

Ørjan Veisetaune Svingen

## Fantasmagorier

En studie av hvordan man kan utvikle en improvisert langformforestilling i sjangeren magisk realisme, med Improoperatørene som ensemble

Masteroppgave i DRA3192 Praktisk master i drama og teater

Veileder: Barbro Rønning

Januar 2022





Ørjan Veisetaune Svingen

## **Fantasmagorier**

En studie av hvordan man kan utvikle en improvisert langformforestilling i sjangeren magisk realisme, med Improoperatørene som ensemble



Masteroppgave i DRA3192 Praktisk master i drama og teater  
Veileder: Barbro Rønning  
Januar 2022

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



Kunnskap for en bedre verden



# Sammendrag

Denne praktiskteoretiske analysen utforsker prosessen med å utvikle et improvisert forestillingsformat i langform med et satt ensemble. Prosjektet er gjort i et samarbeid med Improoperatørene, som er en teatergruppe med utgangspunkt i Johnstones (1999) improtradisjoner. Produksjonsprosessen er inspirert av Haagensens (2018) faseinndelinger i egenskap teater, og er et praksisledet prosjekt (Nelson, 2013). Analysen tar utgangspunkt i den kunstneriske prosessen som resulterte i den improviserte forestillingen *Fantasmagorier*, og er preget av min personlige vekst innenfor lederskap og ensemblearbeid (Cohen, 2011). Den valgte sjangeren er magisk realisme (Bowers, 2004) og den improviserte formen er langformimpro (Napier, 2015). Forestillingen ble først spilt ved eksamen i emnet DRA3191 den 19. juni, og senere som del av Trondheim Fringe Festival den 6. oktober. Samarbeidet med Improoperatørene ble forsterket med hjelp av de internasjonalt anerkjente improvisatørene Lee White og Felipe Ortiz, som kurset gruppen i henholdsvis langformimpro og magisk realisme som en del av produksjonsprosessen.

## Summary

This practical theoretical analysis explores the process behind developing an improvised performance format in long form with a set ensemble. The project is done in collaboration with "Improperatørene", which is a theater group based on Johnstone's (1999) improv traditions. The production process is loosely inspired by the process phases of devised theater by Haagensen (2018), and is a practice-led project (Nelson, 2013). The analysis is based on the artistic process that resulted in the improvised performance "*Fantasmagorier*" and is characterized by my personal growth in leadership and ensemble work (Cohen, 2011). The chosen genre is magical realism (Bowers, 2004) and the improvised form is long form (Napier, 2015). The performance was first played at the exam in the course DRA3191 on the 19<sup>th</sup> of June, and later as part of Trondheim Fringe Festival on the 6<sup>th</sup> of October. The collaboration with "Improperatørene" was strengthened with the help of the internationally renowned improvisers Lee White and Felipe Ortiz, who trained the group in long form and magical realism, respectively, as part of the production process.

# Forord

Prosjektet ble til gjennom mitt engasjement som improvisatør i teatergruppen Improoperatørene, og samtaler med min veileder Barbro Rønning. Opprinnelig var planen å forske på min egen produsentrolle ved den regionale DUS-festivalen i Trondheim, men Rønning overbeviste meg om at et utøvende prosjekt innen improvisasjon var veien å gå. Da Improoperatørene sa ja til å bli med meg på reisen, var det ikke lengre tvil: jeg ville skape en ny type improvisert langformforestilling med Improoperatørene som ensemble!

Det er nok ikke overraskende at det praktiske arbeidet ble sterkt preget av koronapandemien. Men til tross for en utfordrende situasjon og begrensningene den medførte, resulterte prosjektet i noe unikt og magisk som jeg er umåtelig stolt av. Dette er takket være en gjeng fantastiske mennesker som fortjener ekstra oppmerksomhet!

Til min veileder og «partner in drama» Barbro Rønning: Takk for all hjelp og støtte, mange gode og humørløftende samtaler, og din genuine entusiasme for alle påfunnene mine. Du får frem det beste i meg! Jeg sender også en ekstra takk til Flekken, for både pusekos og kloremarker.

Til mine venner i Improoperatørene: Dette masterprosjektet kunne aldri blitt til uten dere! Midt i et verdensomspennende virusutbrudd har dere stilt opp både dag og natt, og jeg kan ikke få takket dere nok for den tiden, energien og viljestyrken dere har lagt ned i prosjektet. Tusen takk! Impro is life!!

Til Lee og Felipe: Med deres solide improkunnskaper og stødige veiledning har dere begge vært uvurderlige ressurser for ensemblet, og for meg personlig, under denne reisen. Tusen takk for hjelpen!

Til Trykkeriet Scene (mitt andre hjem), lederskapet og teknikeren som alltid gir så mye mer enn man ber om: Tusen hjertelig takk for at jeg har fått boltre meg i lokalene sammen med noen som sørger for at alt det praktiske og tekniske er på stell rundt meg!

Til familie og venner: takk for all støtte, humor og oppmuntring! En ekstra takk til lesesalgjengen for nødvendig «ranting», «study memes» og latter når skrivelysten skrantet som verst. Og til mamma, for støttende telefonsamtaler som alltid får meg til å føle meg bedre. Takk!

Og til slutt: En stor takk til samboeren min for all kjærlighet, latter og tålmodighet. For middager og filmkvelder etter lange dager og uker, og massevis av kos hver dag. Og for emosjonell støtte og rettskrivingshjelp i innspurten. Å ha deg ved min side har gjort det hele mer overkommelig!





# Innhold

<b>Sammendrag</b>	<b>v</b>
<b>Summary</b>	<b>vi</b>
<b>Forord</b>	<b>vii</b>
<b>1 Innledning</b>	<b>12</b>
1.1 Bakgrunn for valg av prosjekt.....	13
1.2 Improoperatørene (IO).....	13
1.3 Hensikt og problemstilling .....	14
1.4 Struktur .....	14
<b>2 Metode</b>	<b>15</b>
2.1 Praksisledet forskning .....	15
2.2 Modes of knowing – «PaR» .....	15
2.2.1 Arts Praxis	17
2.2.2 Know-how	17
2.2.3 Know-what	18
2.2.4 Know-that	18
2.3 Impro – prosessmetode og scenekunst .....	18
2.4 Dokumentasjonsmetode .....	19
2.5 Analysemetode .....	20
2.5.1 Stoppunkt	20
<b>3 Teori</b>	<b>21</b>
3.1 Faseinndeling basert på egenskap teater .....	21
3.2 Improvisasjon.....	22
3.2.1 Improens opprinnelse	22
3.2.2 Improvisert langform	24
3.2.3 Improbegreper	25
3.2.4 Teknikker i Fantasmagorier	26
3.3 Magisk realisme .....	27
3.3.1 Sjangertrekk	28
3.4 Ledelse av kunstnerisk arbeid.....	29
<b>4 Analyse</b>	<b>30</b>
4.1 Fase 1 - Startpunkt, idéutvikling og sjanger .....	30
4.1.1 Fysisk oppstart	30
4.1.2 Velge sjanger	31
4.1.3 Nedstenging og omorganisering	32
4.1.4 Oppsummert	32
4.2 Fase 2 - Materialutvikling og kurs .....	33

<b>4.2.1 Utforske magisk realisme</b>	33
<b>4.2.2 Scenografisk utforsking</b>	34
<b>4.2.3 Kursforberedelser</b>	35
<b>4.2.4 Langform med Lee White</b>	36
4.2.4.1 Dominos	36
4.2.4.2 Par	36
4.2.4.3 Fortellerteknikk	37
<b>4.2.5 Magisk realisme med Felipe Ortiz</b>	37
4.2.5.1 Zoom	38
4.2.5.2 Viewpoints	39
4.2.5.3 Scene painting og endowing	40
4.2.5.4 Fysisk impro	40
<b>4.2.6 Oppsummert</b>	40
<b>4.3 Fase 3 – Utforming og strukturering av materiale</b>	41
<b>4.3.1 Konseptualisering</b>	41
<b>4.3.2 Scenografisk utforming</b>	42
<b>4.3.3 Musikken</b>	43
<b>4.3.4 Lederrollen</b>	44
<b>4.3.5 Fantasmagorier tar form</b>	44
<b>4.3.6 Oppsummert</b>	45
<b>4.4 Fase 4 – Innøving, forestilling og refleksjoner</b>	45
<b>4.4.1 «Helvetesuken»</b>	46
4.4.1.1 Dag 1 – Digital visning for kursholderne	46
4.4.1.2 Dag 2 – Tilbake til leken	47
4.4.1.3 Dag 3 – Visning for veileder	48
4.4.1.4 Dag 4 – Aktiv regissør	48
4.4.1.5 Dag 5 – Publikumsvisning	48
4.4.1.6 Dag 6 – Eksamen	49
<b>5 Konklusjon</b>	<b>50</b>
<b>5.1 Sentrale funn</b>	50
<b>5.1.1 Videreutvikling av formatet</b>	50
<b>5.2 Videre forskning</b>	51
<b>6 Referanser</b>	<b>52</b>
<b>7 Vedlegg</b>	<b>54</b>
Liste over vedlegg	54
<b>Vedlegg 1 - Semesterplan Vår 2021</b>	55
<b>Vedlegg 2 - Produksjonsplan 3.05-20.06</b>	56
<b>Vedlegg 3 - Forløpsskisse</b>	57
<b>Vedlegg 4 - Budsjettsammendrag</b>	58

<b>Vedlegg 5</b>	<b>- Notater fra tidligere kurs med Felipe Ortiz og Paula Galimberti .....</b>	<b>59</b>
<b>Vedlegg 6</b>	<b>- Samtykkeskjema .....</b>	<b>65</b>
<b>Vedlegg 7</b>	<b>- Consent form.....</b>	<b>66</b>
<b>Vedlegg 8</b>	<b>- Logg .....</b>	<b>67</b>

# 1 Innledning

Denne studien bygger på det kreative og kollaborative arbeidet knyttet til den improviserte langformforestillingen *Fantasmagorier*, som jeg utviklet sammen med teatergruppen Improoperatørene våren 2020. Fokus i studien er prosessen med å utvikle et improvisert forestillingsformat i langform med et satt ensemble. Med langform menes en improvisert forestilling av en viss lengde, som ofte følger en mer tradisjonell dramaturgi enn impro i kortform (Napier, 2015). Sjangeren vi valgte å utvikle forestillingen innenfor heter magisk realisme, som kort forklart kjennetegnes ved at det ekstraordinære er en naturlig del av det hverdagslige (Bowers, 2004), noe jeg forklarer nærmere i kapittel 3.3.

Gjennom prosjektet har jeg erfart hvordan tradisjonelle prosessfaser må endres og tilpasses når man produserer en improforestilling kollaborativt. I stedet for å først skape noe som så skulle innøves og terpes på, måtte jeg benytte meg av gruppens kollektive kunnskaper og erfaringer og samle disse til et felles formål, slik at forestillingsformatet kunne bli til etter hvert. I forkant av selve produksjonsprosessen lå derfor fokuset på å forme en idé og velge en sjanger i felleskap, og sørge for en felles forståelse for formatet gjennom grundige, selvstendige undersøkelser rundt den valgte sjangeren.

Grunnet koronavirus-pandemien ble prosjektets utforskningsfase lengre enn forventet, og situasjonen påvirket det praktiske arbeidet på ulikt vis. Vi mistet mye verdifull gruppetid og ble nødt til å gjennomføre de fleste oppstartsmøtene digitalt, og da prosjektet startet for fullt våren 2021, hadde vi allerede vært under strenge smitteverntiltak i et år. Da var dugnadsånden som preget starten av pandemien i stor grad blitt erstattet med en kollektiv tretthet av å se ansikter på skjerm, og den lysende optimismen som dro i gang dugnaden hadde blitt visket ut av en lengsel etter bedre tider. Deltakerne i gruppen var ofte slitne, og kreativiteten kom sjeldent uten å trenge en ekstra dytt. Allikevel ble masterprosjektet et felles lyspunkt i ellers grå hverdager, og da vi endelig fikk mulighet til å møtes fysisk som en hel gruppe, begynte kreativiteten igjen å blomstre. Uten det ustoppelige pågangsmotet hos de fantastiske menneskene i Improoperatørene, ville ikke dette prosjektet blitt en realitet.

På grunn av koronaviruset måtte jeg dele Improoperatørene i to. Målet var å fortsette ukentlige øvinger i felleskap så langt det lot seg gjøre, mens den andre gruppen ville jobbe tettere med meg og masterprosjektet mitt med ekstra øvinger, og være de som bandt seg til å gjennomføre forestillingen som skuespillere på eksamensdagen. Denne gruppen kalte jeg «mastergruppen». For mastergruppen ville det bli obligatorisk å følge opp på utforsking av sjanger og engasjere seg i temaet, samt å hjelpe til med andre logistiske oppgaver til prosjektet. Dette ble møtt veldig positivt, og som jeg hadde forventet så var det enkelte som følte seg både lettet og ivaretatt ved at det kom til å være mulig å engasjere seg i prosjektet selv om en ikke hadde så mye tid til disposisjon. Gruppen gav meg full tillit og egenrådighet til å styre prosjektet, som følte seg veldig godt ettersom det var min første gang som leder av et prosjekt av denne størrelsen i gruppen. Flere av medlemmene har lengre fartstid i IO enn meg, og selv om vi har operert med en relativt flat struktur så har det opparbeidet seg et hierarki, og jeg har stor respekt for de som har vært i gruppen lengre enn meg.

## 1.1 Bakgrunn for valg av prosjekt

Improvisasjonsteater har vært en stor lidenskap for meg siden jeg ble medlem av Improoperatørene høsten 2016. Jeg har nok alltid vært litt ekstra glad i oppmerksomhet, og da jeg så at Improoperatørene hadde opptaksprøve denne høsten, bestemte jeg meg for å delta. Under opptaksprøven ble jeg bedt om å mime at jeg gjorde «planken» på toppen av en vulkan samtidig som jeg tok en selfie, og jeg husker fremdeles latteren fra resten av opptaksgruppen - og at jeg følte meg ordentlig morsom. Senere samme kveld (klokken 00:51, for å være presis) fikk jeg telefon fra lederen i gruppen, som lurte på om jeg ikke hadde lyst til å bli med videre på moroa. Siden da har improvisasjon fortsatt å påvirke livet mitt på så mange ulike måter.

Gjennom min tid i Improoperatørene, i tillegg til årene som student ved drama og teater på NTNU, har jeg opparbeidet meg kompetanse og erfaringer fra et bredt teaterfaglig spekter, med fokus på roller som skuespiller, teknikker, regissør og produsent. Ungdomsarbeid har også blitt en stor del av mitt virke, og jeg har jobbet med flere ungdomsteatergrupper, blant annet gjennom mitt engasjement som produsent for den regionale DUS-festivalen (Den Unge Scenen). Gjennom mitt eget foretak har jeg dessuten vært aktiv som frilansskuespiller i diverse oppsetninger og filmer, og til tider også som stemmeskuespiller. Det at jeg har kjennskap til flere sider ved teaterverdenen ser jeg på som en klar fordel i jobben med scenekunst, særlig når man har overordnet ansvar for større, kreative prosjekter, som med *Fantasmagorier*.

Improoperatørene har lenge søkt større og større utfordringer, og å eksperimentere med langform har vært noe vi har diskutert i lang tid, men for å gjennomføre et slikt prosjekt kreves det en viss disiplin og et engasjement som strekker seg forbi det vi vanligvis har kapasitet til. Vi trengte en dytt, og jeg så at et masterprosjekt ville være en gylden mulighet til å virkelig sette ambisjonsnivået høyt og utfordre gruppen til et eksperiment vi kanskje ikke ville gjort ellers.

## 1.2 Improoperatørene (IO)

I Trondheim kan en finne flere ulike improgrupper med forskjellige metodiske innganger. Man kan nok si at improvisasjonsteater er en slags nisje innenfor den lokale scenekunsten her i byen, og også internasjonalt. Impro blir ofte assosiert med humorteater, standup eller revy, men Improoperatørene ønsker også å bruke impro til å fortelle lengere historier, og utvikle egne langformformater, noe som i seg selv er en faglig utfordring som krever en særegen kompetanse.

Improoperatørene (heretter IO) er en ideell teatergruppe som jobber mot å utvikle det tradisjonelle improviserte teateruttrykket. Gruppen ble stiftet i 1999 og har vært svært aktiv i Trondheim siden da. Gjennom årene har det vært bred utbygging av medlemmer i gruppen, og selv om alle veteranene nå har «pensjonert» seg, er det fremdeles et knippe medlemmer igjen med veldig lang fartstid. IO er i dag den eldste aktive improvisasjonsteatergruppen i Trondheim, og har alltid mange jern i ilden. Også gjennom koronapandemien, med hjemmekontor og nedstengninger, har gruppen holdt seg aktiv blant annet ved å strøme improvisert teater fra flerspillerspillet *Minecraft*, og gjennom å lage radioteater som podkast.

IO har systematisk arbeidet med kompetanseheving av medlemmene, blant annet ved å invitere profesjonelle utøvere fra rundt om i verden til å holde kurs for gruppen, og ved å selv delta på både nasjonale og internasjonale festivaler og arrangementer. Gjennom kurs fra prominente improvisatører som Lee White, Tim Orr, Shawn Kinley og Inbal Lori, har vi blant annet tilegnet

oss ferdigheter i å improvisere troverdige karakterer og skape intrikate narrativ som følger en mer tradisjonell historieoppbygging. Vi trener ofte på disse elementene, og inkorporerer de i kveldsshow der vi spiller kortform, men har sjelden fått muligheten til å virkelig vise hva vi kan i et større format, for eksempel langform. Masterprosjektet var dermed en gylden mulighet til å gjøre nettopp dette.

Mitt første møte med langform var da jeg reiste sammen med Improoperatørene til den internasjonale improfestivalen «Dubai Impro Fringe & ITI Conference» i 2017. Den internasjonalt anerkjente improgruppen Improv Theater fra Los Angeles spilte et sjangerbasert langformformat som de kaller *Twilight Zone*, hvor de bruker typiske trekk fra det berømte TV-programmet med samme navn fra tidlig 60-tall. De spilte tre forskjellige fortellinger på 20-30 minutter hver, med forslag fra publikum. Jeg ropte ut «festival!», og dette fanget oppmerksomheten til en av de på scenen, som repeterte forslaget tilbake til meg før lyset gikk i svart. Så startet scenen. Fortellingen utviklet seg fra å være historien om en kjedelig billettselger på en festival, til å handle om djevlene og demonene som egentlig kontrollerte festivalen fra den andre siden. Midt i blinken for meg! Med utgangspunkt i mitt enkle forslag lekte de seg frem til en sammenhengende langformforestilling med flere lag, og publikum var i ekstase. Dette besøket til Dubai ble en stor inspirasjon for meg til å utforske langform videre, og det samme gjaldt for resten av medlemmene i IO.

### 1.3 Hensikt og problemstilling

Hensikten med studien er todelt: jeg ønsket å finne ut hva som skjer når man forsøker å produsere et nytt improformat i langform, i tillegg til å gi Improoperatørene muligheten og ressursene til å gjennomføre et etterlengtet, større prosjekt.

Ved oppstart av prosjektet var problemstillingen «Hvordan lage en improvisert langformforestilling i en valgt sjanger med Improoperatørene som ensemble? Hvilke utfordringer oppstår, hvilke metodiske grep utvikles og hvilken dramaturgisk form får forestillingen?». Dette viste seg etter hvert å være en litt bred vinkling, men etter gode diskusjoner med veileder, ble problemstillingen kortet ned og spisset noe, og lyder nå som følger:

*Hvordan skape en improvisert langformforestilling i sjangeren magisk realisme med Improoperatørene som ensemble?*

### 1.4 Struktur

Oppgavens videre struktur består av 4 hovedkapitler med tilhørende underkapitler. Kapittel 2 er metodekapittelet, og tar for seg praksisledet forskning og PaR «modes of knowing», med underkapitler som trinnvis forklarer PaR-modellen, en presentasjon av impro som prosessemetode og scenekunst, metodene for dokumentasjon av prosjektet og til slutt et delkapittel som presenterer analyseformen. I kapittel 3 legger jeg frem det teoretiske grunnlaget for prosjektet, beskriver impro fra et historisk og teoretisk perspektiv og redegjør for sjangeren magisk realisme. I kapittel 4, som består av selve analysen, presenterer jeg funn og refleksjoner fra det praktiske arbeidet i sin helhet, fra konseptutvikling til improvisert forestilling. Kapittelet er strukturert med inspirasjon fra Haagensens (2018) faseinndelinger i egenskapt teater. Avslutningsvis, i kapittel 5, besvares problemstillingen gjennom en oppsummering av hovedfunnene i analysen, før jeg knytter det hele sammen med en refleksjon over potensialet for videre utvikling av *Fantasmagorier* i fremtiden.

## 2 Metode

I dette kapittelet tar jeg for meg de metodiske strategiene og valgene som ble gjort gjennom prosessen. Jeg redegjør for den kunstneriske forskningspraksisen, via Haseman (2006) og Nelson (2013), under det performative forskningsparadigmet. Deretter presenterer jeg impro som kunsttradisjon og prosessmetode, før jeg avslutter med dokumentasjon og analysemetoder. Her ser jeg særlig på stoppunkt (stop-moments) og faseinndelingen inspirert av egenskapteater.

### 2.1 Praksisledet forskning

Dette masterprosjektet er et praksisledet forskningsprosjekt, og befinner seg derfor ikke innenfor de tradisjonelle forskningsparadigmene kvantitativ og kvalitativ forskning. Prosjektet kan plasseres inn under paraplybegrepet performativ forskning, som professor Brad Haseman (2006) presenterer som en metodologi for å gjennomføre forskning i kunstpraksis, i artikkelen *A Manifesto for Performative Research*. Han argumenterer for at et nytt forskningsparadigme måtte oppstå da forskere i de estetiske feltene, som kunst og design, ofte strevde med å finne passende metodologier innenfor de ortodokse paradigmene, og han presenterer derfor den metodologiske tekningen som han kaller «*Performative Research*». Robin Nelson, som jeg kommer tilbake til i neste delkapittel, presenterer en modellbasert metode innenfor praksisledet forskning, som han forkorter med «PaR» (practise as research) (Nelson, 2013).

PaR involves a research project in which practice is a key method of inquiry and where, in respects of the arts, a practise (creative writing, dance, musical score/performance, theatre/performance, visual exhibition, film or other cultural practise) is submitted as substantial evidence of a research inquiry» (Nelson, R., 2013, s. 8-9).

Haseman (2006) legger frem at praksisledet forskning ikke nødvendigvis tar utgangspunkt i et *problem*, men heller en *entusiasme for praksis* hos forskeren. Det kan være noe forskeren finner utfordrende eller spennende, eller noe som først nå er mulig å gjennomføre via ny teknologi. «Practise-led researchers construct experiential starting points from which practice follows» (Haseman, 2006, s. 3-4). Det tradisjonelle «*problemet*» blir på mange måter kun et *springbrett* for forskeren til å finne ut av hva som dukker opp gjennom praksisen, og prosjektet blir selve forskningen. Hvordan det utvikler seg, hva som skjer under vegg, hva en finner ut av og hvordan prosjektet selv endrer retning fra den originale ideen gjennom nye oppdagelser. I de tradisjonelle paradigmene blir slik dybdedykking i menneskelig oppførsel vanskeligere, og Haseman viser til hvordan flere kunsthforskere, særlig innen det kvalitative feltet, har slitt med å fremstille hendelser kun ved hjelp av ord. Han spesifiserer at praktisk forskning nødvendigvis må oppleves, og er lettere fortalt gjennom de symbolske formene til praksisen som blir forsket på (2006). En kan slite når en begynner å sette ord på de subjektive følelsene som oppsto gjennom gjennomføringen av en dans, for eksempel. Og derfor må leseren også oppleve resultatene av praksisledet forskning gjennom de symbolske formene den har, da nødvendigvis gjennom den indirekte formen av et opptak, når det ikke vil være mulig å oppleve produktet direkte i ettertid.

