar med kompetanse som amatørane tar til seg at regissørane ikkje tenkjer over dette som ein konkret strategi dei brukar i arbeidet sitt.

4.3 Tilleggsfunksjonar lagt til regisørrolla

Dei siste spørsmåla eg stilte intervjuobjekta mine handla om konkrete tilleggsfunksjonar som vert lagt til regissøren i ein spelproduksjon. På korleis måte vert ein regissør påverka av mangelen på folk eller kompetanse i funksjonar som inspisient og regiassistent?

4.3.1 Må vere nok folk

Felles for alle verkar det å vere viktig at desse funksjonane faktisk vert fylde. Det må vere nokon andre enn regissøren som kan ha ansvar for det praktiske rundt prøvene og kommunikasjonen med aktørar og resten av produksjonsapparatet. Viss dette arbeidet fell i hendene på regissøren vil den totale arbeidsmengda verte alt for stor, og han/ho vil ikkje kunne fokusere nok på jobben som den kreative kunstnaren ein regissør er innleigd for å vere. Pedersen poengterer at dersom regissøren har for mykje å gjere vil det auke ventetida for aktørane, og som nemnt tidlegare i analysen er det å bruke prøvetida på venting både lite effektivt og lite givande.

4.3.2 Profesjonell eller amatør?

Når det gjeld kven som skal fylle desse funksjonane er det ulike svar blant intervjuobjekta. Eg har i spørsmåla mine nemnt inspisient og regiassistent som funksjonar som kan mangle i spel. Her meiner Evensen det godt kan nyttast lokale amatørar. Øian er einig, og meiner at ein ikkje treng å vere utdanna for å gjere desse jobbane godt nok, men at det er viktig at ein finn folk som har nok kapasitet til å vere nok til stades under prøvene til å skape kontinuitet. Ein person som er usikker på kva som skal gjerast vert meir til ulempe enn nytte.

Røsten er tydeleg på at inspisienten bør vere profesjonell. I alle fall ha nok kunnskap om kva som krevst for å kome i mål med produksjonen. Ho meiner at ein heller kan fylle dei andre funksjonane i det kunstnariske teamet med lokale amatørar, som til dømes koreograf, scenograf og regiassistent. Her er Evensen ueinig. Ho meiner at dei kunstnariske funksjonane,

som scenograf og kostymedesign, bør fyllast av profesjonelle for å gi produksjonen ei profesjonell ramme. Òg Krogstad skriv at det er viktig med profesjonalisme, og verkar å meine at det bør vere profesjonelle, eller folk med god erfaring, i alle desse funksjonane. Dette må til for at regissøren skal kunne fokusere, men òg for å oppnå læring og kompetanseheving blant dei lokale frivillige.

5 Avslutning

Eg har i denne oppgåva sett på arbeidsområda til regissøren i spel. Målet mitt har vore å kartleggje kva som kjenneteiknar regissørrolla ein spelproduksjon, med vekt på kva for utfordringar som kan dukke opp.

Eg føler eg har fått fleire døme på utfordringar ein regissør møter på i arbeid med spel. Då eg starta arbeidet med oppgåva var tankane mine i hovudsak retta mot det administrative arbeidet som kan hamne i armane på regissøren i mangel på ressursar i til dømes inspisient- og regiassistentroller. Gjennom intervju og analysen av desse har eg funne at det ligg vel så store utfordringar i det å arbeide med den ganske spesielle aktørgruppa ein ofte finn i spel. Å arbeide kreativt og profesjonelt mot eit resultat av så høg kunstnarisk kvalitet som mogleg med ei aktørgruppe med varierende motivasjon og kompetanse krev ein regissør med evne til å fokusere på fleire ting samstundes. Der det i tradisjonelt teaterarbeid kanskje vil kunne vere nok å regissere skodespelarar, må ein i arbeid med eit spel i tillegg ha eit veldig fokus på dei lokale tradisjonane og dei sosiale normene. Ein kan ikkje kome inn med ein kunstnarisk visjon og tru at det er nok, her må ein vise omsyn til alt som er gjort tidlegare og til det som vil verte ståande att etterpå. Produksjonen er i så måte ikkje eineståande, men ein del av historia til staden der spelet vert sett opp.