### 2.2 Modes of knowing – «PaR»

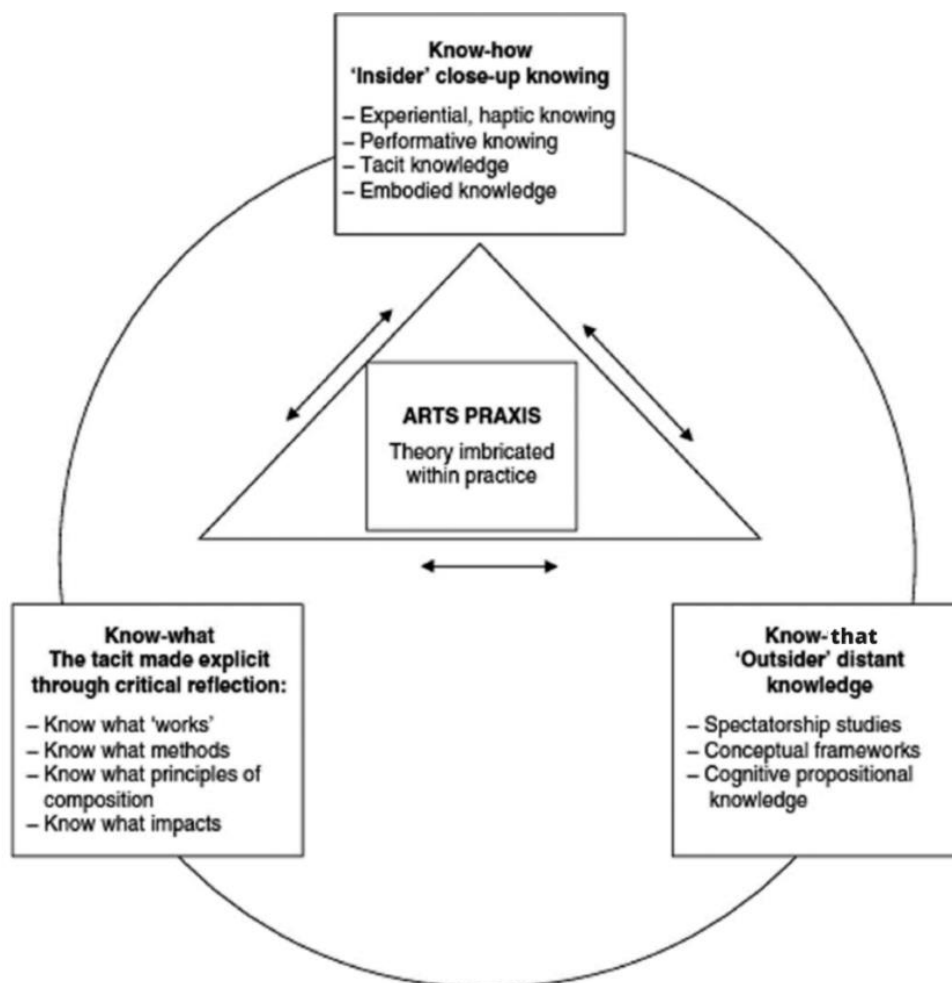
Masterprosjektet tar utgangspunkt i Robin Nelsons modell for praksisledet forskning, «modes of knowing» (Nelson, 2013). Nelson presenterer sin praksisbaserte forskningsmetodologi som en

måte å legitimere praksisbasert forskning på, på lik linje med de tradisjonelle paradigmene nevnt i forrige kapittel. Samtidig påpeker han at praksisbasert forskning kan være en fallgrube om en ikke har de rette forutsetningene, eller kompetansen, innenfor det feltet en skal utføre forskningen i, noe som viser til at paradigmet kanskje er spesielt tilegnet kunstfeltet.

Et PaR-prosjekt består som regel av et multimodalt forskningsspørsmål, som undersøkes gjennom en multimodal dokumentasjonsprosess, hvor dokumentasjon av prosessen er særdeles viktig. Det kan dokumenteres ved hjelp av for eksempel loggføring, bilder eller modeller. Til slutt er det selve skrivingen som plasserer praksisen i en teoretisk og konseptuell ramme til nytte for forskningsfeltet, ettersom selve praksisen ikke har substans nok i seg selv (Nelson, 2013). Praksisen, eller det endelige produktet, blir presentert som den viktigste delen av prosjektet, og legges frem som bevismateriale for ny innsikt. Dette er grunnen til at sluttproduktet helst må oppleves direkte, ettersom f.eks. et filmopptak eller andre dokumentasjonsmetoder vil fjerne opplevelsen av nærværet som er så viktig i teatersammenheng. Samtidig er det å dokumentere prosessen nøye høyst relevant i et PaR-prosjekt, ettersom det er gjennom dokumentasjon og tilbakeblikk en får muligheten til å reflektere over de kritiske øyeblikkene som oppstår (Nelson 2013).

Det å forske på en kunstprosess kan være utfordrende, og Nelson nevner at særlig kunstnere som har egne innarbeidete metoder og teknikker, ofte overser sin egen prosess i forskningen ettersom den virker så åpenbar for dem selv. Man tenker kanskje at det man gjør er så åpenbart at det ikke er verdt å notere, men ifølge Nelson (2013) er det de små detaljene som gjør hver enkelt prosess unik. Mange viktige hendelser og bestemmelser skjer bak kulissene. Om forskeren ikke er våken for alt i en slik prosess kan mange uvurderlige øyeblikk og vendepunkter overses. Derfor har Nelson utviklet en modell han kaller *modes of knowing*, som illustrerer tre kunnskapsregimer Nelson mener leder praktisk forskning.





Figur 1 Modes of knowing: multi-mode epistemological model for PaR. Fra *Practise as research in the arts*. (s. 37), av R. Nelson, 2013

## 2.2.1 Arts Praxis

I sentrum av modellen står «arts praxis», med et kunnskapstriangel av *know-how*, *know-what* og *know-that* rundt seg. *Praxis* er kjernen, og de tre ulike formene er hva han kaller «modes of knowing». Modellen illustrerer at praktisk forskning utarbeides gjennom ulike kunnskapsposter som til sammen skaper teori overlappende med praksis, eller «intelligent practise» (Nelson, 2013, s. 40). Gjennom de tre postene blir praksisen legitimert som forskningsdata på linje med de tradisjonelle forskningsparadigmene, ifølge Nelson (2013).

## 2.2.2 Know-how

«Know-how» er kroppslig kunnskap som en normalt ikke tenker over at en har, også kjent som taus kunnskap. Dette er blant annet erfaringsbaserte handlinger som en utfører motorisk, som alle mennesker subjektivt opparbeider seg en metaforisk verktøykasse av gjennom et levd liv. Denne kunnskapen ligger latent i oss, og blir tatt i bruk når vi for eksempel utfører kompliserte teknikker og handlinger, som å sykle eller svømme (Nelson, 2013).

Nelson mener allikevel at dette går dypere enn bare muskelminner; det kan være at noe bare *føles* riktig der og da, og at det ikke er før i etterkant av hendelsen at man eventuelt kan

gjenkjenne at dette skjedde. Man vet spontant hva som er det riktige å gjøre i situasjonen, og gjennomfører bestemte handlinger mer eller mindre ubevisst. Man trenger ikke engang være klar over at en var i besittelse av slik kunnskap før en plutselig tar seg selv i å gjøre noe på et bestemt vis (Nelson 2013).

Dette gjelder ofte også for improvisasjonsskuespillere. På scenene er improvisatører bestandig i arbeid, og kroppslig kunnskap blir tatt i bruk f.eks. for å besvare motspillerens tilbud eller for å legge til noe man føler scenen trenger. Som regel er ikke dette noe en reflekterer over før i etterkant av en spilt forestilling gjennom notater, da det er kroppslig (eller taus/usynlig) kunnskap og spontanitet som blir anvendt spontant i øyeblikket, kunnskaper man har tilegnet seg gjennom et levd liv.

### **2.2.3 Know-what**

«Know-what» er den mer refleksive delen av modellen. Gjennom kritisk refleksjon over ens egen praksis kan man reflektere over hva som ble gjort, og deretter utforske hva som fungerte og ikke; «The know what of PaR resides in knowing what 'works' ...» (Nelson, 2013, s. 44). Videre kan man se på erfaringene fra praksis og de valgene man tok underveis gjennom en linse av relevante faglige perspektiver. Gjennom refleksjonsarbeidet kan den usynlige kunnskapen bli synlig, og man kan lære av både sine feil og sine gjennomslag (Nelson, 2013). Subjektive refleksjoner er viktige, men det er først når man reflekterer i felleskap at gruppen kalibrerer seg mot mer effektive know-hows, gjennom å reflektere over praksisen.

### **2.2.4 Know-that**

«Know-that» er den tradisjonelle, teoretiske kunnskapen; det praktiske arbeidet analyseres, fremstilles som tekst og legitimeres gjennom teori. Slik får praksisen en akademisk, tekstlig dimensjon som gjør kunnskapen delbar (Nelson, 2013).

## **2.3 Impro – prosessmetode og scenekunst**

«Hva er improvisasjon?» pleide jeg å spørre barna jeg instruerte da de møtte impro og drama for første gang, og noen ganger var svaret at improvisasjon er når man bare *gjør noe* som ikke er planlagt. Jeg synes det er en fin definisjon, fordi det er i grunn er dette impro handler om; å bare *gjøre*, uavhengig av om det er «riktig» eller «galt». Eller som Anthony Frost og Ralph Yarrow beskriver det:

Improvisation: the skill of using bodies, space, imagination, objects and all human resources to generate or to reformulate a coherent physical expression of an idea, a situation and a character (even, perhaps, a text); to do this spontaneously, in response to the immediate stimuli of one's environment without preconceptions (Frost & Yarrow, 2016, s. xv).

Mick Napier sin definisjon er noe enklere: «Improvisation is about getting on stage and making stuff up as you go along. That's it» (Napier, 2004, s,1). Dette er kanskje en grov forenkling av konseptet, men samtidig ikke; impro handler jo i bunn og grunn om å ha motet til å gå på scenen og se hva som skjer, uten noen klar idé eller forventninger til utfallet. Napier skriver at det ikke engang tjener noe formål å lese boken hans om en vil lære seg å improvisere, «Because when it comes down to it, you can read about it until your teeth fall out, but you'll only get

better by doing it. Doing it. Doing it» (Napier, 2004, s.2) - et råd jeg ofte selv har fått fra kursholdere innenfor feltet.

Noe av det mest sentrale i impro er å lytte til og akseptere tilbudene medspillerne dine kommer med, men også å godta at det er greit å feile, fordi det er det *å gjøre* som er målet; gjennom handling skaper man noe, og det er det man skaper man har å jobbe med. For mange kan det være vanskelig å gi slipp på ideen om at det man gjør må være perfekt, men impro *kan ikke* være perfekt, ifølge Keith Johnstone (1981). Mer enn bare scenekunst er impro først og fremst mennesker på en scene i et øyeblikk, som ikke alltid selv er helt klare over hva som foregår. Det du ser på en improscene ser du for aller første gang, og du kommer trolig aldri til å se akkurat det samme igjen, selv om det er former og teknikker som kan være gjenkjennbare for det tredje øyet.

Frost og Yarrow skriver at «Improvisation is not just a style or an acting technique; it is a dynamic *principle* operating in many different spheres, an independent and transformative way of being, knowing and doing» (Frost & Yarrow, 2016, s. 3). Slik var impro også en del av den metodiske tilnærmingen til prosjektet, og peker direkte tilbake til Nelsons (2013) modell over praksisledet forskning. Gruppens *know-how* og *know-what* var essensielle komponenter til progresjonen, og med min refleksive posisjon som forsker la jeg til *know-that* gjennom den akademiske teorien, noe som særlig gjenspeiles i analysen.

The way we teach improv is obtuse. And it makes sense: for the most part, we're not teachers. We're performers being asked to teach people how to do what we do, when we might not know exactly how we are doing it ourselves (Capozzoli, 2021, s. 10).

Impro har lenge vært forankret i *mesterlære*. Dette er en tradisjon som går ut på at læren blir delt gjennom praksis, hvor det meste av kunnskap og tradisjoner kommer fra andre lærere og grupper (Neilsen & Kvale, 1999). Impro formidles for det meste mellom improvisatører i samme rom, og ikke like mye gjennom litterære verk. Det er en utøvende kunstpraksis som alltid vokser, og derfor er et felleskap mellom grupper, og felles erfaringer, særdeles viktig. Feltbegreper og tradisjoner blir delt fra lærere til lærere, for eksempel gjennom kurs og festivaler. Derfor var det heller ikke relevant for meg å undersøke improvisasjon fra et fenomenologisk perspektiv, ettersom det var gruppens kunsttradisjon, og min utvidede kunnskap innenfor valgt sjanger og format, som var av interesse for forskningen.

(...) we have *an* experience when the material experienced runs its course to fulfilment. Then and then only is it integrated within and demarcated in the general stream of experience from other experiences. A piece of work is finished in a way that is satisfactory ... Such an experience is a whole and carries with it its own individualizing quality and self-sufficiency. It is *an* experience (Dewey, 1980, s. 36-37).

## 2.4 Dokumentasjonsmetode

Gjennom prosjektet har jeg dokumentert progresjon og prosess ved hjelp av filmopptak, bilder, lydopptak og logg. I det første produksjonsmøtet med gruppen forklarte jeg at jeg kom til å dokumentere arbeidet vårt, men at bilder og opptak bare var for våre øyne, og forsikret meg om at alle samtykket til dette. Vi gjorde ofte øvelser som krevde en dyp tilstedeværelse i øyeblikket, og da kan særlig videoopptak hjelpe en med å dokumentere komplekse hendelser som man så kan studere igjen og igjen, og slik oppdage viktige aspekter man ellers ville oversett eller glemt. Ifølge Nelson (2013) er nemlig omtrent *all* materiale opparbeidet gjennom en praktisk prosess nyttig til en prosessrapport. Også notatbøker, skisser, utkast og planer er verdifulle dokumenter som kan gi et innblikk i prosessen. Nelson understreker hvordan enhver kunstnerisk prosess er

unik, og at kunstnere har godt av en påminnelse om dette når en velger hva som kommer med som vedlegg til forskningen og ikke.

Bilder og videoopptak ble viktige for å dokumentere de fysiske og scenografiske utforskingene av formatet. Jeg noterte også for hånd under de fleste øvingene våre, og transkriberte de håndskrevne notatene til en samlet digital logg hver kveld. Et par av de første digitale møtene med skuespillerne ble også gjort skjermopptak av, og på samme måte ble det digitale helgekurset tatt opp. Opptakene fra helgekurset kom veldig godt med til senere bruk, som å oppdatere de som ikke hadde mulighet til å være til stede under hele kurset, og kursholderne gav oss også tillatelse til å bruke opptakene til eventuelle videre formål i gruppen. Noen uker resulterte i mindre mengder dokumentasjon enn andre, spesielt på grunn av den oppstykkede progresjonen under pandemien, men også fordi noen uker var mer produktive enn andre.

Selve forestillingen ble tatt opp av en profesjonell fotograf, med god lyd og godt bilde, og en annen fotograf ble ansatt for å ta bilder – noe som Nelson (2013) selv beskriver som særdeles viktig når det praktiske arbeidet i en kunstproduksjon av natur er flyktig. Samtidig er det slik at et opptak av en teaterbegivenhet sjeldent får til å dekke følelsen av å være til stede som tilskuer, og Nelson reflekterer over at det nettopp derfor blir desto viktigere å ha god kvalitet på opptakene av produktet.

## 2.5 Analysemetode

Med hjelp av den metodiske inngangen via PaR (Nelson, 2013) satte jeg den praksisledete forskningen i teoretisk perspektiv gjennom en analytisk prosess. Prosessfasene for egenskapt (*devised*) teater av Haagensen (2018) ble en ryddig måte å oppstykke prosessen på. Improvisasjon fører med seg en viss risiko og uforutsigbarhet når det kommer til å begrunne valg og forsvare begrunnelsene teoretisk. Ved hjelp av modellen i PaR har jeg en metode å lene meg på, som kan forsvare den tause kunnskapen som ble diskutert, reflektert over og tilpasset videre i arbeid mot produktet som til slutt ble forestillingen *Fantasmagorier*. Som analyseverktøy bruker jeg metoder og begreper fra en blanding mellom litteratur på improvisasjon, egenskapt teater, magisk realisme og praksisledet forskning. Ved hjelp av valgt teoretisk litteratur på temaet, og min metodiske inngang til analyse og praksis, ønsker jeg å belyse nye perspektiver fra prosessen og reflektere over improvisert langform i en akademisk kontekst.

### 2.5.1 Stoppunkt

I analysen av oppgaven står Lynn Fels sine teorier om stop-moments sentralt. Stop-moments er øyeblikk av risiko og muligheter (Appelbaum, 1995). Fels sammenligner det med «a child's tug on your sleeve» (Fels, 2012; Fels, 2015). Det er øyeblikk i praksis som oppstår når man minst venter det, når man blir oppmerksom på øyeblikket og ser hendelsen eller situasjonen fra et nytt perspektiv. Disse *stoppunktene*, som jeg velger å kalle det, kan komme helt ut av det blå og føles ofte som en lettelse eller som et «aha!»-øyeblikk. (Fels, 2012, s. 53). Som Fels beskriver sin metodologi kalt performative inquiry, så handler det om å være til stede i øyeblikket slik at en klarer å identifisere disse stoppunktene, for å stoppe opp og reflektere over dem, og blir klar over potensialet til læring som de innehar (Fels, 2012, s. 53).

## 3 Teori

I dette kapitlet presenterer jeg det teoretiske grunnlaget for prosjektet, både teori som lå til grunn for den praktiske gjennomføringen, og teori som har hatt analytisk verdi i ettertid. Aller først går jeg gjennom Haagensens prosessfaser i *devised* (egenskap) teater. Deretter presenterer jeg impro fra et historisk og teoretisk ståsted, og redegjør for typiske begreper, teknikker og former som var relevante for den kunstneriske prosessen, med spesielt fokus på langform. Deretter presenterer jeg den valgte sjangeren, magisk realisme, før jeg avslutter med et kapittel om lederskap og samarbeid.

### 3.1 Faseinndeling basert på egenskap teater

Cecilie Haagensen, førsteamanuensis i drama og teater ved Institutt for kunst- og medievitenskap ved NTNU, foreslår i doktorgraden sin begrepet *egenskap teater* som en norsk oversettelse av *devised theater*. «*To devise*» betyr å finne opp, eller å tenke ut noe (Haagensen, 2014). Teaterretningen stammer fra den historiske avantgarden på 1920-tallet, der man så en vekst av dadaismen og surrealismen, og blir videre etablert i 1950-tallets neo-avantgarde, men vokser for alvor frem i vesten rundt 60-70-tallet, grunnet store samfunnsmessige endringer under disse tiårene (Haagensen, 2018). Egenskap teater er et paraplybegrep for flere produksjonsmetoder og plattformer, men i hovedsak dreier det seg om teater som er «*unscripted*», altså teater som ikke er basert på et ferdig manus. I stedet tar egenskap teater utgangspunkt i deltakernes livsverden, interesser og ideer, og blir til gjennom en kollaborativ, faseindelt prosess (Haagensen, 2018).

Haagensen peker på demokratiseringen av teateret som fulgte med fremveksten av egenskap teater. Teaterets fokus rettet seg i større grad mot hverdagslige hendelser og, en kunstnerisk interesse for å iscenesette folks hverdagsliv blomstret opp. Denne demokratiseringen kan forstås på tre ulike nivåer: Det første er en dehierarkisering av teaterets estetiske former og virkemidler, der teksten mister sin overordnede status og likestilles med andre virkemidler som lys, lyd og kropp. Det andre nivået er at man bruker teateret som et verktøy for å interagere med folks interesser og hverdagsliv. Det tredje nivået viser til nye organiseringsmåter for den kreative prosessen, som er i tråd med den gjeldende teatervirksomheten. Teaterets tradisjonelle hierarki oppløses, en idealisering skjer rundt deltakelse og avgjørelser der ulike funksjoner i teateret skal få medbestemmelse (Haagensen, 2018). Slik har man gjennom egenskap teater muligheten til å lage en produksjon uten avgrensninger i uttrykk eller arbeidsmetoder. Man står fritt til å utforske fremgangen gjennom prosessen av å skape, via å være helt fristilt fra et tekstbasert utgangspunkt, noe som er i tråd med min ambisjon om å lage en improvisert forestilling med lik kunstnerisk verdi som tradisjonelle teaterverk.

Med utgangspunkt i Lev Vygotsky sine teorier rundt fantasi og kreativitet, presenterer Haagensen (2018) en faseinndeling av prosessen med å lage egenskap teater. De fire fasene kan glir gjerne over i hverandre, og kan brukes som et verktøy for å skape struktur og fremdrift i produksjonsprosessen:

- *Fase1 - Startpunkt og idéutvikling* handler om å bli kjent med hverandre og dele erfaringer og ideer. Den største utfordringen er gjerne å starte en prosess uten en spesifikk retning, ettersom man som regel ikke har et manus å gå etter (Haagensen, 2018).

- *Fase 2 – Materialutvikling* er en utprøvende fase, hvor man tester ideene fra fase 1 og forstørrer eller forminsker de ulike elementene ut ifra hva som har størst relevans. Her begynner gruppen å bli mer selvsikker, og improvisasjonene blir mer konkret rettet mot materialutforskningene (Haagensen, 2018).
- *Fase 3 - Utforming og strukturering av materiale* handler om å teste ut, evaluere og velge materiale og sekvenser som skal settes sammen til en helhetlig forestilling. Det er her dramaturgien skal på plass, og forestillingen får gjerne en rød tråd (Haagensen, 2018).
- *Fase 4 - Innøving, forestilling og refleksjon* er den avsluttende fasen, der det ferdige produktet øves inn, og forestillingen tilpasses til spillestedet. Den siste tiden i fase 4 brukes på gjennomganger, finpuss og detaljer. Her skal spillet presiseres, temposkiftene fokuseres og skuespillerne drilles. Denne fasen ender når forestillingen er spilt foran et publikum (Haagensen, 2018).

Jeg tok utgangspunkt i Haagensens faseinndeling under vår egen produksjonsprosess, og tilpasset de underveis alt etter hva prosjektet behøvde.

## 3.2 Improvisasjon

Det å improvisere er ikke noe nytt fenomen, og man kan finne spor av iscenesatt impro i mange forskjellige scenekunster og ritualistiske seanser gjennom historien, fra sjamaner og heksedoktorer til klovner og historiefortellere. Improvisasjon som et fenomen og kunstnerverktøy går kanskje like langt, om ikke lengre tilbake, enn selve teateret. I den greske antikken, for eksempel, improviserte klovner og andre performere små farser og sketsjer inspirert av dagligdagse hendelser, og i 1600-tallets Italia vokste Commedia dell'arte frem, en retning sterkt preget av improvisasjon og lek gjennom maskespill og karikaturer (Frost & Yarrow, 2016).

I boken *The Improv Handbook* presenterer Tom Salinsky og Deborah Frances-White (Salinsky & White, 2008) kort det historiske grunnlaget for improtradisjonen slik vi kjenner den i dag. De peker på at teaterstykker, manuskripter og andre skrevne tekster kan overleve i tusener av år, mens improvisasjon, på sin side, bare eksisterer i øyeblikket. Her ligger nok noe av grunnen til at manuskriptet troner øverst i det tradisjonelle teaterets hierarki. Salinsky og Frances-White sier det slik: «Scripts, books, and music manuscripts can *travel* and *endure* in the way that a brief moment of inspiration cannot» (Salinsky & Frances-White, 2008, s.2).

### 3.2.1 Improens opprinnelse

Mye av dagens impro har sitt opphav i Viola Spolin og Keith Johnstones utforskinger og nyskapinger gjennom nittenhundretallet. Spolin lagde teater- og improvisasjonsleker, hovedsakelig for barn, da hun begynte sitt teaterarbeide på slutten av 1930-tallet. Hun oppfant mange forskjellige improøvelser og leker som fremdeles er i bruk i dag. I motsetning til teaterforskere som Stanislavskij, som brukte improvisasjon kun som en skuespillerteknikk og prosessverktøy, begynte hun å bruke improvisasjon som en aktiv scenekunst. En av hennes mest banebrytende teknikker Spolin var å spørre publikum om forslag til de improviserte scenene (Salinsky & Frances-White, 2008). Denne teknikken er noe mange definerer som en hovedteknikk innen impro, men den medfører også visse ulemper, ifølge Salinsky og Frances-White:

The problem which this creates is sometimes known as the **skateboarding duck** (...) There is something *daring* about beginning with a random suggestion from the audience, which makes much of public improvisation about taking a *risk*. The potential problem with this approach is that the audience may be encouraged to admire the process rather than being engaged in the story. Like a duck riding a skateboard, they are astonished that such a thing is possible, and are thus distracted from whether or not it is done well (Salinsky & Frances-White, 2008, s. 3).

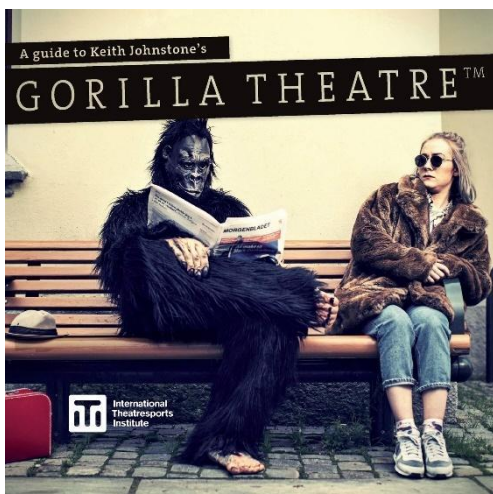
De understreker at dette ikke gjør teknikken noe mindre verdifull, men at det er viktig å være klar over både fordelene og ulempene ved å bruke den. Dette gjelder selvfølgelig de fleste teknikker i impro, og det kan derfor være nyttig å reflektere over hvorfor man velger visse teknikker over andre.

Keith Johnstone utviklet sine egne improteknikker i London og oppfant konsepter som Teatersport™ og Gorillateater™. Allikevel hadde ikke Spolin og Johnstone så mye å gjøre med hverandre før senere i deres karrierer (Salinsky & Frances-White, 2008). Mange anser Johnstone som den moderne improens far. Han er regissør, lærer og forfatter, og har spesialisert seg både praktisk og akademisk innenfor improvisasjon. Han er professor emeritus ved University of Calgary, og har blant annet vært med å grunnlegge organisasjoner som Theatre Machine og Loose Moose Theatre Company, som mange ser på som grunnsteinene for dagens impro (ITI, 2021). Johnstone ville komme tilbake til den barnlige fantasien han følte at han hadde mistet gjennom årene, og reflekterer særlig over akkurat dette i boken *Impro*:

As I grew up, everything started getting grey and dull. I could still remember the amazing intensity of the world I'd lived in as a child, but I thought the dulling perception was an inevitable consequence of age – just as the lens of the eye is bound gradually to dim. I didn't understand that clarity is in the mind (Johnstone, 1981, s.14).

Johnstone satte impro i perspektiv gjennom sin egen oppvekst, og det er denne søken etter *noe magisk* som gjør at han oppsøker det. Han mente at læren om verden og hvordan ting fungerer gjør at mystikken forsvinner, og søkte derfor etter metoder som kunne gjenåpne sinnet for det fantastiske:

In my case it was largely my interest in art that had destroyed any life in the world around me. I'd learned perspective, and about balance, and composition. It was as if I'd learned to redesign everything, to reshape it so that I saw what *ought* to be there, which of course is much inferior to what *is* there. The dullness was not an inevitable consequence of age, but of education (Johnstone, 1981, s.14).



Figur 2 A guide to Keith Johnstone's Gorilla Theater™. Fra "Gorilla Theater", av International Theatresports Institute, (<https://impro.global/formats/gorilla-theatre>).

Improoperatørene ble stiftet i Johnstones tradisjoner, og har lenge brukt hans teknikker, øvelser og utforskinger som en grunnstein for gruppens vekst. I senere tid har gruppen begynt å utforske improvisasjon utenfor disse tradisjonene, og søker nå aktivt etter å tilegne seg kunnskap som både bygger på, og bryter med, Johnstones utforskinger. En litt morsom fakta, og en digresjon, er at vi i Improoperatørene allikevel har drevet med Johnstones Gorillateater™ i ganske lang tid, og har blant annet bildet vårt, med vårt eget gorillakostyme, på fremsiden av den offisielle guiden til konseptet via The International Theatresports Institute (ITI).

### 3.2.2 Improvisert langform

Improvisert langform er improviserte forestillinger som gjerne følger en mer tradisjonell forestillingsdramaturgi og narrativ enn impro i kortform. Eller som Mick Napier beskriver det: «Long form. Simple. Take a suggestion. Improvise with some people for a half hour to an hour based on that suggestion. Simple. Not so simple» (Napier, 2015, s. 1). Vellykkete langform-forestillinger tar publikum med på en reise gjennom et spontant narrativ med en rød tråd, hvor en møter karakterer som forandrer seg og en ser relasjoner utspille seg over lengre tid. Mens kortformscener kan varer i alt fra få sekunder til flere minutter, mener Napier at en kan klassifisere en scene som langform dersom den varer i mer enn ti minutter og utforsker en tydeligere dramaturgisk og narrativ endring enn en regelmessig rekke i kortform (Napier, 2015).

Napier (2015) understreker viktigheten av å ta vare på leken i impro, og særlig i langform. Der barn har en naturlig kapasitet til å *bare gjøre*, vil mange voksne i større grad overtenke sine egne valg og handlinger, også på improscenen. Napier beskriver dette som et paradoks:

These improvisers feel they have to keep themselves from being slow and boring, and suddenly they are building walls around their ability to be spontaneous and funny. The irony is somewhat apparent. It is THE paradox of improvisation – the "thinking about" vs. the "doing and playing". That which is perceived as "important" helps the thinking part, but limits the "just playing around" part (Napier, 2015, s. 4).

Eller, sagt på en enklere måte: «The more importance you place on an improvisational experience, the less likely you are to play» (Napier, 2015, s. 3).

Dette kan være særlig utfordrende i langform, der man improviserer lengre og gjerne har flere elementer som må flettes sammen underveis. En dårlig scene i kortform er på en måte som å rive av et plaster: det er heldigvis kjapt over. Om man er uheldig i langform, derimot, kan det bli psykisk utfordrende å stå i det. Som Napier sier «Five seconds is easy, but five minutes is a long time (...) it feels "real"» (Napier, 2015, s. 7-8).



### 3.2.3 Improbegreper

I impro brukes et bredt vokabular, og for en leser som ikke er spesielt kjent med formen vil det være av verdi å ha et overblikk over de viktigste. Hooplaimpro.com presenterer en liste over alle begrepene de bruker til sine improklasser (Hooplaimpro, 2021). Keith Johnstone nevner også mange av de samme begrepene i boken *Impro for Storytellers*, og flere av disse begrepene som fremdeles brukes aktivt i dag (Johnstone, 1999). Det er ikke nødvendig for meg å liste alle, men her følger en liste over de viktigste begrepene som har vært del av dette prosjektet:

- Akseptering (*accepting*).
  - Å si «ja» til forslaget medspilleren din presenter, slik at scenen kan utvikle seg. Det betyr dermed ikke at du skal unngå å si ordet «nei», da det også kan utvikle en scene, men en generell regel og et ordtak i impro er «yes, and ...». En improscene kommer ikke veldig langt uten at alle parter er med og drar, derfor er «Ja, og ...» et viktig ordtak å huske, da det ikke bare handler om å akseptere, men også å tilføye og utvikle.
- Utvikling/fremgang (*advancing*).
  - Å utvikle scenen til fordel for handling og fremtiden til karakterene som blir fremstilt. Her vil en gjerne fortsette scenen i en spesifikk retning, i motsetning til å bare tilføye ny informasjon.
- Spørsmål fra publikum (*Audience Suggestions*).
  - I de fleste former for iscenesatt impro pleier man å stille åpne spørsmål til publikum for å få inspirasjon til scenene. For eksempel så kan en gå på scenen og spørre publikum om inspirasjon til relasjoner eller et objekt man finner på et kjøkken.
- Backlinjen (*backline*).
  - Når en skuespiller i forestillingen stiller seg bak, eller vedsidenavn scenen når en er ute av spill. Improvisatorene i backlinjen er ute av spill, men ikke ute av forestillingen. Det er deres ansvar å følge med på hva som skjer så en kan hoppe inn om nødvendig. I Fantasmagorier valgte jeg å forsøke å holde skuespillerne av scenen når de ikke var i spill, men det var vanskelig å gjemme de helt på grunn av at scenografien var i konstant endring, og derfor ble de i stedet tvunget til å være i fysisk spill i bakgrunnen hvor enn det lot seg gjøre. Dette gjorde at formatet ble veldig fysisk krevende for improvisatorene som måtte både følge med på handlingen og være statister samtidig.
- Bakgrunnshistorie (*backstory*).
  - Detaljer om karakteren som er relevant før den kom på scenen. Nevnes som regel når karakteren blir introdusert som en måte å gi mer dybde.
- Blokkering (*blocking*).
  - Det motsatte av akseptering, og fører som oftest til at en scene eller en interaksjon stopper opp på grunn av at ideen eller utviklingen blir blokkert. Eksempelvis kan det se slik ut: «Jeg vil gjerne kjøpe en is, takk!» «Jeg er ingen selger, og jeg har ikke is». «Åh». Blokkering kan allikevel noen ganger føre til morsomme *games of the scene*.
- Spillet i scenen (*game of the scene*)
  - Hovedsakelig handler dette om å finne, og sette ord på, hva en scene handler om. Det kan være et tema eller en faktisk handling, men som oftest er det et «game» som skjer naturlig mellom improvisatørene på scenen. Dette er et begrep som

ofte blir brukt i kortform, og er noe en streber etter om en ønsker å komme til handlingen i scenen på en effektiv måte.

- Brobygging (*bridging*).
  - Fra Johnstone (1999). Når en bruker lengre tid på å etablere detaljene av omgivelsene rundt seg i stedet for å utvikle scenen, og gi publikum det de vil ha. Også kjent som å rable eller falle bort i fargelegging.
- Redigering (*edit*)
  - Det finnes mange forskjellige edits, men hovedsakelig betyr det at noen kommer inn i en allerede etablert scene og endrer på noe eller bytter ut noe med noe annet. *Tag edit* er når en skuespiller *tagger* ut en som er i spill, ved å for eksempel gi de en liten dytt på skulderen. *Swipe edit* er når en skuespiller nøytralt går over scenen foran spillet som er i gang for å illustrere en slags filmatisk overgang. *Lights edit (gå i black)* når lyset går for å illustrere at en scene er over.
- *Embodying*.
  - Når en skuespiller fremstiller seg som et livløst objekt, eller som en del av scenografien.
- *Endowing*.
  - Når en legger karaktertrekk på en annen skuespiller, slik at en forsterker eller legger til detaljer som karaktertrekk, mimikk og kroppsspråk.
- *Flash forward / flashback*.
  - Å se et glimt av en karakters fortid eller fremtid utspille seg på scenen.
- Frys (*freezing*).
  - Når en sier ordet «frys», som gjør at spillet på scenen stopper opp, som om en trykker på en pauseknapp. En bruker det gjerne når en skal inkorporere noe nytt ved å stoppe spillet, eller som en fortellerteknikk.
- *Platform*
  - Etableringen av hvem som er på scenen, hva de betyr for hverandre (deres relasjon), hvor de er og hva de gjør der. Som en hovedregel pleier man å forsøke å etablere en god plattform før en utvikler scenen, og en god plattform er som regel noe som gir logisk mening og som ikke er for vagt, men som samtidig ikke tar for lang tid å gjøre (se brobygging).
- *Spacework*
  - Å mime at en håndterer et objekt, eller at man er i et spesifikt rom. I impro bruker man sjeldent fysiske rekvisitter med mindre en spiller et format som krever det. Dette er hovedsakelig fordi en rekvisitt ofte er *ladet*, og det kan føles enklere å mime det som faller inn i fantasien naturlig.
- *Tilt*
  - Fra Johnstone (1999). Noe som tipper balansen av det som er etablert i en scene, og som ofte fører med seg en sterk forandring i etablerte karakterer og plattform. En *tilt* kan være synonymt med et dramaturgisk klimaks, der det er noe veldig tydelig som skjer som gjør at det scenen bygde opp mot enten blir fullbyrdet eller snudd på hodet.

### 3.2.4 Teknikker i Fantasmagorier

I løpet av prosessen var det en rekke kjente teknikker og øvelser som ble utforsket og bygget på, og noen mindre kjente som ble videreutviklet for å passe inn i formatet vi skapte. Noen av teknikkene er innarbeidet i gruppen fra før, andre fikk vi gjennom kurshelgen med Lee White og Felipe Ortiz. Disse teknikkene, eller øvelsene, ble benyttet i arbeidet med Fantasmagorier:

- *Zooming* ble den mest fremtredende teknikken vi tok i bruk i formatet. Noen av gruppe medlemmene kunne allerede denne teknikken fra et tidligere kurs med Ortiz, og under prosessen og kurset utforsket vi denne videre. Zooming går ut på at en fryser spillet og forskyver perspektivet fra den daværende scenen til en helt ny scene med nye karakterer, gjerne gjennom både tid og rom
- *Scene painting* er en teknikk vi øvde på med Lee White, og også denne ble viktig i arbeidet med Fantasmagorier. Teknikken går ut på at man «maler» et rom ved å verbalt beskrive hva som befinner seg i det, alt fra små objekter til fargen på veggen. Men teknikken fungerer best om en holder beskrivelsen så konsis som mulig og presenterer akkurat nok til at publikum kan fylle inn detaljene selv
- *Viewpoints* var nok en grunnteknikk for utformingen av formatet. Viewpoints er en øvelse som blir brukt i flere forskjellige typer drama- og teatersammenhenger, men i dette prosjektet tilpasset jeg en versjon av teknikken som var bearbeidet av Felipe Ortiz ([Vedlegg 5](#)). Kort forklart går den ut på at deltakerne skal komme i en slags kollektivt transe gjennom nøytrale bevegelser, repetisjoner, vandremønstre og musikk

### 3.3 Magisk realisme

Begrepet magisk realisme har vært under utvikling siden starten av 1900-tallet, og dr. Maggie Ann Bowers har forsøkt å samle en vid begrepsforvirring til en mer forståelig engelsk guide i boken *Magic(al) Realism* (Bowers, 2004). Selv om mange i dag først og fremst assosierer sjangeren med Latin-Amerika, har den også hatt stor innflytelse i Europa, særlig Tyskland, men også i andre deler av verden. Ifølge Bowers (2004) kan en dele magisk realisme i tre ulike begreper: «magic realism», «magical realism» og «marvellous realism».

Begrepet magisk realisme har hatt en komplisert betydning gjennom flere tiår, med tre prinsipielle historiske perioder; den første perioden startet i Tyskland på 1920-tallet, gjennom den tyske kunstkritikeren Franz Roh, den andre i Sentral-Amerika på 40-tallet, og den tredje fra 1955 til i dag, via den latinamerikanske forfatteren Gabriel García Márquez (Bowers, 2004). I dag finner man derfor ofte europeisk inspirasjon selv i de latinamerikanske verkene, og magisk realisme som sjangertrekk drar ofte meg seg forskjellige kulturelle referanser på tvers av kontinentene.

Roh brukte begrepet «magischer Realismus» for første gang i 1925, for å legge trykk på hvordan hverdagslige gjenstander kan virke fantastiske og rare om man stopper opp og studere de. Dagens kritikere finner også verk som ble publisert før begrepet i seg selv ble etablert, men som de nå i ettertid mener hører til i sjangeren. Franz Kafkas novelle *The Metamorphosis*, som ble publisert et tiår før Roh først brukte begrepet og lenge før det ble popularisert i Latin-Amerika, er et eksempel på tidligere verk man i dag kan klassifisere som magisk realisme (Masterclass, 2021). Begrepet i seg selv er et oksymoron, som beskriver et tvunget forhold mellom to begreper som tradisjonelt sett har vært adskilt, da de er motstridende beskrivelser. Man assosierer tradisjonelt ikke magi og realisme med hverandre, nettopp fordi de historisk sett har vært adskilte fenomener i litterære verk (Bowers, 2004).

I magisk realisme forsøker ofte kunstneren å vise et nytt perspektiv på virkeligheten, sett gjennom kunstnerens øyne, og tilskueren kan da få en ny opplevelse av det *virkelige*. Tid, narrativ og historie er ofte tema som blir vridd om på eller omgjort innenfor sjangeren, og det er ikke alltid åpenbart for tilskueren hvor verket befinner seg historisk:

Magic realist painting shares with modernism an attempt to find a new way of expressing a deeper understanding of reality witnessed by the artist and writer through experimentation with painting and narrative techniques. It, for instance, rejected previous styles to create a clarity and smoothness of the picture that was an amalgamation of the influences of photography and Renaissance art. Magic(al) realist writing, moreover, has become associated with the modernist techniques of the disruption of linear narrative time and the questioning of the notion of history (Bowers, 2004, s.9).

Sjangerformen minner om flere andre sjangre og tema. Bowers (2004) reflekterer særlig over hvordan den slekter på sjangre som fantasi, surrealisme, realisme og allegori, for å nevne noen. For å få en dypere forståelse av begrepet vil det være verdifullt å reflektere over hva som menes med at noe er *magisk*. Her snakker man altså ikke om den type magi og tryllekunstner man ofte finner i fantasijangeren, men heller en dypere forståelse av ordet i seg selv. I tekstlig litteratur blir magi ofte skildret som en illusjon av at noe ekstraordinært og uforklarlig skjer eller har skjedd, men i magisk realisme er det ekstraordinære heller en naturlig del av det universet forestillingen utspiller seg i. Det kan være en karakter som har en opphetet politisk diskusjon med spøkelset av sin avdøde bestemor, som om det er helt hverdagslig. Mirakler, engler, fantastiske talenter og uforklarlige hendelser er helt dagligdags, og en dveler ikke ved å forklare hvordan eller hvorfor noe ekstraordinært skjer – det bare skjer.

Ifølge Bowers (2004) er det da heller ikke uvanlig å forveksle magisk realisme med surrealisme, ettersom begge formene prøver å utforske mange av de samme aspektene ved menneskelig eksistens. Allikevel er det noen forskjeller som gjør at de skiller seg fra hverandre:

Surrealism is most distinct from magical realism since the aspects that it explores are associated not with material reality but the imagination and the mind, and in particular it attempts to express the 'inner life' and psychology of humans through art (Bowers, 2004, s.24).

### 3.3.1 Sjangertrekk

Masterclass.com (2021) lister opp karakteristikkene som gjerne følger en novelle i sjangeren magisk realisme. Dette er ikke regler hugget i stein, men stemmer godt overens med min egen erfaring med sjangeren:

1. *En realistisk setting*. Et sted eller en situasjon som på en eller annen måte er gjenkjennbart for leseren og som har røtter i den virkelige verden
2. *Magiske element*. Fra levende karakterer i bilder på veggen til telepatiske evner og snakkende trær. Fantastiske og uforklarlige hendelser som på ingen måte kan skje i vår virkelige verden, men som i denne sjangeren blir presentert som helt normale
3. *Samfunnskritisk*. Sjangeren blir ofte brukt til å kritisere dagens samfunn, politikken og særlig samfunnets elite. Den vokste i popularitet i deler av verden hvor økonomisk utnyttelse og menneskelig undertrykkelse er veldig utbredt. Forfattere av sjangeren bruker den derfor veldig ofte som et verktøy til å utrykke en sin kritikk og misnøye til disse temaene
4. *Uvanlig narrativ og struktur*. Tradisjonelt sett følger ikke magisk realisme en typisk narrativ struktur. En følger sjeldent en klar start, midtdel og slutt, men plottet utvikler seg heller noe tilfeldig og følger tråder av følelser og situasjoner. Dette kan skape en mer intens opplevelse for tilskueren eller leseren, da det blir vanskeligere å tyde når plottet vil møte en konflikt eller et klimaks.

Disse sjangertrekkene var til god hjelp i prosessen med å utforske magisk realisme som gruppe. Noen av medlemmene hadde vært på kurs med Ortiz tidligere, og både der og under kurset han holdt for oss nå, i forbindelse med dette prosjektet, nevnte mye av det samme som det denne listen presenterer.

### 3.4 Ledelse av kunstnerisk arbeid

«Theatre is an art that people make not out of canvas and paint, or marble or musical instrument, but out of themselves. Theatre is made *by* people, *for* people, and is *about* people» (Cohen, 2011, s. 31). Robert Cohen skriver om samarbeid og lederskap i teateret i boken sin, *Working Together in Theatre*, et tema som er høyst relevant for dette masterprosjektet, da jeg for første gang ledet gruppen i et kunstnerisk arbeid.

Cohen skriver at «In the theatre, *everybody* must pull his or her own weight, and pull it *all the time* or disaster may follow» (Cohen, 2011, s. 10). Samarbeid er med andre ord essensielt, og det er spesielt viktig i impro. Om ikke alle spiller på lag og lytter til sine medspillere vil scenene stagnere. Det samme gjelder også *av* scenen, da et godt ensemble burde ha gode, gjensidige forhold der alle gjør nytte av seg på en eller annen måte, uansett om det er å vaske gulvet, henge opp scenografi, stryke kostymer eller dele facebook-arrangementet (Cohen, 2011). I ethvert ensemble vil det oppstå uenigheter og utfordringer mellom enkeltpersoner, det er nesten uunngåelig, og særlig når man jobber lange dager opp mot tette tidsfrister. Derfor mener Cohen at gruppen trenger et felles sett med regler og begrensninger, og et fokus på et felles mål, noe som kun kan oppstå gjennom en eller annen form for lederskap (Cohen, 2011):

Leadership is not contrary to collaboration. It is in fact crucial to it. Leadership is what organizes the collaboration. It gives it focus, discipline, boundaries, and orientation. It combines ideas with goals, visions with imaginations. Leadership helps collaborators find common ground between varying ingredients of imagery, dramaturgy, intellectuality, philosophy and social viewpoints (Cohen, 2011, s. 13-14).