Spel er meir enn berre teater. Spel er samhandling, tradisjon, historie, kunst og fellesskap. Det er identitet og kulturutveksling. Det som slår meg når eg ser på svara til dei eg har intervju er at alle er opptatte av kor viktig spel er for eit lokalsamfunn. At profesjonelle kunstarbeidarar kan reise til ein stad dei ikkje har tilknytning til, møte eit drama dei må lese seg opp på, for så å skulle utøve yrket sitt i eit allereie etablert miljø, og med eit fokus om å bidra til verdiskaping på staden, finn eg rett og slett rørende. Eg har stor respekt for desse kunstnarane som finn meining i å skape meining for andre, og håpar at denne oppgåva kan gi fleire innsikt i kor mykje arbeid som ligg til grunn bak ein spelproduksjon.

«Vi har lettere for å honorere de synlige teaterforestillingerne som produkt, enn den kultur-estetiske meningsproduksjon som følger med.» (Rasmussen, 2001, s. 63).

6 Referansar

- Ekmann, L. (2010). *Å skape bygda. En studie av et kulturprosjekt i Malm i Nord-Trøndelag*. (Masteroppgåve, NTNU). Henta frå https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmloi/bitstream/handle/11250/265850/439139_FULLTEXT01.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Evensen, N. (u.å.). Samspill mellom amatører og profesjonelle. Henta 21. mai 2020 frå <https://spelhandboka.no/samspill-mellom-amatorer-og-profesjonelle/>
- Gran, A.-B. (1988). *Teater og lokal forankring*. (Masteroppgåve). Universitetet i Oslo, Oslo.
- Halilovic, A. (2014). *Regissørens rolle i norsk teater: En studie av ulike regissørroller i norsk samtidsteater*. (Masteroppgåve, NTNU). Henta frå https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmloi/bitstream/handle/11250/243413/727400_FULLTEXT01.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Høie, K. (2013, oktober). Barn i spel. Henta frå <https://spelhandboka.no/barn-i-spel/>
- Jenssen, A. C. (2009). *Den tyranniske regissør gjemmer seg i kulissene – En kvalitativ studie av regissørens autoritet*. (Masteroppgåve, Høgskolen i Telemark). Henta frå https://openarchive.usn.no/usn-xmloi/bitstream/handle/11250/2438846/Master_thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kluge, K. (u.å.). Barn og spel. Tanker rundt øvelsesperiode og forestillingsperiode. Henta 21. mai 2020 frå <http://spelhandboka.no/barn-og-spel-tanker-rundt-ovelsesperiode-og-forestillingsperiode/>
- Nygaard, J. (u.å.). Hvilken rolle spiller spel? Henta 21. mai 2020 frå <https://spelhandboka.no/hvilken-rolle-spiller-spel/>
- Olsen, M. L. (2009). *Eit møte mellom profesjonelle og amatørar på ei teaterscene yttarst i havgapet*. (Masteroppgåve). Høgskolen i Bergen, Bergen.
- Rasmussen, B. (2001). *Meninger i mellom – perspektiv på en dramatisk kulturarena*. Trondheim: Tapir Akademisk Forlag

Reistad, H. (red.). (2006). *Regikunst* (3. utg.) Nilsemarka: Tell forlag a.s.

Rienecker, L. & Jørgensen, P. S. (2013). *Den gode oppgaven* (2. utg.) Bergen: Fagbokforlaget

Spelhandboka. (u.å.). Henta 21. mai 2020 frå <https://spelhandboka.no/>

Vordal, B. (juni 2017). Ledelse i samspillet amatør/profesjonell. Henta frå

<https://spelhandboka.no/ledelseamatorprofesjonell/>

Vordal, B. (juni 2018). Frivillighet i endring. Henta frå <https://spelhandboka.no/frivillighet-i->

[endring/](https://spelhandboka.no/frivillighet-i-endring/)

7 Vedlegg

Intervju med Nora Evensen

Intervju med Jeff Pedersen

Intervju med Evy Kassest Røsten

Intervju med Peer Perez Øian

Intervju med Stig Krogstad