Lederskap handler ikke nødvendigvis om å være på toppen av hierarkiet, men heller om å ta vare på medlemmene i produksjonen. En leder bør vite hva som må gjøres til hvilken tid, og sørge for at det blir gjort på best mulig måte. Cohen (2011) mener at ekte lederskap ikke simpelthen kan bli utpekt eller forutbestemt, men at en leder må gjøre seg fortjent til rollen for å oppnå respekten som kreves av deltakerne:

For leadership is a quality, not a title. It is vision: the ideas, goals and imagination that spur a production and guide it through completion. It is integration: finding a common ground for the many different inputs of collaborators – intellectual, emotive, imagistic, philosophical and dramaturgical. It is organization: setting targets, timetables, and budgets; cultivating relationships and healthy attitudes; inspiring imagination discipline and creativity (Cohen, 2011, s. 15).

Lederskap og samarbeid er to sider av samme mynt, sier Cohen (2011), og kombinasjonen av de to er avgjørende for at en teaterproduksjon skal lykkes. Et godt samarbeid består av et mangfold av talenter fra ulike grener av scenekunsten, og lederen skal gi dette mangfoldet retning mot et felles mål.

## 4 Analyse

I dette kapitlet analyserer jeg prosjektet fra start til slutt, fra konseptualisering til improvisert teaterforestilling. Med utgangspunkt i Haagensens (2018) faseinndeling går jeg gjennom nevnte tema og situasjoner, og vil ved hjelp av loggen forsøke å gi et helhetlig bilde av hvordan dette prosjektet har blitt gjennomført fra start til slutt. Jeg undersøker de ulike fasenes særpreg, med hovedvekt på tre sentrale perspektiver: impro som langform, impro i magisk realisme og ledelse av kunstneriske prosesser. Jeg vil trekke frem viktige stoppunkt som førte til nye innsikter underveis i prosessen. Analysen skyter først skikkelig fart fra fase 2 og utover, da fase en var sterkt preget av virussituasjonen, noe som kommer tydelig frem i loggen.

### 4.1 Fase 1 - Startpunkt, idéutvikling og sjanger

Oppstartsfasen av prosjektet ble en rotete og forvirrende prosess, slik Haagensen (2018) beskriver at en kreativ prosess uten en spesifikk retning gjerne kan være. Nå fikk vi også en ekstra utfordring som følge av koronapandemien, da vi ikke hadde lov til å holde fysiske øvinger og mye av det innledende arbeidet måtte gjennomføres digitalt. Gruppens *know-how* ble inngangen til prosessen, og gjennom refleksjoner og utforskinger ville vi utforske og bygge på vår felles kunnskap og *know-what*. Min oppgave ble å lede samarbeidet inn i refleksive diskusjoner, og dermed tilføye *know-that* gjennom å holde meg oppdatert på feltet og bringe inn relevant teoretisk kunnskap (Nelson, 2013). Min ambisjon om å lage en langformforestilling av høy kunstnerisk verdi ble gruppens *springbrett* inn mot forskingen som stadig skiftet retning og utviklet seg basert på refleksjoner og funn (Haseman, 2006).

#### 4.1.1 Fysisk oppstart

I mars kunne vi endelig møtes fysisk, med visse begrensninger. Jeg hadde på forhånd lagt avtaler med Trykkeriet Scene om å holde øvinger og gjennomføre forestillingene i teatersalene deres. Loggføringen viser hvordan vi måtte tilpasse oss den daværende situasjonen for å gjennomføre øvingene.

Vi skulle endelig møtes fysisk til improtrening og alle var begeistret for å endelig se hverandre igjen. Etter flere digitale møter, spillekvelder over nett og en lang pause fra improvisasjon så var det godt å komme tilbake til Trykkeriet. Regelen var bare at vi måtte holde to meters avstand til hverandre, og ingen hadde forutsett at det kom til å være et så drastisk tiltak som det faktisk viste seg å være. Da vi kom inn på øvingsrommet så vi hvor lang avstand det faktisk var, og hvor vanskelig det kom til å bli å gjennomføre normal trening (Logg, 10.03.2021).

Gruppen innså ganske raskt at to(!)metersregelen ville bli altfor begrensende. Jeg hadde en vag idé om hvor lang den avstanden var på forhånd, men det var noe helt annet og se det. På denne tiden var det strenge restriksjoner for grupper over 10 deltakere, og det var samtidig en anmodning fra NTNU om å holde eventuelle praksisgrupper så små som overhodet mulig. Derfor avgjorde vi med det samme at mastergruppen og resten av IO ikke kunne jobbe sammen, som var det deltakerne selv var mest komfortable med, og det ble tatt imot som den beste ideen for å redde prosjektet.

Konsensus var at siden vi som gruppe hadde sagt ja til å gå sammen om å hjelpe meg med mitt masterprosjekt, så måtte hovedmålet være at vi måtte gjøre hva enn som skulle til for å få gjennomført det. Det ble altså til at vi bestemte oss for å dele gruppen i to (Logg, 10.03.2021).

Situasjonen var utfordrende, men som Cohen påpeker: «(...)everybody must pull his or her own weight, and pull it *all the time* or disaster may follow» (Cohen, 2011, s. 10). For meg som prosjektleder ble det derfor viktig å holde prosjektet gående selv om vi møtte på hindringer.

### 4.1.2 Velge sjanger

Sjangervalget ble neste steg. Tanken min var om vi valgte en sjanger som de fleste av oss allerede hadde en viss kjennskap til, så ville det hjelpe med å fremskynde utforskningsprosessen som hadde blitt lenge utsatt. Den internasjonalt anerkjente improvisatøren Tim Orr hadde allerede kurset gruppen i sjangerbasert impro, og jeg tok i bruk noen av de samme teknikkene og øvelsene han hadde presentert den gang. Gruppens *know-how* ble altså igangsatt allerede ved første møte (Nelson, 2013). Øvelsene gikk ut på å diskutere og skrive ned titlene på våre favorittbøker- og filmer, og deretter se hva de hadde til felles basert på tema og sjanger.

Det kom ned til to sjangre som stakk seg ut. Fantasy og Tiliwght Zone/Black Mirror (dystopisk fremtid/fortid). Noen andre å nevne var forfatterbaserte sjangre, slik som Ibsen, men disse var ikke like gjennomgående populære som de førstnevnte. Vi landet litt på fantasy og avtalte at jeg skulle ta en prat med Lee White, ettersom han har mye erfaring med sjangeren og hadde lenge jobbet med et DND (Dungeons and Dragons) format til improlangform (Logg, 15.03.2021).

Dagen derpå tok jeg kontakt med White og han var veldig ivrig på å fortelle meg om DND-formatet som han hadde jobbet med i over 15 år. Dungeons and Dragons (DND) er et berømt brettspill som baserer seg sterkt på rollespill og improvisasjon. Dette hadde White iscenesatt som et format, med en håndfull skuespillere som improviserte situasjoner basert på spillets regler. Forestillingene foregikk over lengre perioder slik at publikummet som fulgte med på progresjonen kunne heie fram sine favorittkarakterer. DND-formatet inspirerte meg veldig med det samme, men jeg visste at jeg ville gjøre noen endringer. Jeg var opptatt av å skape et format som var karakterdrevet i *øyeblikket*, men i dette formatet brukte de lang tid på å utvikle hver enkelt karakter på forhånd av forestillingsrekkene. Jeg ønsket å se karakterene bli skapt på stedet, improvisert frem ut ifra interaksjonene mellom skuespillerne. White var villig og engasjert i å hjelpe meg uansett hva vi måtte ende opp med.

Vi brukte lang tid på å velge sjanger, og det er nok fordi jeg ville at alle skulle være inspirert av det endelige valget. Her ser jeg nå at gruppen allerede på dette tidspunktet ville hatt godt av en prosjektleder som tok sterkere selvstendige valg. Det ville trolig ha fremskyndet prosessen og vi ville ha startet arbeidet med å utforske en sjanger mye tidligere. «If artistic impulses cannot be harnessed into some sort of framework, integration disappears and catastrophe looms» (Cohen, 2011, s. 69). I stedet for å gå vegen med å diskutere sjangeren med både gruppen og White i flere runder, så kunne jeg brukt funnene fra den aller første sjangerworkshopen og tatt den selvstendig avgjørelse med det samme.

Fantasisjangeren var den mest attraktive for de fleste. Jeg ga hvert medlem i gruppen i hjemmelekse å tenke over en spissing av sjangeren, og komme med en «pitch» til neste øving. Da vi skulle møtes neste gang sto vi ovenfor nok en nedstenging som gjorde at vi måtte ha møtet digitalt:

Vi snakket om situasjonen angående Lee og DND, og konsensus var på mange måter at vi burde prøve å finne vår egen veg. (...) Vi landet litt på at **magisk realisme** kanskje

kunne være en god idé og alle sammen ble veldig gira! (...) Vi snakket om at gjennom sjangeren så kunne vi utforske følelser, engsteligheter, tid og hendelser ved å gi de karaktertrekk og manifestere tanker og følelser i menneskelig form – noe som kunne passe utrolig bra til dette prosjektet (Logg, 22.03.2021).

Magisk realisme ble ganske tilfeldig nevnt av en av deltakerne, og like etter så lyst øynene opp i rutene på skjermen. Plutselig begynte noen å lete etter noveller og andre ramset opp tidligere erfaringer med sjangeren. Det var et helt tydelig stoppunkt for alle i gruppen; en følelse av at noe løsnet, og at et hav av muligheter åpenbarte seg gjennom denne ene oppdagelsen. Magisk realisme viste seg å passe ambisjonene mine ypperlig, og denne gløden og engasjementet skulle bære oss videre inn i prosjektet. Men før vi kunne bevege oss inn i fase 2 så ventet det oss nok en fartsdump.

### **4.1.3 Nedstenging og omorganisering**

«Midt i uken kom det nye nasjonale regler som stengte ned enda strengere på fysisk fritidsaktivitet for voksne, og det hele så veldig grått ut» (Logg, 15.04.2021). I slutten av mars kom de strengeste nasjonale tiltakene som hadde vært på en god stund, og fritidskulturen ble igjen helt nedstengt. Det ble ulovlig å avholde fysisk fritidsaktivitet igjen. Dette gjorde at hele prosjektet ble satt på pause i noen uker imens vi ventet på at restriksjonene skulle lette. Stresstet returnerte, og jeg var redd for at prosjektet ikke kunne gjennomføres. Jeg brukte tiden på produsentarbeid som å sende søknader om økonomisk støtte til diverse organisasjoner, og krysset fingrene for at situasjonen skulle lette før sommeren. Jeg måtte gå til veileder for råd:

Da jeg endelig fikk snakket med veileder ble mye forløst, og jeg fikk igjen ny glød for prosjektet! Magisk realisme viste seg å være en fin sjanger, ifølge veileder, og vi endret på beskrivelsen av prosjektet til en arbeidsvisning, eller et seminar for å vise et prosjekt i prosess. Et eksperiment som skal arbeides videre på etter eksamen! (...) men heldigvis lettet det raskt og veileder og jeg var enige om at jeg måtte få lov til å møte gruppen. Våre treninger ville falle innenfor NTNUs (*daværende*) smitteregler i henhold til praksis og lab (Logg, 15.04.2021)

Situasjonen var ukjent og stressende, og det fantes ingen reserveplan for prosjektet mitt. Det virket som om restriksjonene endret seg fra uke til uke, og det var vanskelig å vite hvilke regler som gjaldt til hvilket formål. Ettersom prosjektet var essensielt for gjennomføring av mastergraden min så fikk jeg til slutt godkjennelse fra NTNU om å fortsette med en begrenset mengde deltakere. Det ble altså kun mastergruppen som kunne gjennomføre prosjektet. På den ene siden kjentes dette som et nederlag, da jeg virkelig ville at hele IO skulle være inkludert i prosjektet, men på den andre siden var det en lettelse da vi hadde veldig kort tid igjen til å gjennomføre, og på dette punktet trengte jeg å prioritere meg selv.

### **4.1.4 Oppsummert**

I de første ukene ble det gjort logistiske valg, slik som å fastsette at forestillingen skulle spilles på Trykkeriet Scene, og et utvalg av medlemmene i Improoperatørene stilte seg tilgjengelige til å være mer engasjert og delaktig i prosjektet enn andre; mastergruppen. Sammen med mastergruppen begynte jeg deretter prosessen med å velge sjanger til forestillingen gjennom idémyldringer og diskusjoner, og endte til slutt opp på magisk realisme. Som prosjektleder la ansvaret mitt først og fremst å holde prosjektet i gang gjennom utfordringene. Det viktigste stoppunktet for fase 1 var da vi fikk spisset sjangeren til magisk realisme. I ettertid ser jeg at



min lederrolle kunne vært klarere definert fra starten av, og at gruppen ville vært tjent med at jeg alt her tok mer selvstendige valg.

## 4.2 Fase 2 - Materialutvikling og kurs

I Haagensens (2018) faseinndeling handler fase 2 om å teste og eksperimentere med ideene fra fase 1. For oss innebar dette først og fremst videre utforsking av sjangervalget, og å finne komplimenterende øvelser og teknikker. Det var omtrent 8 uker igjen til eksamen, og på høy tid å komme seg på gulvet. Materialutviklingsfasen skulle heldigvis bli mer effektiv enn den forrige, og ting begynte omsider å falle på plass. Jeg lagde en ny og oppdatert produksjonsplan for den gjenværende perioden ([Vedlegg 2](#)). Det kommende kurset måtte planlegges, og kursholderne måtte holdes oppdatert om prosjektets progresjon. Musikeren kunne ikke være med for fullt før etter kurshelgen, på grunn av personlige omstendigheter, og det ble derfor enda viktigere at jeg fikk holdt han oppdatert undervegs. Musikken skulle vise seg å bli helt essensiell for forestillingen, og det musikeren tilbød av egen inspirasjon fra utforskingen av sjangeren, gav forestillingen et helt unikt uttrykk, som jeg kommer nærmere innpå senere i kapitlet.

### 4.2.1 Utforske magisk realisme

Sjanger var bestemt, og tiden var inne for å utforske den. Noen i gruppen hadde en del erfaring med magisk realisme fra før, og hadde blant annet vært på kurs med Ortiz, som selv har utarbeidet flere formater innen sjangeren. Notater fra kurset ble gjort tilgjengelige for gruppen, og vi brukte mange av teknikkene derifra i det videre arbeidet med vårt eget format ([Vedlegg 5](#)). Noe Ortiz hadde gjort under kurset var å liste opp deltakernes assosiasjoner til *hverdagslig overtro*, og jeg tenkte med det samme at det ville være nyttig til vår utforsking.

*Våre assosiasjoner til hverdagslig overtro:*

- *Går ikke på kumlokk*
- *Lykke til før forestilling betyr ulykke*
  - *Det gir ingen mening, men vi vil helst ikke at folk skal si det. Hvorfor er det sånn?*
- *Ikke gå under stige*
- *Ikke snakke om nordlyset*
- *Kvinner på båt*
- *Hotellrom og flyseter med #13*

*(Logg, 15.04.2021)*

Disse refleksjonene førte til et nytt stoppunkt, der jeg ble oppmerksom på at det ville være nyttig å plassere sjangeren i *vår* kultur. Novellene fra Márquez og kurset med Ortiz kom begge fra Latinamerikansk opprinnelse, og vi diskuterte at det overtroiske og de magiske temaene i forestillingen vår burde være gjenkjennbare for et norsk publikum. Ifølge Bowers (2004) har sjangeren en flerkulturell bakgrunn, og er ikke egentlig bundet til veldig strenge kulturelle rammer. Magisk realisme ble særlig popularisert via latinamerikanske verk, men sjangeren i seg selv har ingen kulturelle grenser – en prøver heller å sprengte eventuelle grenser gjennom sjangeren. Vi hadde lest fra Márquezs novellesamling og sett minst én film i sjangeren hver, slik at vi kunne diskutere fellestrekkene og finne eventuell inspirasjon som kunne brukes for i arbeidet med å «fornorske» sjangeren. Jeg skrev ned fellestrekkene som stakk seg ut for oss i stikkordsform, og dette stemte godt overens med sjangertrekklisten fra Masterclass.com (2021) og notatene fra Ortiz sitt tidligere kurs.

Viktige pekepinner vi kom frem til var:

- *Det som er magisk er ofte presentert som noe logisk, eller noe som er helt vanlig for universet historien befinner seg i.*
- *Det er ikke nødvendigvis surrealistisk selv om det er magisk realisme*
- *Det magiske som skjer er ikke overraskende for personene i historien, det er heller en hverdagslig ting som må gjøres noe med. For eksempel engelen fra novellen «A very old man with enormous wings»*
- *I filmen «The Shape of Water» er det ikke så viktig for plottet at det finnes en menneskelig skapning som kommer fra havet, men det som betyr noe er hvordan han blir behandlet blant menneskene.*

(Logg, 21.04.2021)

## 4.2.2 Scenografisk utforsking

Scenografien ble ikke fullstendig forløst før senere i fase 3, men gruppen hadde mange ideer tidlig i prosjektet. Jeg ville ha en scenografi som kunne bære identiteten til forestillingen, noe gjenkjennbart og unikt, som kunne komplimentere både improvisasjonen og sjangeren. På et veiledningsmøte fikk vi diskutert mange ideer og tanker rundt dette, og flere bilder begynte å forme seg i hodet mitt:

Publikum trenger noe stabilt og stasjonært som de kan hvile blikket på, og som fungerer som en rød tråd gjennom forestillingen. (...) Bruke et scenografisk element til magiske seanser. (...) Det kommer til å være veldig viktig for forestillingen at lyset kan endres dynamisk og hjelpe til å fortelle historien. Vi trenger en tekniker som er komfortabel med å improvisere og gjøre lysdesign. (Logg, 28.04.2021).

Dette ble et viktig stoppunkt i scenografisammenheng, da jeg forstod at scenografien burde være minimalistisk, men samtidig dynamisk med flere bruksområder, så den kunne endres etter hva scenen trengte. Scenografien burde altså speile sjangerens hovedtrekk, som hovedsakelig handler om transformasjoner i tid, rom og karakterer (Bowers, 2004):

For å lage en scenografi for en forestilling i magisk realisme må vi forstå hva rekvisittene er ladet med og hva de betyr for eventuelle historier, derfor lurt å velge objekter som er transformative og som kan ha flere bruksområder (Logg, 28.04.2021).

IO var vant med *spacework* (miming av objekter og situasjoner) og vanligvis når vi spiller forestillinger så har vi gjerne så lite rekvisitter og scenografi som mulig. Enkelte følte seg mer fri til å improvisere når det var mindre ting på scenen som tok fokuset. Derfor ville jeg ha noe som kunne jobbe sammen med improvisatørene, og heller forsterke de fysiske elementene.

## 4.2.3 Kursforberedelser

If we want to grow, we need to take every lesson, rehearsal, and show, and build from it (Capozzoli, 2021, s. 10).

Øvelsene jeg baserte fase 2 på kom hovedsakelig fra de detaljerte notatene fra en av deltakerne, etter kurs i magisk realisme i impro med Felipe Ortiz og Paula Galimberti ([Vedlegg 5](#)). Både Ortiz og Galimberti er profesjonelle improvisatører med lang fartstid. Galimberti fokuserte hovedsakelig på dialoger og ensemble, mens Ortiz hadde et mer fysisk fokus og samtidig et lengre kurs som inneholdt flere øvelser. Øvelsene som stakk seg ut for prosjektet var hovedsakelig *Zoom*, *Viewpoints*, og *Scene Painting/Painting a Room*. Man kan si at disse notatene er en del av gruppens *know-what* (Nelson, 2013), da de tar for seg øvelser vi allerede hadde tatt i bruk på forhånd, og som gruppen var kjent med.

Mot slutten av fase 2 organiserte jeg et digitalt kurs med Ortiz og White. White var allerede en god bekjent av gruppen og en venn av meg personlig, men Ortiz hadde jeg bare sett en gang før på improscenen i Dubai i 2017. Tilfeldigvis var White og Ortiz gode venner, og derfor fikk jeg til en løsning der de begge delte på å kurse gruppen i hvert sitt ekspertiseområde:

Jeg hadde en samtale med Lee og Felipe over Zoom i forkant av kurset for å finne ut av hva vi trengte fra dem, og for å oppdatere de om hva vi hadde gjort til nå. Jeg fortalte dem at vi hadde gjort en god del utforskning og øvelser mot sjangeren, men at vi ikke hadde landet et format enda. Vi ble enige om at Lee skulle lede en «longform bootcamp» og at Felipe introduserer teknikker og verktøy vi kan bruke for å utvikle vårt eget format for sjangeren (Logg, 20.05.2021).

Ønsket mitt var at kursene kunne bidra med flere nyttige teknikker og øvelser, som ville hjelpe oss å sette i stand formatet. Jeg ville også at kursene skulle hjelpe oss med å spisse ideene som på dette punktet var litt udefinerte, og bidra til å samle gruppen rundt en felles idé om et konkret konsept. Vi trengte:

- Øvelser vi kan fortsette med og gjøre videre for å terpe på magisk realisme og langform.
- Få innsikt i hva magisk realisme i impro kan være.
- Hva er vanlige teatergrep for sjangeren? Vi har sett filmer og lest noveller, men ingen av oss har sett mye av magisk realisme på scenen.
- Hva er deres (*kursholderne*) erfaring av hva som fungerer når det kommer til publikum, format og grep?
- Hvordan ser norsk magisk realisme ut?
  - Folkeeventyr, troll, naturkrefter, været, transformativt, norrøn mytologi, vondt i hofta når det regner ...

(Logg, 19.05.2021).

Vi rigget opp Trykkeriet med projektor, lydanlegg og profesjonelle mikrofoner til en helg med digitale kurs. Gruppen hadde erfaring med digitale kurs fra tidligere i nedstengingen i 2020, og med erfaring kom effektivitet. Dette var nok et punkt hvor gruppens *know-how* og *know-what* ble satt i spill (Nelson, 2013), da det meste av det tekniske gikk nesten helt av seg selv, og gruppen opererte med kjente roller. White og Ortiz holdt to tretimers workshops hver, så til sammen ble det 12 timer med kurs over to dager.

## 4.2.4 Langform med Lee White

Kurset med White gikk hovedsakelig ut på å gi gruppen hva han kalte en «longform bootcamp», altså en rask gjennomgang av grunnleggende teknikker for å dermed ta gruppen direkte inn i mer avanserte øvelser. Dette gav gruppen akkurat det vi behøvde på dette tidspunktet, som var å aktivt spille langform. I første omgang introduserte han oss til kun to øvelser som han kalte *Dominos* og *Par*, og i andre omgang fokuserte han på fortellerteknikk.

### 4.2.4.1 Dominos

Dominos:

1 minutt monolog som leder inn til en 1-2min scene med en partner.

- Følelser er viktig
- Å spille mot fremmede er vanskeligere – hvorfor ikke bare spille noen som kjenner hverandre?
- Bli påvirket av redigeringer som blir gjort.
- Veldig viktig å faktisk reagere på hva som skjer
- En kan korrigere hverandre som skuespillere mens man er i karakter
- Monologer krever umiddelbar mening. Det er ikke så mye vits i å stå der å lete etter ordene når det som trengs er en enkel og konsis monolog.

(Logg, 21.05.2021).

Her opplevde vi enda et stoppunkt, da det viste seg at vi hadde en tendens til å spille karakterer som var fremmede for hverandre, helt til Lee påpekte at det er mye enklere å spille et par som allerede har et forhold, for å så hoppe direkte inn i en situasjon. Etter dominos tok han oss gjennom en øvelse kalt *Par*:

### 4.2.4.2 Par

Par:

To ganger tre scener med to par – langform øvelse

- Første scene er i nåtid, andre er i fortid og tredje i fremtid.
- To par spiller scenene skiftende, så første par spiller scene én så spiller andre par scene en osv.
- Bruke tid som en fortellende teknikk.
  - Gå tilbake i tid for å forklare noe fra den første scenen ved å legge til informasjon, eller repetere noe som blir viktig fra første scene.

(Logg, 21.05.2021).

Poenget med denne øvelsen var å bruke tid som en fortellerteknikk i impro. Ved å gå tilbake i tid i scenene, kunne man forklare noe uforløst ifra nåtidsscenen, og deretter kunne man i fremtidsscenen prøve å nøste opp alle trådene til en sammenhengende historie som gav mening. Denne øvelsen ble nok et stoppunkt i prosjektet, da jeg begynte å forstå hvordan en kan bruke tid som et dramaturgisk verktøy, noe som var høyst relevant for magisk realisme (Bowers, 2004).

#### 4.2.4.3 Fortellerteknikk

White fokuserte særlig på fortellerteknikker som endowing og scene painting, og ville veilede gruppen i hvordan man effektivt kan sette opp og introdusere improviserte scener, ved hjelp av korte monologer som beskriver et sted eller en situasjon. Et viktig stoppunkt her var da vi lærte at det er følelsen av stedet som er viktig, og dermed også innlevelsen hos fortelleren. Om en skal beskrive et sted som er mørkt og skummelt, for eksempel, lønner det seg å hekte seg på følelsen av disse temaene i skildringen av stedet. Man kan for eksempel prøve å fremstå som mystisk, gjøre stemmen litt dypere og smile lurt til publikum for å skape atmosfæren man forsøker å skildre. Blir beskrivelsen for omfattende og detaljert, mistet tilskuerne lett interessen, men ved å fokusere på følelsen man ønsker få fram gjennom scenen, opplevdes det som om fortelleren hadde kontroll og selvtillit i skildringene sine.

White tok oss gjennom variasjoner av den samme øvelsen for mesteparten av den siste kursrunden, og det gikk gjerne ut på at noen skulle fargelegge scenen med skildringer og beskrivelser, før noen andre trådte inn i disse skildringene i karakter, for å spille ut en scene. Et godt eksempel var da en aktør gikk inn som forteller for å beskrive et forlatt skolebygg, der en gammel dame satt på en gyngestol i et klasserom:

Han brukte lang tid på å forklare de aller minste detaljene helt til Lee avbrøyt med en kjærlig latter. Han forklarte at det handlet ikke om å være så detaljert som mulig, men at det handlet om å prøve å beskrive *følelsen* av stedet. Det som skjedde da var rett og slett fantastisk, og improvisatøren klarte å beskrive et sted som ble så virkelig for oss andre at det kriblet i fingrene etter å kunne få hoppe opp å spille en scene (Logg, 23.05.2021).

Deretter gikk en annen aktør på som den gamle damen, og spilte ut en kort og effektiv soloscene om hvordan hun måtte sitte igjen på den samme gamle gyngestolen lenge etter hun hadde dødd, da barna hun en gang underviste tok med seg hjertet hennes da de vokste opp og dro videre i livet. Øvelsene vekslet mellom å skildre karakterer og å skildre rom og situasjoner, og vi gjorde det både i grupper og som enkeltfortellere. Dette skulle vi utforske videre under kurset til Ortiz om magisk realisme.

#### 4.2.5 Magisk realisme med Felipe Ortiz

I følge Ortiz var det veldig få grupper som hadde gjort impro i akkurat denne sjangeren, og han mente det kanskje var fordi den krever mer av improvisatørene både fysisk og teknisk. Derfor ville han bruke den korte tiden vi hadde sammen til å tilføye øvelsesregisteret til gruppen med teknikker som kunne hjelpe oss videre:

Felipe delte med oss at 6 timer workshop egentlig er alt for lite til å skape et helt format, men at han ville jobbe så hardt han kunne sammen med oss mot å gi oss verktøy og øvelser som kan hjelpe oss med å forstå sjangeren bedre og til å lage vårt eget format enkelt i etterkant (Logg, 21.05.2021).

Han startet det første kurset med en lengre samtale om selve sjangeren, og om hva vi hadde fokusert på til nå, før han tok oss gjennom viewpoints og noen andre øvelser knyttet til sjangeren, slik som en ordentlig gjennomgang av zoom som vi allerede hadde prøvd fra før. Han

tok særlig opp noen punkter om sjangeren som ville være viktig for vår bearbeidelse av formatet.

- Hva er egentlig virkelig (realisme)? I forskjellige kulturer, land og kontekster så er realismebegrepet forskjellig. For å lande sjangeren i Norge er det viktig å derfor utforske den norske kulturen og være obs på hva som er den norske «virkeligheten».
- Litterær fiksjonell sjanger (...) Nostalgisk og melankolsk stemning er ofte kjennetegn
- En forteller er ofte en viktig figur i magisk realisme, da det veldig ofte handler om å fortelle fantastiske historier. Fortelleren kan være en karakter som formidler historien direkte til publikum, og samtidig være en del av ensemblet.
- En vil skape en atmosfære med sjangeren – noe som er lett gjenkjennelig og skaper sterke assosiasjoner.
- En risikerer å dykke for dypt i det som er trist og tregt, så en må ikke glemme å holde den improviserte lekenheten oppe.

(Logg, 21.05.2021)

Som Napier (2015) påpeker er det særlig viktig å ta vare på leken i improvisert langform, men dette skulle vise seg å bli en større utfordring enn jeg hadde forutsett, da vår valgte sjanger gjerne kjennetegnes av dystre og tunge tema. Dette ble derfor et stoppunkt, der utfordringen videre ble å finne lekenheten i det melankolske og se humoren i det morbide. Samtidig kunne det være verdifullt å hvile i stillheten, uten å dvele der for lenge, noe jeg kommer tilbake til i sammenheng med viewpoints.

#### 4.2.5.1 Zoom

*Zoom* ble den mest brukte øvelsen vi gjorde, da den handler om transformasjoner i tid og rom, og derfor tvang oss til å tenke magisk realisme (Bowers, 2004). Dette er en øvelse som er veldig tanketung, og fungerer ved at man sitter i sirkel og lager imaginære bilder gjennom verbal skildring, for å deretter *zoom* inn eller ut av disse bildene. Man flytter perspektivet av beskrivelsen ved å bevege seg ut eller inn i tid og rom av bildet som blir beskrevet:

Felipe viste oss en *Zoom* bok, som gjorde oss alle godt da vi hadde prøvd denne øvelsen tidligere, men flere hadde vansker med å tenke for seg bildene i hodet. Vi snakket om hvordan det fungere, hvor en først ser et bilde av for eksempel; en kvinne som sitter på en kafé. Deretter zoomer vi ut og ser en travel by med en kafé i bakgrunnen hvor en kvinne sitter (Logg, 21.05.2021).

Denne øvelsen var utrolig effektiv, særlig som en god mal på fortellerteknikk, men også for å gi oss en forståelse av hvordan magisk realisme kan hjelpe oss å spille impro på et mer poetisk plan, noe som ble en gjenganger for formatet:

Det var en veldig spesiell opplevelse å gjøre denne øvelsen, da vi ble sittende en stund og diskutere hvordan vi følte det når vi zoomet inn eller ut. Det vi opplevde var at det var visse beskrivelser eller måter å zoom på som kunne føles veldig tilfredsstillende eller ikke. Hele gruppen kunne kollektivt kjenne det på kroppen om beskrivelsene hang sammen eller ikke (Logg, 21.04.2021).

Dette ble et nytt stoppunkt - et kollektivt aha-øyeblikk - der vi oppdaget at *zoom* kunne brukes som en teknikk for å reise i tid og rom i forestillingen.

## 4.2.5.2 Viewpoints

*Viewpoints* brukte vi tidlig i prosessen, ettersom det var en av de mer populære øvelsene fra Ortiz sitt tidligere kurs. Den fungerte både som en oppvarmingsøvelse og en teknikk i formatet vi skapte. Som oppvarming- og fokusøvelse var målet å få gruppen i en slags transetilværelse ved hjelp av nøytrale bevegelser, repetisjoner og musikk. Man kunne holde på med denne øvelsen i flere minutter, og kanskje til og med timer, om en ville. Med musikk, lyssetting og repeterende bevegelser oppstod det veldig mange fine øyeblikk sett fra et observerende perspektiv, og vi ønsket derfor å inkorporere det i formatet. I løpet av kurset med Ortiz utforsket vi øvelsen grundigere:

Viktige stikkord fra *Viewpoints*:

- Tid er viktig, både i denne øvelsen og generelt i impro. For eksempel så ser man aldri bare en scene med folk som står i kø i impro, selv om det kan være så fascinerende
- En har ofte en tendens til å fylle stillhet med ord
  - Men stillhet har stor kraft og er viktig for å skape stemning. Det er et sted hvor magien kan foregå, og hvor det magiske kan skje.
  - En trenger ikke alltid ord for å forklare hva som skjer
  - Bruk kroppene våre fysisk på scenen for å illustrere og visualisere hendelser og situasjoner
  - Magiske elementer med kropp

(Logg, 21.05.2021).

Da vi gjorde *viewpoints* med Ortiz oppstod et stoppunkt der det gikk det opp for meg hvor effektiv stillhet faktisk kan være. Min erfaring er at improvisatører har en tendens til å fylle stillhet med ord og dialoger, og glemmer litt hvor stor effekt det kan ha å bare holde munn i visse situasjoner. «Men stillhet har stor kraft og er viktig for å skape stemning. Det er et sted hvor magien kan foregå, og hvor det magiske kan skje» (Logg, 21.05.2021). Ortiz ville derfor utfordre oss til å bruke kroppen mer aktivt, og tvinge oss til å gjøre mer fysisk impro. Andre dag av kurset startet vi med en diskusjon rundt noen elementer som vi mente var viktig å inkludere i magisk realisme i langform:

- Stillhet
- Å være fysisk på scenen
- Å kunne fortelle en historie på få ord
- «Endowing» (tildele) i detaljer
- «Scene painting» Å beskrive en situasjon eller et rom i detaljer

(Logg, 23.05.2021)

Kort sagt var det helt avgjørende å illustrere det magiske uten å beskrive det verbalt hele tiden. Dermed oppstod nok et stoppunkt, der det ble klart for meg at formatet trengte en scenografi som kunne forsterke de fysiske budene til aktørene på scenen. Jeg ville finne en måte å improvisere fram visuelle effekter på gjennom lys og fysiske bevegelser. Jeg så det veldig klart for meg i mitt eget hode hvordan de fysiske elementene kunne bli lyssatt på 'magiske' måter.

### 4.2.5.3 Scene painting og endowing

Scene painting ble en gjenganger. Som Ortiz presenterte øvelsen gikk den ut på at hver improvisatør skulle gå på scenen en etter en og beskrive et imaginært objekt i rommet så detaljert som mulig, for å så gå av. Deretter skulle improvisatørene gå på igjen og beskrive nye objekt, men denne gangen skulle de prøve å relatere objektene til en imaginær karakter. Til slutt gikk aktørene på som karakterer og beskrev noe i rommet som kunne relateres til karakterens personlighet. Vi jobbet mye med scene painting og koblet det så til endowing. Stoppunktet kom da vi oppdaget at dette kunne fungere som en slags fortellerteknikk, og om spillet skulle stoppe opp av en eller annen grunn så kunne noen ganske enkelt komme på scenen som en forteller og legge til scenen ved hjelp av painting eller endowing.

### 4.2.5.4 Fysisk impro

Ortiz tok så gruppen gjennom en øvelse hvor vi skulle spille elementene (ild, vann, jord og luft) kun med hjelp av kroppene våre. Vi måtte spille elementene på scenen, med enkel regihjelp fra Ortiz, og det formet seg bilder og hendelser. Det var levende tablåer som gled inn og ut av hverandre. En kunne se jorden svelge en person, flammer spredte seg over scenen, vann som fylte hele rommet og luften som lagde virvelvinder – alt gjennom det fysiske spillet til aktørene som jobbet sammen uten å bruke ord i det hele tatt. Denne opplevelsen ble et kollektivt stoppunkt, da vi etterpå reflekterte over hvor effektivt enkle fysiske bevegelser kunne være.

Til slutt forsøkte vi en øvelse hvor Ortiz blandet de fleste av teknikkene vi hadde gått gjennom i løpet av kurshelgen, med både han og White, til noe som kunne bli et mulig format: en skuespiller gikk inn på scenen med en tydelig fysisk karikatur, for å deretter bli tildelt (endowed) videre karaktertrekk fra de andre improvisatørene. Dette ledet så til et par scener hvor den første karakteren fungerte som en slags hovedkarakter som møtte diverse andre karakterer i livet sitt, og til slutt kom en forteller på for å zoome ut av situasjonen gjennom både tid og rom, for å gi rom til en ny hovedkarakter som gikk gjennom den samme prosessen. Dette ble en viktig inspirasjonskilde til formatet vi endte opp med, da arbeidet med det transformative passer godt til sjangertrekkene til magisk realisme, slik som tid og rom (Bowers, 2004).

## 4.2.6 Oppsummert

I fase 2 gikk arbeidet ut på å videreutvikle ideene fra fase 1. Utforskning av magisk realisme og scenografi stod i fokus. Noen sentrale stoppunkter var oppdagelsen av at vi burde tilpasse sjangeren magisk realisme til vår egen kultur, og da vi så de transformative mulighetene i en mer dynamisk scenografi. Fasen endte med et helgekurs om magisk realisme og langform, som oppsummerte materialutviklingen og sjangerutforskningen vi hadde gjort til noe som kunne videreutvikles mot det endelige formatet som skulle bli *Fantasmagorier*. Kursene bød på flere stoppunkt, som da vi lærte viktigheten av å formidle følelsene av stedet vi forsøkte å iscenesette, da vi så mulighetene som ligger i enkle fysiske improvisasjoner, samt oppdagelsen av hvor effektiv stillhet kan være.



## 4.3 Fase 3 – Utforming og strukturering av materiale

Etter kurshelgen var gjennomført startet vi på fase 3, som omhandlet utforming og strukturering (Haagensen, 2018). Fra nå av ble musikeren med på heltid, noe som førte til at flere viktige brikker startet å falle på plass. Denne fasen varte i tre uker, fra 26. mai til 9. juni. Opp til dette punktet hadde gruppen kun hatt tid til å møtes på onsdagskveldene, men fra nå av ble det organisert noen ekstra øvinger hver uke. Jeg justerte produksjonsplanen slik at alle var godt forberedt til hver gang vi møttes. Fokuset lå på å skape selve improformatet, og de tematiske valgene som vi kunne repetere og spille improvisert langform i. Som den forrige fasen ble også denne veldig eksperimentell og effektiv.

### 4.3.1 Konseptualisering

Her var planen min å bruke den første øvingskvelden på å repetere kurshelgen og komme opp med et format i felleskap, men en av deltakerne hadde allerede fått en veldig klar idé til et konsept etter kurshelgen:

(...) når dette kom ved starten (*av øvingen*) så lot jeg det bare skje! Hun presenterte skjelettet til et format som skulle innebære musikk, fysisk spill og reiser i en landsby. Det kunne starte med viewpoints-øvelsen og kanskje inkludere en skrevet tekst. Vi var alle enige om at det viktige ville bli å gjøre det fysiske spillet meningsfylt, involvere publikum på en bra måte og ha glidende overganger fra spill til fortelling (Logg, 26.05.2021).

Et skjellet var akkurat det vi trengte - en felles ramme for øvelsene og teknikkene vi hadde øvd på til nå - og vi kom oss ut på gulvet for å prøve ut formatet med det samme. Denne hendelsen illustrerer også et stoppunkt, idet jeg valgte å akseptere den andre deltakerens innspill, i stedet for å blokkere forslaget til fordel for å komme gjennom med mine egne planer, noe som sannsynligvis ville gitt et ganske annet utfall. Her fikk jeg oppleve at Cohens påstand stemmer med virkeligheten:

Leadership is not contrary to collaboration. It is in fact crucial to it. Leadership is what organizes the collaboration. It gives it focus, discipline, boundaries, and orientation. It combines ideas with goals, visions with imaginations (Cohen, 2011, s. 13-14).

Viewpointsøvelsen ble brukt som et slags anslag til formatet, akkompagnert av meditativ musikk. Improvisatørene vandret over scenen og gjorde enkle bevegelser med nøytral holdning, som deretter gled over i scener i langform, som videre ble oppstykket ved hjelp av zooming. Slik formatet ble presentert skulle også scenene ha en fast rekkefølge som så slik ut:

- Scene 1 - karakter A møter karakter 1
- Scene 2 - karakter A møter karakter 2
- Forteller zoomer til en ny situasjon
- Scene 3 - karakter B møter karakter 3
- Scene 4 - karakter B møter karakter 4
- Forteller zoomer til en ny situasjon
- Etc.

Dette oppsettet skulle fortsette til historien møtte på en naturlig slutt, hvor vi så tok i bruk enda en øvelse: *zooming with narration* fra kurset til Ortiz. Der repeterte vi på et vis viewpointsseansen, og viste et fysisk tilbakeblikk på de ulike scenene gjennom lydløse bevegelser og tablåer. Musikeren forstod oppgaven helt intuitivt, og spilte med et tema som passet til de repetitive bevegelsene og stemningen. Denne intuitive forståelsen er et eksempel på taus kunnskap (Nelson, 2013), som komplimenterte utforskingene vi hadde gjort på forhånd.

Det som kom fram fra notatene til den som observerte var at viewpoints og sluttsekvensen fungerte veldig bra. Det ble både emosjonelt og tilfredsstillende å se et tilbakeblikk av viewpoints på slutten, men viewpoints-biten behøvde kanskje tydeligere definering, selv om det så veldig bra ut rent estetisk. Utfordringen ble å finne ut av hvordan den kunne fungere som et reelt improvisert anslag til en historie som improvisatørene skal skape på stedet. Generelt fungerte hele opplegget, men den som observerte mente at det kanskje var litt for mye format, noe som eventuelt kunne komme i veien for lekenheten og improen, som jo er helt sentral i langformimpro (Napier, 2015). I denne gjennomgangen var jeg med som skuespiller, og en annen i gruppen satt utenfor for å observere og notere. Da ble jeg oppmerksom på et nytt stoppunkt, idet det gikk opp for meg at jeg ikke kunne være skuespiller i dette prosjektet selv. Hvordan skulle jeg kunne få med meg noe som helst av progresjonen om jeg var opptatt med å spille impro? Hele situasjonen følte unaturlig, og de andre i gruppen var enige. Det ble med ett selvsagt at min oppgave lå i å være observatør og regissør.

### **4.3.2 Scenografisk utforming**

Scenografien ble til gjennom felles diskusjoner om hva forestillingen trengte for å fremheve sjangeren, og hva vi kunne bruke for å tvinge aktørene til å være fysisk aktive på scenen. Gjennom et kort møte kom vi fram til at vi kunne ha «tepper hengende fra taket, og lyskuler som kunne henge asymmetrisk blant teppene, samt noe lys som vi kunne dynamisk justere på scenen» (Logg, 31.05.2021). Jeg hadde vært innom ideen med å ha tøystrykker eller silker i forestillingen, da jeg hadde et bilde i hodet av at det kunne være med på å illustrere det 'magiske'. Det var noe med følelsen og estetikken av tøystrykker som gikk hånd i hånd med mine assosiasjoner til sjangeren. En i gruppen hadde tidligere erfaringer med aerial silks, som er tekstiler man ofte bruker i turn og sport. Der bruker man lycra, som egner seg godt til scenesport da det reflekterer lys, og dessuten er fleksibelt og slitesterkt. Jeg hadde også utforsket silker i et tidligere prosjekt, der jeg brukte en kombinasjon av vide silketopper og lys til å skape dynamiske projeksjoner og skyggebilder. Det var et materiale flere av oss hadde erfaring med fra før, og av den grunn ble det lett å ha tillit til at det ville fungere.

Ettersom formatet på dette tidspunktet var noe regeltungt og begrensende, ville jeg gå i en annen retning med scenografien og tenke nokså minimalistisk. Gruppen var vant til å spille impro på tomme scenegulv, kun akkompagnert av musikk og lys, og derfor trodde jeg på at en enkel og dynamisk scenografi ville være den rette veien å gå:

Vi fant tøystrykker i Viskose, selv om vi egentlig så etter Lycra (som brukes i Aerial Silks). Denne tekstilen var veldig fleksibelt og lett, og samtidig fløt det godt – men det hadde ikke like mye skinn som lycra ville hatt. Noe som jeg bekymret meg litt over frem til vi så det opphengt på scenen, og mulighetene begynte å vise seg. Igjen ble jeg mint på hvor viktig det er å komme seg opp av stolen, ut av sitt eget hode og stå på gulvet. En må *prøve* ting før en vet hvordan det fungerer, og

det har ikke noe å si om en har sett det fungere eller ikke fungere før – for å vite om det fungerer for DEG så må du faktisk prøve det (Logg, 02.06.2021).

Å velge viskose ble ren gambling, da vi verken hadde tid eller mulighet til å teste stoffet på scenen før vi kjøpte det, men da jeg fikk ta og føle på det i butikken ble jeg overbevist nok. Jeg brukte lang tid på å forsikre meg om at alle som var med og handlet skulle få si sin mening om valg av tekstiler, og alle tre hadde forskjellige meninger om hva som ville se best ut. Til slutt stolte jeg på magefølelsen min og gikk for et valg. Dette opplevdes som et kollektivt stoppunkt, idet de andre sukket av lettelse da de skjønnte at jeg begynte å ta kontroll over prosjektet. De sa det følte helt fantastisk å se meg bestemme, og de stolte på magefølelsen min. «Gruppen trenger en leder som har tro på prosjektet, og fra i dag må jeg tre sterkere inn i denne rollen!» (Logg, 08.06.2021). Som Cohen sier: «For leadership is a quality, not a title. It is vision: the ideas, goals and imagination that spur a production and guide it through completion» (Cohen, 2011, s. 15).

Angående kostymene så ville jeg ha noe som komplimenterte tekstilene, med kontrasterende tekstur. Etter en kjapp diskusjon landet vi på lin, og tilfeldigvis var lin på moten like før sommeren, og var lett og billig å få tak i. I motsetning til viskose har lin en blass og ru overflate som ikke skinner i lyset på samme måte, noe som skapte en vakker kontrast på scenen. Som tilbehør la jeg til hemptau på kostymene, og heftet med en liten tøypose som aktørene kunne oppbevare klesklyper i. Klesklypenes funksjon var å holde tøystykkene på scenen sammen, og på denne måten kunne man enkelt og dynamisk skape enda flere rom og konstellasjoner på scenen. Etter noen testrunder landet jeg også på at aktørene skulle gå barbeint, da det tvang dem til å være i nærmere kontakt med gulvet og fremheve de fysiske aspektene i spillet.

Scenelyset designet jeg i samarbeid med teknikeren på Trykkeriet. Teknikeren var svært hjelpsom med å stille inn lyskastere og lage lysmomenter som enkelt og dynamisk kunne justeres fra teknikerbordet. Vi måtte ha mulighet til å lyssette scenen fra flere retninger, da endringene i scenografien underveis i forestillingen ville blokkere lyset fra visse vinkler. Derfor var det viktig at lyssettingen kunne skifte raskt og i takt med det improviserte spillet.

### **4.3.3 Musikken**

Musikeren jeg hadde med på prosjektet viste et utrolig engasjement, og utforsket mye på egenhånd for å finne instrumenter og tema som kunne komplimentere forestillingen. Samtidig er musikken noe av det jeg gjerne skulle ha jobbet mye mer med, men tidspresset gjorde at enkelte ting måtte prioriteres over andre. Musikeren skjønnte dette selv, og gjorde derfor veldig mye arbeid på egen hånd – noe jeg selvsagt var takknemlig for. Som Cohen (2011) påpeker, handler ikke lederskap nødvendigvis om å være på toppen av hierarkiet, og for meg betydde dette blant annet å la andre medlemmer ta seg av oppgaver jeg tenkte de håndterte bedre enn meg selv.

Det vi til slutt endte opp med var et musikkregister som farget forestillingen på ulike måter, og som formidlet en stemning som var forenlig med magisk realisme. Musikeren introduserte flere instrumenter, fra sveivegrammofon og elektrisk synth, til en samling med låter på Spotify og gitarspill. Med sveivegrammofon reiste vi i tid med musikken, og opplevde en atmosfære av mystikk og under da den ble sveivet i gang og spilte musikk fra knitrende gamle plater. Viewpoints-sekvensen og avslutningen var de eneste faste momentene, hvor vi kunne velge ut musikalske tema som gav aktørene (og publikum) ønsket atmosfære på en effektiv måte.

### 4.3.4 Lederrollen

En gjennomgående utfordring under prosessen var at min rolle var ganske ubestemt på forhånd. Ensemblet led nok litt under min forvirring angående hva min egen rolle skulle være i produksjonen. Skulle jeg observere, styre lys, spille selv eller ha en form for fortellerrolle? Opp til dette punktet hadde jeg vært usikker på dette selv, og i ettertid ser jeg at usikkerheten min spredte seg til resten av deltakerne også. Mot slutten ble usikkerheten til en kollektiv forvirring, og jeg forstod heldigvis at jeg måtte ta tydeligere ansvar. Dette ble et kritisk stoppunkt for meg; fra første øvingskveld så jeg på meg selv som 'produsent' av prosjektet med en idé om at jeg selv skulle være med og spille på et eller annet vis, men som Cohen (2011) sier trenger gruppen et felles sett med regler og mål, noe som bare kan oppstå ved hjelp av lederskap i en eller annen form. Fra og med nå steg jeg heller mer aktivt inn i rollen som regissør, da det følte mer naturlig «(...) å være øynene på utsiden av scenen enn å være deltakende i alle utforskingene selv. Dette merket jeg var til det beste for gruppen, som trengte en klar og tydelig 'leder' på dette punktet (Logg, 07.06.2021).»

I tillegg til regissørrollen, trådte jeg til som lystekniker mot slutten av produksjonen. Dette var på noen måter en god kombinasjon, da både ga meg overblikk og muligheten til å påvirke spillet direkte. Samtidig gjorde denne dobbeltrollen at det ble vanskelig å ha 100% fokus på noen av rollene, og skulle jeg gjort det igjen ville jeg nok funnet en egen lysdesigner.

### 4.3.5 Fantasmagorier tar form

Selve navnet på forestillingens kom vi frem til i felleskap gjennom en kreativ skriveøvelse. Jeg bad alle om å sette seg ned med et ark og skrive ned så mange navneforslag som mulig før jeg sa stopp. Mange forslag kom på bordet, også mye tull, sånn som *16 laks*, *Personen i lomma på mannen på bildet i kirka*, *Saft og Svele*, *Nå holder jeg kjeft*, og *E gir no faen ej* (trolig kan dette forklares med at øvelsen ble gjennomført på slutten av en lang dag). Likevel var det noen forslag som stakk seg ut, og *fantasmagori* var et av dem. Et kjapt googlesøk fortalte oss at ordet hadde en betydning i retning av av spøkelsesaktige, fantastiske skikkelser eller skyggebilder, og jeg følte det passet forestillingen og sjangeren utmerket; ettersom formatet gikk ut på å vise et mangfold av fantastiske skikkelser og underlige historier, fikk altså formatet til slutt navnet «Fantasmagorier».

Jeg holdt kontakten med Ortiz og White etter kurset, og holdt de noenlunde oppdatert om progresjonen til gruppen. Samtalene våre ble en verdifull arena for å luften noen av utfordringene jeg hadde med å lede improgruppen, og de ga meg gode tips til hva jeg burde fokusere på i den siste uken:

Jeg nevnte utfordringene jeg hadde med gruppen, og særlig det at aktørene føler de blir fryktelig bundet av at formatet er så regeltungt. Både Lee og Felipe kjente seg igjen i dette, og Felipe nevnte hvordan han selv personlig ikke liker det når et format har en veldig strikt følgerregel på hvilke scener som skal komme når. Men samtidig var de enige i at en må være bundet av strengere regler når en øver på et format, for å så ha muligheten til å slå seg løs og bryte reglene senere (Logg, 10.06.2021).

Det kom etter hvert frem at flere i gruppen følte at reglene og den faste formen holdt improen tilbake, og at det ble vanskelig å slippe seg løs når man måtte konsentrere seg om å huske formen og hva som hadde skjedd tidligere i forestillingen. Jeg skjønnte at noe måtte gjøres, men jeg var ikke sikker på hva jeg eventuelt ville gi slipp på. Jeg var helt enig i at det var for mye å bite over, og det var deler av formatet vi hadde hatt alt for liten tid til å øve på. Vi skulle gjerne hatt noen måneder til å kun fokusere på scenografien, og deretter et par måneder til på det fysiske spillet. Kanskje måtte noe av scenografien sløyfes, og kanskje måtte jeg lette på reglene i formatet, og som Napier (2015, s. 3) fryktet: «The more importance you place on an improvisational experience, the less likely you are to play».

Da veileder kom på en gjennomgang til den siste øvingskvelden i fase 3, var det noen spesifikke utfordringer som ble luftet, og vi diskuterte også eventuelle løsninger på problemene nevnt over. De fleste tilbakemeldingene gjaldt scenografien og den dramaturgiske utviklingen. Dette var noe av det mest utfordrende med konseptet, synes jeg, fordi dramaturgien naturligvis ville endre seg fra gjennomgang til gjennomgang ettersom det var improvisert:

Åpningsscenen innfører ledetråder som vi som publikum gjerne vil se mer av, men hva er de dramaturgiske holdepunktene? For en dramaturgisk utvikling burde det kanskje være en slags rød tråd som henger over forestillingen, selv om det ikke nødvendigvis må være linjere hendelser (Logg, 09.06.2021).

Under veiledningen kom vi frem til at det formatet trengte var å løsne på noen regler, og heller forsterke de spesifikke holdepunktene som skulle hjelpe publikum til å henge med på fortellingene. Selv om vi skal fortelle en rekke noenlunde usammenhengende historier, må det være noe som knytter de sammen. En idé veilederen kom med var å stramme opp startsekvensen og sluttsekvensen, ved å gjøre de tydeligere til fordel for det drømmende spillet. Dette skulle vise seg å være til stor hjelp, selv om noen av aktørene var litt motvillige til å gi slipp på det som var satt. Det var en dobbelthet her, ved at skuespillerne ville løsne opp i formatets regler, men samtidig ikke ønsket å gi slipp på det kjente. Jeg måtte derfor ta lederrollen på alvor, og vise de at jeg kunne ta selvstendige valg på vegne av gruppen.

### **4.3.6 Oppsummert**

I løpet av de tre ukene i fase 3 tok konseptet form, og vi tok i bruk all kunnskap og øvelser fra helgekurset, og så ga vi formatet form mot slutten. Stoppunktene i denne fasen dreide seg hovedsakelig om at jeg måtte ordentlig tre inn rollen som leder av gruppen, og da jeg begynte å gjøre det opplevdes det som en lettelse for alle. Jeg innså at en uke ikke egentlig var nok tid til å oppnå kvaliteten jeg hadde ambisjoner om at forestillingen skulle ha. Flere deler av det nå utformede formatet krevde egentlig en mye lengre øvingsperiode, slik som det fysiske spillet og de scenografiske manipulasjonene, men vi hadde kommet så langt vi kunne og måtte på dette punktet jobbe med det vi hadde.

## **4.4 Fase 4 – Innøving, forestilling og refleksjoner**

I fase 4; innøving, forestilling og refleksjoner (Haagensen, 2018), begynte innøvingen av konseptet for fullt. Den siste uken i prosjektet startet på mandag 14.06., og varte til eksamensforestillingen på lørdag 19.06. Før vi satte i gang med den siste uken hadde jeg gjort flere forberedelser, oppdaterte produksjonsplanen ([Vedlegg 2](#)), og skulle skrive en prosessrapport knyttet til eksamensforestillingen. Jeg hadde en siste prat med Ortiz og White

over Zoom, da jeg ville at de skulle se en gjennomgang av formatet på førstkommende mandag, før eksamen.

#### **4.4.1 «Helvetesuken»**

Den siste uken ble døpt «Helvetesuken». Hele uken var satt av til den siste innøvingen av formatet, og gruppen skulle møtes hver dag for gjennomganger, der vi også finstilte det siste av musikk og scenografi. Å kalle det «Helvetesuken» var en slags intern spøk i en gruppe som vanligvis tar ting veldig på sparket, men som nå ble nødt til å vie en hel uke til forberedelser og innøving.

##### *4.4.1.1 Dag 1 – Digital visning for kursholderne*

Dag 1 startet med den digitale visningen for Ortiz og White, og vi rigget opp Trykkeriet med kamera og mikrofoner igjen. Etter visningen hadde de noen tilbakemeldinger på det de hadde fått sett, særlig om viewpoints:

«Lee syntes viewpoints så ut som noe «hippie bullshit» (...) Felipe mente det kunne bli en risk om det bare ser ut som en øvelse, og vi ikke gjorde noe med den for å gagne improen og forestillingen» (Logg, 14.06.2021).

Akkurat som veileder hadde nevnt så mente de også at det måtte gi mening med det samme, hvis ikke var det bare å droppe. I øyeblikket var jeg selv veldig satt på å få det til å fungere, ettersom jeg ville at forestillingen skulle ha et fast anslag, så jeg bestemte meg for å teste det videre.

Sekvensen i seg selv fungerte, men den trengte «noe» for å gi mening. Øvelsen i seg selv er noe som et ensemble gjerne bruker flere timer på for å komme i «flow», og det er ikke garantert at disse timene er noe som er interessant for et publikum å se på – heller det motsatte. Jeg tenkte at det sekvensen trengte var at skuespillerne trodde på at det de gjør gir mening, og at publikum vil gi det sin egen tematikk. Som et improverktøy var det ganske så utradisjonelt, men jeg hadde tro på at det kunne gi forestillingen noe (Logg, 15.06.2021).

Vi hadde fremdeles lyskulene sammen med tekstilene fra taket, og de påpekte at disse kunne skape noen fine momenter, men at det ble langt for mye å tenke på når en attpåtil skulle improvisere. Jeg var helt enig, og bestemte meg for å fjerne lyskulene. De tok mer enn da gav, og da ble det ikke noe vits å ha det der. Angående teppene merket de mye potensiale som skuespillerne ikke brukte, og mente at det handlet om at en måtte stole på hverandre og bare bruke de. Være fysiske!

De elsket musikken, og jeg var selv veldig fornøyd med temaet som musikeren nå hadde begynt å lande på. Det var en blanding av norrøne rytmer og vokaler, med stemningsfulle instrumenter og sveivegrammofonen som brakte noe unikt og mystisk som passet ypperlig med sjangerens melankolske tematikk (Bowers, 2004). Musikken ble en meget viktig faktor for de dramaturgiske momentene som skulle oppstå, og musikeren hadde selv makt til å inspirere scenene ved hjelp av å øke eller senke tempo. Ortiz og White mente også at sluttmomentet var utrolig vakkert nå, hvor en fikk se tilbakeblikk av diverse fysiske tablå som hadde utviklet seg gjennom forestillingen, sammen med et improvisert sammendrag av det musikalske temaet som musikeren improviserte fram.

«Magisk realisme har en risk til å havne i et statisk tempo og miste rytmen. Finn tilbake til leken!» (Logg, 14.06.2021). Til et sammendrag mente Ortiz og White at skuespillerne måtte huske å reagere på hverandre, og ellers at formatet kunne gjøres enklere og tryggere for improvisatørene. Det handlet nå om å balansere teknikkene. Hva driver karakterene? Hva skjer tidsmessig? Hvilket tema knytter scenene sammen? Dette var spørsmål de hadde etter gjennomgangen, og jeg tenkte selv at det var akkurat dette vi måtte jobbe mot i den siste uken. Vi måtte tilbake til improen og lette på rammene. De forstod tidspresset, og mente at det vi allerede hadde var noe unikt og vakkert som bare trengte en dramaturgisk og impromessig dytt, og igjen så ble vi minnet på å ikke glemme leken, akkurat som Napier (2015) understreker.

#### 4.4.1.2 Dag 2 – Tilbake til leken

Dag 2 startet treigt, men tok seg opp igjen da jeg fikk samlet skuespillerne rundt målet for resten av uken. Som Cohen (2011) understreker måtte jeg samle gruppen til vårt felles mål; å lage Fantasmagorier. Mye skulle på plass for en fullverdig visning, blant annet å rydde lokalet, vaske gulv, organisere publikumsverter og billettør. Som Cohen (2011) skriver så er dette deler av et godt samarbeid, når alle deltakerne er like delaktige i alt fra scenografi til vasking av gulv.

Det var helt klart at mange av deltakerne var slitne. Pandemien tar på, mange har åtte-til-fire-jobber, må opp tidlig og spille impro sent, men alle sammen vare enige om at de hadde «signed up for this». De viste at det kom til å bli slitsomt mot slutten, men allikevel kommer en stadig til dette stadiet i kreative prosesser. Det er min erfaring at det beste er å bare vite at det bestandig blir slik, og derfor må man bare ta følelsene som kommer som de er. God kommunikasjon er viktig, og det er viktig at hele gruppen er på lag mot å få til et godt resultat (Logg, 15.06.2021).

Jeg informerte gruppen om at resten av uken skulle brukes på å finne tilbake til improen og leken. Vi hadde deretter en lengre samtale basert på tilbakemeldingene fra veileder, Ortiz og White. «Det var en felles enighet om at formatet trengte forenkling slik at improen virkelig kunne komme frem tydeligere, og dette betydde at vi måtte fjerne elementer som var for distraherende» (Logg, 15.06.2021).

På den digitale visningen ble skuespillerne opphengt i å introdusere landsbyen med replikker som «Husker du det huset nede ved elven?» eller «Husker du hun bakeren som bodde i midtbyen?». Ifølge Lee ble dette for repetitivt, og på at punkt litt for tilgjort. Jeg var enig, og ville heller at de skulle virkelig prøve å føle hva situasjonen og dagens forestilling fortalte dem (Logg, 15.06.2021).

Deretter diskuterte vi hva vi skulle gjøre med viewpoints. Vi hadde jobbet mye med teknikken, men flere mente likevel at det var for lite. Alle var enige om at jeg måtte ta den siste avgjørelsen, og selv om vi hadde møtt litt motstand både fra kursholderne og veileder, mente jeg at vi kunne få det til å fungere, vi måtte bare finne ut hva det var som manglet. En tilbakemelding vi hadde fått var at det kanskje ville hjelpe om vi ikke brukte scenografien så aktivt under viewpoints, men heller ventet med det til introen, noe som ledet til et stoppunkt:

Vi gjorde noen tester og gjennomganger med en lengre viewpoints som oppvarming og det skjedde veldig mye bra! De skulle ikke bruke tekstilene i det hele tatt, men heller prøve å fokusere på momentene som oppsto mellom hverandre, og aktivt lete etter små øyeblikk som kunne illustrere et liv i en by. De skulle også holde egen lyd slik som klapping og stemmer til et minimum, og prøve så godt de kunne å frigjøre seg fra tanker og meninger. Improen slo seg løs og scenene kom til live. Det var dette jeg savnet, og som jeg forventet så var det bare en overbevisning blant skuespillerne som skulle til for at de skulle slippe seg fri. De trengte å vite at det var greit at de

kunne gjøre hva som helst – og kanskje, slik som i all slags impro, så lønner det seg å bryte reglene (Logg, 15.06.2021).

#### *4.4.1.3 Dag 3 – Visning for veileder*

Dag 3 var veldig effektiv, med nok et besøk av veileder som denne gangen ble til en positiv opplevelse for improvisatørene. Ifølge veileder var det mye som var forløst siden sist visning, og hun var positivt overrasket over progresjonen. Tekstilene ble godt integrert i scenene, musikken hadde fått et ordentlig løft og hun roset særlig de poetiske temaene som trådte frem. Da det kom til viewpoints skjønnte hun også at det var det vi hadde strevd med mest. Hun så det som en mulighet til å vise et døgn i en eventuell landsby. Med musikk, temposkifte og en noe satt dramaturgisk oppbygging, kunne det bli en vakker montasje som illustrerer elementer som kanskje eller kanskje ikke ville dukke opp i løpet av forestillingen.

Dette er noe jeg hadde forsøkt å forklare til skuespillerne før også, men samtlige var veldig satt i at de ikke ville ha det forutbestemt hva viewpoints skal være. De ville finne ut av det i øyeblikket, men jeg mente at å ha en idé ville komme til å fokusere bevegelsene deres og la det gi mer mening til forestilling – og Barbro var enig (Logg, 16.06.2021).

Viewpoints var det desidert vanskeligste elementet å få til å fungere, og i ettertid ser jeg at vi skulle ha droppet det for lenge siden. Det fungerte for seg selv, men i forestillingen ble det distraherende og uforløst.

En teknikk jeg prøvde på i denne visningen var også å komme med lett regi til skuespillerne samtidig som de spilte, noe som er mer vanlig å gjøre i kortform, men det fungerte også til å gi forestillingen en ekstra dramaturgisk støtte. Veilederen mente dette var en genial løsning, og for meg opplevdes det som et stoppunkt som vi dessverre ikke fikk jobbet mer med. Det var for liten tid, og det ble derfor ikke til at jeg brukte denne teknikken på selve eksamensforestillingen – noe som ikke var helt bevisst.

Veileder mente at forestillingen trengte mer action. Hun ville se roping, utbrudd, tempo og rytme. Rett og slett nok et pek til Napier (2015); vi tenkte for mye, og det føltes som om det var mye som stod på spill. På et eller annet vis måtte vi prøve å riste oss litt løs, og stole på improferdighetene våre.

#### *4.4.1.4 Dag 4 – Aktiv regissør*

Dag 4 var en av de mindre begivenhetsrike dagene. Deltakerne var veldig slitne, men humøret var der fremdeles, og de var innstilt på å lage en bra forestilling. Det meste begynte å falle på plass, og kvelden gikk litt av seg selv. Jeg hadde grublet over viewpoints og foreslo for gruppen at jeg ville de skulle tenke på sekvensen som et slags frempek for publikum til forestillingens tema. For eksempel kunne det ta form som et døgn fra morgen til kveld, og hva en eventuell landsby med mennesker ville brukt det døgnet på.

#### *4.4.1.5 Dag 5 – Publikumsvisning*

Dag 5 var publikumsvisningen. Ettersom deltakerne var så slitne hadde jeg latt de gå tidligere dagen før, og det virket som de fleste var mer uthvilt og klare for en «generalprøve». Denne visningen gikk utrolig bra, og når jeg tenker tilbake på den i ettertid, vil jeg kanskje si at det var den beste gjennomgangen av formatet. Alt fungerte som det skulle, skuespillerne brukte



scenografien aktivt og var fysiske i spillet, og de improviserte historier som flere av de som var i publikum har snakket om i senere i tid.

Vi åpnet for kommentarer fra publikum etterpå, ettersom det var en slags generalprøve, og det kom flere konstruktive tilbakemeldinger. En kommentar var blant annet at det kunne bli litt vanskelig å tyde hva som var det realistiske i forestillingen. Dette peker tilbake på noe av det Ortiz hadde advart oss om, hvordan sjangeren har en tendens til å vippe mellom realisme og fantasi. Vi måtte være forsiktig så det ikke ble en ren fantasifortelling, men samtidig var det viktig å holde improen levende og leken.

En annen publikummer stilte spørsmål til om kanskje sjangeren var for bindende, og om ikke sjangeren begrenset mulighetene for formatet. I stedet for magisk realisme ville vedkommende kalle det *poetisk impro*. Der og da var jeg kjapp til å svare defensivt på denne kommentaren, ettersom jeg ville beskytte sjangervalget vårt og alt arbeidet vi hadde lagt ned i å utforske det. Når jeg allikevel tenker tilbake på denne kommentaren i ettertid, ser jeg at den kan ha utgjort et verdifullt stoppunkt. Var det virkelig slik at formatet vi hadde skapt kun var bundet i magisk realisme? Kanskje var det mulig å bevege seg inn i flere sjangre gjennom forestillingen, og kanskje er betegnelsen poetisk impro en bedre beskrivelse av det vi prøvde å få til.

#### 4.4.1.6 Dag 6 – Eksamen

The effects of "importance" on improvisation are obvious in many examples, like the way a performer changes his or her approach to the show because there is a producer in the audience, or a parent, or an instructor, or a celebrity, or even an arbiter of the schedule of improv ensembles. Because that particular show has more "importance" associated with it, the mental approach to it shifts. (...) That shift creates a more guarded mindset for the performers and can – and often does – greatly affect the degree of play produced in the improvisation (Napier, 2015, s. 4).

Dette sitatet fra Napier var eksamensforestillingen i et nøtteskall. Publikummet bestod av mine foreldre, veileder, lærere, medstudenter og selvfølgelig sensorene. I forkant av forestillingen var gruppen selvstyrt. De visste at jeg kom til å være både stresset og opptatt med å forberede meg til muntlig forsvar av prosjektet, og jeg hadde tillit til at de visste hva som måtte gjøres på dette punktet. Jeg lagde gjennomføringsplaner for publikumsvisningen og eksamensdagen, og utpekte en i gruppen til å passe tiden når jeg ikke hadde mulighet til å gjøre det selv.

Heldigvis gikk selve eksamensforestillingen fint, selv om både improvisatørene og jeg var nervøse. Forestillingen ble veldig annerledes fra generalprøven – naturlig nok, ettersom det er en improvisert forestilling. Det var spennende å se hvor ulik alle forestillingene ble, og det kunne vært interessant å gjennomføre en undersøkelse på en lengre forestillingsrekke i formatet.

#### 4.4.2 Oppsummert

Vi hadde nå utviklet et format som fikk navnet «Fantasmagorier», og vi startet fase 4 med «(...) doing it. Doing it. Doing it» (Napier, 2004, s.2). Her trakk jeg meg helt ut av rollen som skuespiller, og fokuserte på å fungere som regissør og instruktør. Der Haagensen (2018) på dette punktet ville begynt prosessen med å øve på et konkret utarbeidet produkt, skulle vi terpe på det improviserte uttrykket og sørge for at leken i improen ble ivaretatt. Gruppens know-how ble utfordret gjennom prøvene, og gruppens know-what ble aktivert gjennom nøye refleksjoner over hva som fungerte og ikke. Her kom også min egen know-that sterkere frem, da jeg skulle skrive en prosesserapport knyttet til eksamensforestillingen, der jeg skulle begrunne valgene

våre gjennom teori. Mitt prosjekt skiller seg fra egenskap teater, slik som Haagensen (2018) beskriver det, men deler det faktum at det ikke er tekstbasert og skapes på bakgrunn av deltakernes engasjement. Samtidig opplevdes faseinndelingen som en ordnet struktur på konseptualiseringen av formatet som en god prosessmåte.

## 5 Konklusjon

Hensikten med denne studien var å undersøke hva som skjer når man forsøker å produsere et nytt improformat i langform, nærmere bestemt en langformforestilling i sjangeren magisk realisme, samt å gi Improoperatørene en mulighet til å gjennomføre et større prosjekt. Problemstilling jeg har forsøkt å finne svar på var:

*Hvordan skape en improvisert langformforestilling i sjangeren magisk realisme med Improoperatørene som ensemble?*

Avslutningsvis vil jeg, med utgangspunkt i problemstillingen, forsøke å legge frem de viktigste funnene fra analysen, og reflektere over videre utvikling.

### 5.1 Sentrale funn

Ved gjennomgang av funnene i analysen, identifiserer jeg noen overordnede temaer som fremstod som sentrale for prosessen.

I arbeidet med å skape en improvisert langformforestilling med Improoperatørene, viste *forenkling* seg å være et sentralt aspekt. Gjennom utprøvingene oppdaget vi mulighetene som finnes i en enklere, men dynamisk scenografi, hvor mye viktigere følelsen av et sted er for publikum enn detaljerte beskrivelser av stedet, hvor effektivt selv de enkleste improvisasjoner kan være, og hvor overdøvende effekten av stillhet kan være.

Et annet tema som gikk igjen var viktigheten av tydelig *ledelse* i en slik produksjon, selv i en ellers flat hierarkisk struktur. For å beholde fokus og drive prosjektet fremover var det avgjørende at min rolle som prosjektleder ble tydeligere definert desto lengre vi var kommet i prosessen. Dette handler på sett og vis om forenkling det og, da det på et punkt ble nødvendig for meg, som prosjektleder, å skjære gjennom i noen saker som ikke førte noe sted.

Det tredje temaet jeg identifiserte var viktigheten av å ivareta *leken* i arbeidet med forestillingen. Noen rammer var nødvendige for å gi formatet retning og struktur, men det viste seg fort at dette var en hårfin balanse, da for mange regler vill stå i veien for improen, og begrense improvisatørenes kreative spillerom.

#### 5.1.1 Videreutvikling av formatet

Gjennom funnene i analysen har jeg gjort meg opp noen tanker om hva som kunne blitt gjort annerledes, og hvordan man kunne tatt prosjektet videre. I etterkant av prosessen ser jeg at både faseinndelingen og de enkelte produksjonsrollene hadde hatt godt av å bli konkretisert tidligere i forløpet. Som prosjektleder opplevde jeg det også som utfordrende å komme fra to forskjellige felt: det akademiske teaterfeltet, med nøye planlegging og metoder, og det praktiske improfeltet, med mesterlæretradisjonen, en noe naiv tillit til prosessen og det eksperimentelle.

Men utfordringene til tross, tror jeg også at denne dualiteten har bidratt utvikling av min egen unike lederstil, som jeg ville turt å ta i bruk på et tidligere tidspunkt om jeg skulle vært gjennom en lignende prosess på nytt.

Fantasmagorier ble spilt igjen på Trondheim Fringe i oktober 2021, og denne gangen var jeg selv med som improvisatør. Denne erfaring bekreftet for meg funnene fra studien, og jeg tror kanskje også at formatet har godt av å forenkles videre. IO er veldig positive til å videreutvikle og spille Fantasmagorier flere ganger, og jeg har veldig lyst til å få vist den til flere. Jeg mener det fremdeles ligger mye potensiale i formatet vi har utviklet!

## **5.2 Videre forskning**

Jeg håper denne studien kan være et bidrag til å utvikle impro som et forskningsområde, og ønsker til slutt å dele noen tanker rundt mulige retninger for fremtidig forskning innenfor feltet. Man kan for eksempel se på forholdet mellom egenskapt teater og forståelsen av improviserte produksjonsprosesser, eller behovet for en annen type dramaturgisk struktur som langform eventuelt krever. Videre kan man se på hva dette gjør med improvisasjonens spontanitet og estetikk, som kanskje krever en lengre forestillingsrekke for å få et helhetlig bilde av potensialet. Hvilken motstand lager satte strukturer hos improskuespillere? Hva er optimal kompetanse hos improskuespillere som gjør langform? Trenger de kanskje også å beherske en form for dramaturgisk tenkning?

## 6 Referanser

### BØKER

- Appelbaum, D. (1995). *The stop*. State University of New York Press.
- Bowers, M., A. (2004). *MAGIC(AL) REALISM. The new critical idiom*. New York: Routledge.
- Capozzoli, C. (2012). *Aerodynamics of Yes: The Improviser's Manual*. New York: Crackshell Publishing Group.
- Cohen, R. (2011). *Working Together in Theatre : collaboration & leadership*. London: Palgrave Macmillan UK.
- Dewey, J. (1980). *Art as experience*. (23. Utg) New York: Perigee Books.
- Frost, A., & Yarrow, R. (2016). *Improvisation in drama, theatre and performance : History, practice, theory* (3. Utg). London: Palgrave Macmillan.
- Johnstone, K. (1999). *Impro for storytellers : Theatresports and the art of making things happen*. London: Faber and Faber.
- Johnstone, K. (1981). *Impro, Improvisation and the Theater*. London: Methuen Drama.
- Salinsky, T. & Frances-White, D. (2008). *The Improv Handbook : the ultimate guide to improvising in comedy, theatre and beyond*. New York: Bloomsbury Publishing.
- Nelson, R. (2013). *Practice As Research in the Arts*. London: Palgrave Macmillan UK.
- Napier, M. (2015). *Behind the Scenes : improvising long form*. Englewood: Meriwether Publishing.
- Napier, M. (2004). *Improvise : scene from the inside out*. Portsmouth: Heinemann.
- Nielsen, K. & Kvale, S. (1999). *Mesterlære – Læring som social praksis*. Ad Notam Gyldendal AS: Oslo.

### ARTIKLER

- Fels, L. (2012). Collecting Data Through Performative Inquiry: A Tug on the Sleeve. *Youth Theatre Journal*, 26(1), 50–60. <https://doi.org/10.1080/08929092.2012.678209>
- Haseman, B. (2006). A Manifesto for Performative Research. *Media International Australia incorporating Culture and Ploicy*, theme issue «Practice-led Research» no.118:98-106. Lastet ned 14. oktober 2021 fra [http://eprints.qut.edu.au/3999/1/3999\\_1.pdf](http://eprints.qut.edu.au/3999/1/3999_1.pdf)

- Haagensen, C. (2018). Gruppeprosesser og faseinndeling i egenskapt teater. I V. Aune & C. Haagensen (Red.), *Teaterproduksjon. Ti produksjonsestetiske innganger* (Kap 7, s. 179–198). Oslo: Cappelen Damm Akademisk. <https://doi.org/10.23865/noasp.43.ch7>

## INTERNETT

- Hoopla Improv. (2021). (Hentet 09.11.2021) *About Improv*. Hooplaimpro.com: <https://www.hooplaimpro.com/about-improv-comedy.html>
- International Theatresports Institute. (Hentet 2021, 28. oktober). *Keith Johnstone*. Impro.global: <https://impro.global/about-us/keith-johnstone>
- International Theatresports Institute. (2021). (Hentet 02.12.2021) *Gorilla Theatre*. Impro.global: (<https://impro.global/formats/gorilla-theatre>).
- Masterclass. (2021, 23. august). *What is Magical Realism?* Masterclass.com: <https://www.masterclass.com/articles/what-is-magical-realism#what-is-the-history-of-magical-realism>

# 7 Vedlegg

## Liste over vedlegg

1. [Semesterplan \(IO\) Vår 2021](#)
2. [Produksjonsplan \(Mastergruppen\) 03.05-20.06](#)
3. [Forløpsskisse](#)
4. [Budsjettsammendrag](#)
5. [Notater fra kurs med Felipe Ortiz og Paula Galimberti](#)
6. [Samtykkeskjema](#)
7. [Consent form](#)
8. [Logg](#)

# IMPROOPERATØRENE

## SEMESTERPLAN VÅR 2021

DAG /DATO	STED	HOVEDTEMA	UKE
Onsdag 03/03	Trykkeriet	Trening ██████ -- Back to basics // ??	9
Onsdag 10/03	Trykkeriet	Trening ██████ -- Sjangerworkshop // ██████	10
<b>TBA</b>	<b>TBA</b>	<b>Master trening -- Sjanger forts.</b>	
<i>Fredag 12/03</i>	<i>Trykkeriet</i>	<i>ImproLAB</i>	
Søndag 14/04	Hjemme hos ...	Styremøte	
Onsdag 17/03	Trykkeriet	Trening ██████ -- Skuespillerteknikk // ??	11
<b>TBA</b>	<b>TBA</b>	<b>Master trening -- Teknikk forts.</b>	
<i>Fredag 19/03</i>	<i>Trykkeriet</i>	<i>ImproLAB</i>	
Onsdag 24/03	Trykkeriet	Trening ██████ -- Karakter // ??	12
<b>TBA</b>	<b>TBA</b>	<b>Master trening -- Karakter forts.</b>	
<i>Fredag 26/03</i>	<i>Trykkeriet</i>	<i>ImproLAB</i>	
<b>Fredag 02/04</b>	<b>Trykkeriet</b>	<b>ImproLAB -- PÅSKEKRIM</b>	<b>13</b>
Onsdag 07/04	Trykkeriet	Trening ██████ -- Langformforestilling // ??	14
<b>TBA</b>	<b>TBA</b>	<b>Master trening -- Refleksjon &amp; research</b>	
<i>Fredag 09/04</i>	<i>Trykkeriet</i>	<i>ImproLAB</i>	
<b>Lørdag 10/04</b>	<b>??Trykkeriet??</b>	<b>Kurvkurs - Fokus karakter</b>	
<b>Søndag 11/04</b>	<b>??Trykkeriet??</b>	<b>Kurvkurs - Fokus langform</b>	
Søndag 11/04	Hjemme hos ...	Styremøte	
Onsdag 14/04	Trykkeriet	Trening ██████ -- Twist keys // ??	15
<b>TBA</b>	<b>TBA</b>	<b>Master trening -- Intern testforestilling</b>	
<i>Fredag 16/04</i>	<i>Trykkeriet</i>	<i>ImproLAB</i>	
<b>Lørdag 17/04</b>	<b>TBA</b>	<b>JULEBORD ... if the stars align</b>	
Onsdag 21/04	Trykkeriet	Trening ██████ -- Space work // ██████	16
<b>TBA</b>	<b>TBA</b>	<b>Master trening -- Space work forts.</b>	
<b>Fredag 23/04</b>	<b>Trykkeriet</b>	<b>ImproLAB -- LANGFORMFORESTILLING</b>	
Onsdag 28/04	Trykkeriet	Trening ██████ -- Ensemblearbeid // ??	17
<b>TBA</b>	<b>TBA</b>	<b>Master trening -- Intern testforestilling</b>	
<i>Fredag 30/04</i>	<i>Trykkeriet</i>	<i>ImproLAB</i>	
<b>Lørdag 01/05</b>	<b>?Trykkeriet?</b>	<b>?Kurs ██████ - Langform</b>	
<b>Søndag 02/05</b>	<b>?Trykkeriet?</b>	<b>?Kurs ██████ - Langform</b>	
Onsdag 05/05	Trykkeriet	Trening ██████ -- Forts. kurs // ??	18
<b>TBA</b>	<b>TBA</b>	<b>Master trening -- Forts. kurs</b>	
<i>Fredag 07/05</i>	<i>Trykkeriet</i>	<i>ImproLAB</i>	
Søndag 09/05	Hjemme hos ...	Styremøte	
Onsdag 12/05	Trykkeriet	Trening ██████ -- Langformforestilling // ??	19
<b>TBA</b>	<b>TBA</b>	<b>Master trening -- Intern testforestilling</b>	
<i>Fredag 14/05</i>	<i>Trykkeriet</i>	<i>ImproLAB</i>	
<b>Mandag 17/05</b>	<b>BORGERTOGET</b>	<b>MARSJER I TOG OG ETA PAVLOVA</b>	
Onsdag 19/05	Trykkeriet	Trening ██████ -- Dialog & monolog // ??	20
<b>TBA</b>	<b>TBA</b>	<b>Master trening -- Forts. karakter</b>	
<b>Fredag 21/05</b>	<b>Trykkeriet</b>	<b>ImproLAB -- LANGFORMFORESTILLING</b>	
Onsdag 26/05	Trykkeriet	Trening ██████ -- Recap // ??	21
<b>TBA</b>	<b>TBA</b>	<b>Master trening -- Intern testforestilling</b>	
<i>Fredag 28/05</i>	<i>Trykkeriet</i>	<i>ImproLAB</i>	
Onsdag 02/06	Trykkeriet	Trening -- Forestillingsprep (Lys, lyd og scenografi)	22
<b>Torsdag 03/06</b>	<b>Trykkeriet</b>	<b>"Generalprøve" -- Teste teknikk og spill</b>	
<b>Fredag 04/06</b>	<b>Trykkeriet</b>	<b>Masterforestilling</b>	
<b>Lørdag 05/06</b>	<b>Trykkeriet</b>	<b>Blandet forestilling</b>	
Søndag 06/06	Hjemme hos ...	Styremøte	
Onsdag 09/06	Trykkeriet	Trening/Avslutning ██████	23

\*Alle treninger ONSDAGER, kl 1900-2130.

\*\*De medlemmene som står i parentes har ansvaret for et kvarter oppvarming på treningen.

\*\*\*De grønne markeringene er obligatorisk for mastergruppen.

\*\*\*\*Alle ImproLAB er oppført. De med sterkere markering er designert til langform.

## Vedlegg 2 - Produksjonsplan 3.05-20.06

Produksjonsplan Masterprosjekt -- Langform Magisk Realisme							
Mandag	Tirsdag	Onsdag	Torsdag	Fredag	Lørdag	Søndag	
3.05		4.05 5.05	6.05	7.05	8.05	9.05	
- Purre på kurs		- Trykkeriet opptatt - Filmkveld / Research dag	- Loggføring				
10.05	11.05	12.05	13.05	14.05	15.05	16.05	
		- <b>Trening 19-21.30</b> ✓ * Øvelser og produksjonsplanlegging	- Loggføring ✓ - Organisere musiker ✓ - Planlegge scenografi-workshop ✓	- Kontakte L & F ✓ - Kontakte potensielle teknikere ✓ - Doodle ekstratreninger ✓	<b>Bøshdag</b> 🦄		
17.05	18.05	19.05	20.05	21.05	22.05	23.05	
<b>NASJONALDAGEN</b> Gratulerer, Norge	- Planlegge kurstest ✓ - Illustrasjon til arr ✓ - <b>Veiledningsmøte</b> ✓ - Problemstilling ✓	- Forberedelser ✓ - Avtale m /m L & F ✓ - <b>Trening 18-22</b> ✓ * Fokus på format na tematikk 26.05 ( <del>Øvelse i form</del> )	- Prepmøte med L & F via Zoom 15.00 ✓ - Loggføring ✓ - Metode og vitenskap	- Kurs med Lee og Felipe <b>10-17 TRYKKERIET</b>	- LOGGFØRING	- Kurs med Lee og Felipe <b>16-23 TRYKKERIET</b>	
24.05	25.05	26.05	27.05	28.05	29.05	30.05	
	- Loggføring ✓ - Planlegging ✓	- <b>Trening 19-22/23</b> * Repetere kurs * Fokus på format og navn	- <b>Kurstest teknikk 21.30</b> 27.05 - Loggføring - Facebook arr. - Musikk fra Felipe ✓	- Fullføre logg ✓ - Fullføre arrangement - Plan scenografmøte ✓			
31.05- Reserach scenografi	1.06	2.06	3.06- Loggføring	4.06	5.06	6.06	
	- Filmoppdrag 8-17 ✓ - Felles research ✓  - <b>Ekstratrening X 18 - 21 Trykkeriet</b>	- Innkjøp 16-18 - Arrangement  - <b>Trening 18-22</b> * Fokus på musikk * Scenografi na kostumer 9.06	- Loggføring	- Research ✓ - Rapport? ✓	- Kjøpe blobs ✓		
7.06	8.06	9.06	10.06	11.06	12.06	13.06	
- Fullføre logg ✓ - <b>Ekstratrening 18 - 21 Trykkeriet</b> * Teste blobs * Utforske scenografi * Kostumer	- Planlegging ✓ - Loggføring ✓ - Rigge lys 15.30 - <b>Ekstratrening 18 - 21 Trykkeriet</b> * Format na teknikk	- Loggføring ✓ - Rapport oversikt - <b>Trening 18-22</b> * Øving med lys * Teknisk gjennomgang av format m/ veileder	- Loggføring - Rapport metode og teori  <b>Shopping</b> <del>11.06-12.06</del> <del>Emil</del> * Kostumer	- Rapport MR og kurs	- Rapport prosess og langform  - Siste innkjøp - Sette lys og scenografi	- Rapport konklusjon	
14.06	15.06	16.06	17.06	18.06	19.06	20.06	
<b>Eksamensukedag #1 18 - 22 Trykkeriet</b> * Felipe og Lee klokken 21-22	<b>Eksamensukedag #2 18 - 22 Trykkeriet</b> * Øving	<b>Eksamensukedag #3 18 - 22 Trykkeriet</b> * Øving	<b>Eksamensukedag #4 18 - 22</b> * Øving	<b>Forestilling #1</b> * Oppmøte 17.00 * Forestilling 19-20 * Lørdagsrep 20-22	<b>EKSAMEN #2</b> * Oppmøte 17.00 * Forestilling 19-21 - Nedrigg - Party!	- Gjenværende nedrigg <b>SOMMERFERIE</b> 🦄	



## Fantasmagorier – Forløp

<p>Viewpoints 3-5 min</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fysisk viewpoints</li> <li>- Bruk scenografi</li> <li>- Repeterende aktiviteter</li> <li>- Tenk på helhet i bildet</li> </ul>	<p>Intro 2.5-5 min</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alle på scenen</li> <li>- «Husker du ... ?»</li> <li>- Bruk publikum</li> <li>- Bygg et sted med funksjoner og regler</li> <li>- «Endowing» av hovedkarakter A</li> </ul>	<p>Scene 1 5-10 min</p> <p><b>Hovedkarakter A</b></p>	<p>Scene 2 5-10 min</p>
<p>Zoom / Forteller</p>	<p>Scene 3 5-10 min</p> <p><b>Hovedkarakter B</b></p>	<p>Scene 4 5-10 min</p>	<p>Zoom / Forteller</p>
<p>Scene 5 5-10 min</p> <p><b>Hovedkarakter C</b></p>	<p>Scene 6 5-10 min</p>	<p>Zoom / Forteller</p>	<p>Scene 7 5-10 min</p> <p><b>Hovedkarakter D</b></p>
<p>Scene 8 5-10 min</p>	<p>Zoom / Forteller</p>	<p>Scene 9 5-10 min</p>	<p>Scene 10 5-10 min</p> <p><b>Hovedkarakter E</b></p>
<p>Zoom / Forteller</p> <p>Koble historiene sammen</p>	<p>Sluttsekvens</p> <p><b>Alle hovedkarakterer</b> <i>Flyter inn og stiller seg i kjente posisjoner</i></p> <p>Musikk + fysisk</p>		

## Vedlegg 4 - Budsjettsammendrag

<b>Utgift</b>	<b>Sum</b>
Kurs	20000,00
Leie lokale	10000,00
Teknisk utstyr	6000,00
Tekniker	6000,00
Scenografi	10000,00
Kostymer	10000,00
PR	4000,00
Beverting	6000,00
Honorar fotograf	2000,00
<b>Sum</b>	<b>74000,00</b>

<b>Inntekt</b>	<b>Sum</b>
Tilskudd NTNU	10000,00
Tilskudd Kulturrådet	50000,00
Tilskudd Trondheim Kommune	11000,00
Billettinntekter	3000,00
<b>Sum</b>	<b>74000,00</b>

# “Magical Realism” with Felipe Ortiz

*Vancouver, Canada | October 15-20<sup>th</sup>, 2019*

---

## Warm-ups and games

### Name circle

Form a circle, and go around the circle left to right and have everyone say their name. After doing this once or twice around the circle, have everyone say the name of the person one spot to their right instead. Then, have everyone say the name of the person two spots to their right. Then, do three spots to the right, and maybe four after that.

### Clapping circle

Form a circle, and send a clap to someone else while saying their name. That person repeats the process by sending the clap to someone else while saying their name, and so on.

After a while, change the rules. Now you send the clap to one person, while saying the name of another one. The person who hears their name then repeats the process. However, try to send the clap in a way which produces some kind of reaction from the person you're clapping to. You can do it in a big way, a small way, loudly, quietly, in a weird way, etc.

Then, switch it up again. You still send the clap and the name to different people, but now it's the person you're clapping to which moves it forward, rather than the person who hears their name.

### Felipe's physical warmup

Swivel your head slowly around the neck joint. Then, go down to the next joint, and swivel your head and torso around your rib cage. Next are the hips, so swivel your head, torso and stomach around your hips. Next are your knees – swivel your knees around, but try to keep your head completely stationary in space.

### Motions in a circle

Go around the circle and have everyone choose a simple motion – like pouring water, putting a cover over a table, or checking your cell phone. You do this silently, without speaking. Do this a couple of rounds, with the same movements, so that everyone gets a chance to learn them.

Then, you can start sending the movements to each other. The person who starts initiates it by doing the movement of the person he wants to send it to. That person then repeats his own motion, and then does the movement belonging to someone else in the circle. Try introducing this part of the game without speaking if you can, just to see if people get it.

Try to have several going at the same time. See how many you can do before you mess it up.

### Mr. Hit

Everyone runs around, while one person is designated as Mr. Hit. Mr. Hit hits people, and if that person is you, you say the name of someone else in the group (other than yourself and the current Mr. Hit). That person then becomes Mr. Hit, and tries to hit someone

else. Try it for a bit, and then add eliminations: If anyone hesitates, gets confused, or does the wrong thing, they're out of the game.

When there are about 5-7 players left, you stop running around and form a circle – the circle of death. You now do the same thing, but while stationary in the circle. You can take a step to reach the other players if you need to, but not move in any other way. This speeds up the game, and makes it a fair bit harder. Keep going until only two people are left.

## Viewpoints

### Round 1

Tell everyone to walk around the room, but give the following instructions:

- You can only walk in a grid, either right/left or up/down. No diagonals or curves.
- You can walk in five speeds, where five is the fastest, and one is the slowest.
- You can stop and do a jump.
- They should engage their “soft focus”. Stare straight at the horizon, but don't focus on any single point.

Put some music on and have the people mill around a bit like this. After a while, add some more instructions (not necessarily all at the same time):

- Add diagonals.
- Lie down when you feel like it.
- If you see any small mannerisms in other people, copy them.
- Ask the players to think of what the “scene” needs.
- Make sure they connect to each other. We can have “group scenes”, “solos”, “duos”, etc.

At some point, tell the players to find an ending in some way, and give them about two minutes to do so.

### Round 2

Divide the group into smaller groups of four or five people. These groups then agree on seven easily remembered actions which might fit into a magical realism setting. Examples are opening a window, pouring water into a glass, or putting a tablecloth on a table. In Felipe's workshop we did a whole routine in order to establish and remember these actions, but it's convoluted and hard to describe, so I'm skipping that part here.

Now, get the groups one by one onto the stage. Have them form a backline where they stay in neutral and are off stage. Put on some music, and when it starts, they can walk in a grid (add diagonals and curves if you want) in five speeds, and move on three levels (high up, normal and close to the floor). These speeds and levels also apply to the movements they have rehearsed, which they can add in at any point. Tell them to be aware of the kinesthetic response, and to try to connect to the other players. Let them know when the whole thing is nearing the end, and encourage them to find a good ending.

## Working on Magical Realism

### The tropes of Magical Realism

- It's very descriptive
- Very atmospheric and melancholic.
- A lot of time jumps (often through having the main characters remember something).
- Family and generational relationships are important.
- It's normally set in times without much modern technology. Often it has a feel of timelessness.
- Often set in small towns and villages.

- It's often closely connected to politics and history, and it can comment on current events in indirect ways.
- A lot of love stories.
- Often set in very warm places (though some writers use the mountains as a setting).
- The characters are normal people, rather than heroes.
- Lots of magical stuff is happening, but it is treated as if it's normal. For example, in *100 Years of Solitude*, there is a man who is always surrounded by yellow butterflies, but everyone acts as if it's nothing out of the ordinary. As Felipe said, if you react to fantastical things as if they are ordinary, it's magical realism. If you react to them as if they're extraordinary, it's fantasy.
- Towards the end of the story, it's nice if the memories grow a bit dimmer and the characters start forgetting parts of them.

### **Telling stories in pairs**

Pair up with someone else, and tell each other brief improvised stories. Your partner can say either "color" or "advance" - if they say color, you add details. If they say advance, you advance the story. Try to push your partner to excessive description!

After doing this a couple of times, add another rule: Try to add metaphors or magical realism elements when telling the story.

Then, add another rule: Add time jumps when telling the stories.

Make sure to switch the pairs up between each story.

### **Telling stories in pairs #2**

Pair up with someone and get ready to tell more improvised stories.

First, do a story where your partner gives you the ending image or sentence.

Then, do stories where your partner gives you an image or a sentence to put in the middle of the story somewhere.

Then, try doing it while "opening windows", ie. adding magical realism jumps

in time or place. You can do this through having characters remember stuff, through using the techniques from the zoom-game, through having similarities between the current story and the point you're jumping to, etc. When finishing the story, try to back through the same windows in order to end up back where you started.

It helps if the teacher can ring a bell when there is one minute left, so that the player can know when they should start zooming back out, or when to insert the middle sentence.

### **Working on characters**

Do the game known in Norwegian as "jeg er et skjelvende aspeløv", but instead of being things, you establish yourself as a character. Examples are "I am the poor cleaning woman of the town", or "I am the mayor". Once you go up on stage, you stay there, and the others come up one by one to describe various aspects of the character.

We did several rounds of this where we focused on different things. The first round, we added things we can actually see about the character – physical description if you will. In the second round, we added other people the character knows and might interact with. Then, we did the character's surroundings and environment.

### **Zoom**

Sit in a circle. One person describes an image of some sort – like "there is a vase on a table with a yellow flower in it. The table is charred, like it has been slightly burned. There is no table cloth, and the room smells slightly like listerine".

The next person now adds another image which in some way is a zoomed out or zoomed in version of the initial image. For example "we see a waiting room at a hospital. On the table in the middle of the room, there is a magazine laying open with a two-page spread of a charred table with a vase on it".

The next person then repeats the process by zooming in or out of the waiting room in some way.

Some other ways to do this is that we see the image through the lens of a camera, as a blip on a radar, as the motive of a t-shirt, as a description in a book, etc. Zooming in can look like this: “We zoom in on his finger, where we see a slim silver ring with the motive of a lion”.

When you have gone all the way around the circle, the last person should try to connect the previous image with the first one in some way. This way, we get to close the circle off in a satisfying way.

### **Exchanging stories**

Have each student find an object (any object – it doesn’t matter). Then pair them up, and instruct them to tell each other a story from their real lives. The stories should be short and easy to remember. Then they switch objects, and find another person to pair up. Now each person repeats the story they just heard as if it was their own story, but they add one single element of magical realism to it. They then switch objects once again, and then they repeat the process two or three times more. And just to be clear, the story follows the object – the story you’re telling is always the same as the one you heard from the person who gave you that object. You also add a magical realism element each time you repeat a story (except for the very first time, when you’re telling your own story).

When you are all done, get back in a circle and tell the story belonging to your current object to the group. Then you give the object back to the person it belongs to, and they tell the story of the object they are currently holding.

### **Scene panting**

Have five to seven people up on stage, and have them paint a room or environment by adding one object or aspect to it each. They do

this by walking into the room, gesturing to whatever they’re establishing, and then describing it carefully and in a detailed manner. Keep doing this until the room seems vivid and alive.

Then, do it again, but this time, each object or aspect has to relate to a character in some way. The old chair can be the one made by the grandfather, or the clock in the corner can had a chipped side from that time one of the kids ran it down when playing.

In the next version, you enter *as* a character, and describe something in the room you relate to in some way. For example, “I am Ronaldo, and this is the little toy truck I used to play with when I was a child”. Try to also use the object in some way while describing it. When everyone has done this, the last person repeats whatever he or she just said and all the others come on stage to use whatever they described. They can talk (all at the same time), or not talk – it’s up to you. This can be really nice if the teacher adds some music to the final part.

# Paula Galimberti

## Magical Realism

28. January | Impro Amsterdam 2020

### **Dance warmup**

Play four songs, and tell the participants to simply dance for the duration of the songs. They can start small and gentle, and then make it bigger as they go. After the first song or so, have them try to connect to the other players a bit. Do the last song dancing in a circle.

### **Freeze tag with ghosts**

Have two people up to play a short scene. A third actor then goes up and initiates another scene, tagging one of the two players out. However, the third actor does not take inspiration from the posture or physical position of one of the two original actors. Rather, they find inspiration in some object, theme or character in the existing scene. For example, they can go up and say “The red color of the curtains reminds me of the blood oozing out of my first victim when I worked as a hit man in New York”. They then tag out one of the others, and play a scene about the hit man in New York.

Using the words “this reminds me of”, is nice, though you don’t have to. As long as you find inspiration in the *content* of the scene, you can do it any way you want.

You can also do group scenes if you want – you don’t have to conform to the two player dynamic of the normal freeze game.

### **Painting a room**

Have seven people go up on stage one by one to scene paint a room. Then, get seven others up to be the ghosts of each of the objects established by the original seven. They do a short monologue introducing the ghost or spirit, and then get off stage.

After you’ve done this for a couple of times, you can have actors enter the space you have created as characters in a story. The actors doing the ghosts can then go up and interact with these characters. Do short scenes with each object in the room in this way.

### **The phone call game**

Get one person on stage, and interview them briefly to find two things that person would really like to do, but which are mutually exclusive – they can’t do both. Ideally, you would find a choice that person would really struggle with.

Then, start a scene where that person receives two phone calls offering him or her these two things. Make sure to introduce them in such a way that it’s impossible to do both. After that, have all the other players come up and do short scenes with the main actor exploring the different outcomes of the two possible choices. You don’t necessarily have to play people – you can be the sun, for example, imploring the actor to chose to go to The Canaries (where it’s warmer) instead of Amsterdam.

After doing a bunch of these small scenes, have the main actor receive another phone call, and see what he or she chooses.

### **The Bench**

This is an open format which you can use whenever and wherever you want. No crediting needed! Hooray!

The show starts with two people meeting at a train station, where they are waiting for their trains. They get to talking, and bit by bit they tell us more about their past and their future. These two characters are the main characters of the

show, and they remain seated on the bench throughout. Place the bench a little to the side of the stage, so that the other actors have space to explore the stories they are telling.

Whenever these two characters touch on something it would be cool to explore, the other actors can get up and play out the scene. As with the previous games, they don't have to be people – they can be objects, emotions, etc. They can also break down the barrier between them and the people on the bench, talking directly to them if they like. They can also move between the

fictional layers of the story – a person on the bench can for example interrupt the other actors and say “Hey! That isn't how it was!”. They can even get up and join the scenes set in the past or future – in fact this is a good idea, rather than having other actors play the same character.

To keep it clear, try to have the same actor play the same characters throughout. If one actor gets up to play the mother of one of the people on the bench, for example, it's nice to get the same actor up if we need to revisit the mother later on.



## Vedlegg 6 - Samtykkeskjema



### Samtykkeskjema:

27.12.2021 Trondheim

#### Til Improvisatøren:

I forbindelse med fagene DRA3191 & DRA3192. Praktisk master i drama og teater, vil jeg, Ørjan Svingen, som student av faget dokumentere og analysere prosjektet.

#### Dokumentasjon

Emnene DRA3191 og DRA3192 omfatter, i tillegg til oppsetting av den praktiske forestillingen, en akademisk refleksjon og analyse over ulike aspekter som; gjennomføring av improvisert forestilling, ensemblearbeid og improvisert produksjonsprosess.

Etter gjennomført produksjonsprosess og forestilling vil jeg analysere prosjektet, og det er til det formålet jeg gjerne vil bruke materiale fra observasjoner, og eventuelt video og foto fra prøveperioden. Det er i denne forbindelse tatt hensyn til etiske retningslinjer ved bruk av personlig informasjon som fotografier og skriftlig dokumentasjon av enkeltmennesker. Selve analysen er fullstendig anonymisert, med unntak av gruppenavnet «Improoperatørene».

Svarslipp signeres og leveres til meg, Ørjan Svingen.

-----

#### Svarslipp:

Jeg godkjenner herved at fotografier og innsamlet dokumentasjonsmateriale av meg under øvinger og forestillinger i produksjonsperioden til Ørjan Svingens masterproduksjon, blir brukt til analyse av prosjektet.

Sted & dato: \_\_\_\_\_

Improvisatørens underskrift: \_\_\_\_\_

Med vennlig hilsen,  
Ørjan Svingen

**Vedlegg 7 - Consent form**



**Consent form:**

*27.12.2021 Trondheim*

**For workshop holder:**

In connection with the subjects DRA3191 & DRA3192. Practical master in drama and theater NTNU, I, Ørjan Svingen, as the student of the subject will document and analyze the project, including digital workshops held during the 21<sup>st</sup> and 23<sup>rd</sup> of May 2021.

**Documentation**

The courses DRA3191 and DRA3192 include, in addition to setting up the practical performance, an academic reflection and analysis on various aspects such as going through with the improvised performance, ensemble work and the production process.

After completing the production process and performance, I will analyze the project, and for that purpose I would like to use material from observations, and possibly video and photos from the trial period. To go through with this, ethical guidelines have been considered when using personal information such as photographs and written documentation of individuals. The analysis itself is completely anonymous regarding the participants of the project, except for the group name "Improperatørene" and names of the workshop instructors.

Answer slip will be signed and delivered to me, Ørjan Svingen.

-----

**Answer slip:**

I hereby approve that collected written documentation of me from digital workshops held the 21<sup>st</sup> and 23<sup>rd</sup> of May, during the production period of Ørjan Svingen's master production, are used for analysis of the project. I also approve of the use of my name in the analysis.

Place and date: \_\_\_\_\_

Sign: \_\_\_\_\_

Sincerely,  
Ørjan Svingen

## Masterlogg

### 10.03

Vi skulle endelig møtes fysisk til improtrening og alle var begeistret for å endelig se hverandre igjen. Etter flere digitale møter, spillekvelder over nett og en lang pause fra improvisasjon så var det godt å komme tilbake til Trykkeriet. Regelen var bare at vi måtte holde to meters avstand til hverandre, og ingen hadde forutsett at det kom til å være et så drastisk tiltak som det faktisk viste seg å være. Da vi kom inn på øvingsrommet så vi hvor lang avstand det faktisk var, og hvor vanskelig det kom til å bli å gjennomføre normal trening.

Vi innledet med individuelle innsjekker, som vanlig, og hadde deretter en lengre samtale om semesteret og masterprosjektet. Vi ble til slutt enig om at beste måte å løse dette på ble å dele gruppen i to, slik at halvparten kan fortsette med normal improtrening og den andre halvparten fokuserer på mastertreningene. Konsensus var at siden vi som gruppe hadde sagt ja til å gå sammen om å hjelpe meg med mitt masterprosjekt, så måtte hovedmålet være at vi måtte gjøre hva enn som skulle til for å få gjennomført det. Det ble altså til at vi bestemte oss for å dele gruppen i to. Det ble nevnt at det positive med det var at det effektivt ble to prosesser å følge med på. Hvilke ulikheter oppstår? Hva blir annerledes?

Deretter gjennomførte vi faktisk noen øvelser som vi klarte å gjøre på avstand, fra hver vår sitteplass i en sirkel med to meter avstand til sidemann. Det følte seg veldig godt å improvisere igjen, og stemningen ble med ett lettet da vi begynte å leke oss!

### 15.03

Vi fikk endelig møtes fysisk igjen! Jeg samlet mastergruppen på ELI-lab på Dragvoll, og vi gjorde alle sammen narr av dette bøttekottet av et teaterrom. Vi hadde dermed en liten innsjekk og alle sammen virket gira på å starte med masterprosjektet.

Målet for kvelden var å komme opp med sjangre som vi kunne presentere til resten av gruppen, og vi lagde en lang liste der vi ramset opp alle sjangre vi kunne komme på – dermed snevret vi de ned til de som inspirerte oss eller de vi allerede hadde kjennskap til og var interessert i å jobbe med.

Det kom ned til to sjangre som stakk seg ut. Fantasy og Tiliwght Zone/Black Mirror. Noen andre å nevne var forfatterbaserte sjangre, slik som Ibsen, men disse var ikke like gjennomgående populære som de førstnevnte. Vi landet litt på fantasy og avtalte at jeg skulle ta en prat med Lee White, ettersom han har mye erfaring med sjangeren og hadde lenge jobbet med et DND format til improlangform.

### 16.03

Jeg snakket med Lee og han var veldig interessert i å hjelpe oss på hvilken som helst måte han kunne. Han introduserte ideen om DND veldig sterkt, og jeg ble med ett interessert i å prøve meg på dette. Så mye at jeg trolig overkjørte resten av gruppen litt da jeg introduserte det til dem på treningen dagen etter.

Uansett hva vi valgte å gå for så var Lee begeistret, og han ville hjelpe til på hvilken som helst måte han kunne.

### 17.03

Vi samlet så mange som kunne til semesterets andre fysiske trening på Trykkeriet, og ideen var at Lee skulle komme digitalt via laptoppen min for å introdusere DND-formatet sitt.

Jeg introduserte det kort til gruppen først, etter vi hadde en vanlig innsjekk, og alle virket veldig interessert og hodene begynte å kjerne. Alle sammen var gira på å jobbe sammen, og vi hadde savnet disse kreative prosessene.

Da Lee kom på gikk det med ett nedover på grunn av tekniske problemer. Vi hadde trøbbel med å høre hva han sa, og nettet hoppet ut og inn uten at vi fikk ordentlig sagt ifra til Lee om det. Det var en vanskelig situasjon da han hadde lagt av tid og evner til å få til dette, og jeg hadde lent meg litt på at han kom til å overbevise gruppen om ideen på samme måte som han gjorde til meg. Det endte med at vi ble enige om å ta dette opp igjen til en annen tid.

Til slutt snakket vi i gruppen sammen, og de fleste var litt forvirret og usikre på denne ideen med DND. Det virket som de fleste allikevel var gira på fantasy, og vegen videre skulle komme til et vendepunkt ganske snart.

### **22.03**

På denne dagen hadde jeg et digitalt møte med mastergruppen. Dette var like før DUS-festivalen sin uke, og jeg hadde mye arbeid foran meg.

Vi snakket om situasjonen angående Lee og DND, og konsensus var på mange måter at vi burde prøve å finne vår egen veg. Vi diskuterte sjangre innenfor fantasy, og alle fikk komme med sine egne innlegg av hva de var mest interessert i å jobbe med.

Vi landet litt på at magisk realisme kanskje kunne være en god idé og alle sammen ble veldig gira! Deltaker begynte med ett å gjøre research og hele gjengen ble mer og mer interessert. Vi snakket om at gjennom sjangeren så kunne vi utforske følelser, engsteligheter, tid og hendelser ved å gi de karaktertrekk og manifestere tanker og følelser i menneskelig form – noe som kunne passe utrolig bra til dette prosjektet.

### **15.04 - Situasjonen fra DUS, påske og til midten av april**

Like før påskeferien var DUS-festivalen, og jeg ble travelt opptatt hver dag med dette. Midt i uken kom det nye nasjonale regler som stengte ned enda strengere på fysisk fritidsaktivitet for voksne, og det hele så veldig grått ut.

I påskeferien fikk jeg slappet av og tok rett og slett helt fri. Uken etter påsken var også ganske så slapp, og mye var usikkert på grunn av de nye nasjonale reglene. Jeg kjente på et voksende stress angående masterprosjektet, og skjønnte ikke hvordan vi kunne gå videre nå med disse reglene. Jeg trengte et møte med veileder, men av diverse personlige grunner ble det utsatt.

### **Veiledningsmøte på dagen**

Da jeg endelig fikk snakket med veileder ble mye forløst, og jeg fikk igjen ny glød for prosjektet! Magisk realisme viste seg å være en fin sjanger, ifølge veileder, og vi endret på beskrivelsen av prosjektet til en arbeidsvisning, eller et seminar for å vise et prosjekt i prosess. Et eksperiment som skal arbeides videre på etter eksamen!

DUS var ferdig og påsken var over. Jeg hadde tatt en prat med Barbro om hvordan vi ser på masterprosjektet fremover, som forløste mange av mine engsteligheter knyttet til det. Fra nå av skulle vi endelig få til å møtes hver onsdag fremover, så langt det ville la seg gjøre, og vi kunne starte den kreative prosessen på gulvet. På grunn av DUS og påskeferien, pluss strengere nasjonale restriksjoner, var det usikkert når vi kunne få møtes igjen for å ha mastertreninger – men heldigvis lettet det raskt og Barbro og jeg var enige om at jeg måtte få lov til å møte gruppen. Våre treninger ville falle innenfor NTNUs smitteregler i henhold til praksis og lab.

### **Øving på kvelden**

Våre assosiasjoner til hverdagslig overtro:

- Går ikke på kumløkk
- Lykke til før forestilling betyr ulykke
  - Det gir ingen mening, men vi vil helst ikke at folk skal si det. Hvorfor er det sånn?
- Ikke gå under stige
- Ikke snakke om nordlyset
- Kvinner på båt
- Hotellrom og flyseter med #13

Stop moment: Improvisatør forteller om typiske sjangertrekk, og alle blir veldig gira på sjangeren.  
Scenografi

- Kan rommet være et stort roteloft? Mange gjenstander, støvete, dunkeltbelyst.
- En scene som velter over publikum

Improvisatør presenterer novellene fra Gabriel Garcia Marquis, og vi bestemmer oss for å lese de til inspirasjon og utforsking.

En serie som heter Atlanta kan være verdt å se – mye magisk realisme.

Øvelse med historiedeling.

- Kan bruke virkemidler som å forstørre eller forsterke
- Mest effektivt med få magiske elementer
  - Altså ikke overdriv det magiske, men la det heller være noe enkelt.
- Som om vs. Noe som er.
  - Det er sterkere for historien om det magiske er, og ikke blir forklart «som om» noe er. Dette er viktig for at det skal være magisk 'realisme'.
- Prøv å se på verden som barn gjør

## 21.04

I hjemmelekse hadde deltakerne i gruppen fått beskjed om å lese noveller fra Gabriel Garcia Marquez og se noen filmer for å komme litt inn i sjangeren. Alle sammen hadde enten lest eller sett eller gjort begge deler, og alle var engasjerte til å dele og diskutere temaet. En deltaker kunne særlig nevne hvordan han ble minnet på at noveller var genialt, ettersom han egentlig ikke kan fordrar å lese bøker så passer disse kortere historiene ypperlig for han, så han hadde fått en ny glød til å lese flere noveller. De andre likte det de hadde lest og var gira på å oppleve mer magisk realisme.

Viktige pekepinner vi kom frem til var:

- Det som er magisk er ofte presentert som noe logisk, eller noe som er helt vanlig for universet historien befinner seg i.
- Det er ikke nødvendigvis surrealistisk selv om det er magisk realisme
- Det magiske som skjer er ikke overraskende for personene i historien, det er heller en hverdagslig ting som må gjøres noe med. For eksempel engelen fra novellen «A very old man with enormous wings»
- I filmen «The Shape of Water» er det ikke så viktig for plottet at det finnes en menneskelig skapning som kommer fra havet, men det som betyr noe er hvordan han blir behandlet blant menneskene.

Vi diskuterte dette kurset med Lee i langform, som vi hadde snakket om en stund, og diskuterte muligheten til å få med Felipe Ortiz på kurset også. Vi ble enige om at jeg skulle ta kontakt og høre.

Jeg hadde forberedt noen øvelser innen magisk realisme som vi gjorde etter en litt lenger prat om sjanger og forberedelser, men vi ble værende på kun én av de for å forsøke å virkelig forstå den.

## Zoom

Denne øvelsen handler om å sitte i sirkel og beskrive bilder eller situasjoner til hverandre. Den første personen beskriver et bilde, og så skal neste person zoome ut eller inn av bildet. For eksempel så kan en skildre en hvit sandstrand med palmer som svaier i vinden, og så zoomer neste person ut av dette bildet og beskriver en travel blomsterbutikk hvor et postkort av denne sandstranden henger på veggen bak kassen.

Det var en veldig spesiell opplevelse å gjøre denne øvelsen, da vi ble sittende en stund og diskutere hvordan vi følte det når vi zoomet inn eller ut. Det vi opplevde var at det var visse beskrivelser eller måter å zoome på som kunne føles veldig tilfredsstillende eller ikke. Hele gruppen kunne kollektivt kjenne det på kroppen om beskrivelsene hang sammen eller ikke.

#### **28.04 - Veiledningsmøte**

Vi hadde besøk av veileder og scenograf fra NTNU for en prat om det scenografiske til forestillingen. Vi samlet oss i en sirkel som vanlig og svarte veileder på spørsmål og myldret rundt scenografi og konsept av forestillingen. Scenografen kom også etter hvert, og ble veldig tent på ideene vi hadde. Nå som sjangeren magisk realisme var valgt så funderte også veileder på om ikke problemstillingen kanskje burde endres. Det er noe med å ikke bite over for mye, men heller spesifisere.

Noe som kom tilbake igjen og igjen var at scenografien burde være transformativ og dynamisk. Vi snakket mye om dette, og en idé var at publikum kunne sette scenen for oss før vi kommer på.

Noen stikkord til viktige momenter som kom opp under den scenografiske idémyldringen:

- Dramaturgisk komposisjon
  - Publikum trenger noe stabilt og stasjonært som de kan hvile blikket på, og som fungerer som en rød tråd gjennom forestillingen.
  - Det kan ikke bare være løs og åpen impro – noe må også være forhåndsbestemt, eller i alle fall så må det finnes måter å dra historiene i en dramaturgisk retning
- Format // Felipe
  - Hva skal formatet på forestillingen være? Mye av dette kommer nok til å forløse seg etter kurset med Felipe, men vi burde allikevel være forberedt og ha noen ideer selv.
  - Publikum lager scenografien
  - Bruke et scenografisk element til magiske seanser
  - Ha en forteller/instruktør gjennom forestillingen?
  - Hva er min rolle? Skal jeg spille selv eller burde jeg holde i trådene på et vis?
- Lysendringer blir helt avgjørende
  - Det kommer til å være veldig viktig for forestillingen at lyset kan endres dynamisk og hjelpe til å fortelle historien.
  - Vi trenger en tekniker som er komfortabel med å improvisere og gjøre lysdesign
- Nøytrale gjenstander som vi gir liv, eller gjenstander som er ladet med intensjon fra før av?
  - Vi må tenke nøye gjennom hva vi bringer på scenen og hva vi gjør tilgjengelig for å spille med
  - Selv om det er improvisasjon så kommer det sceniske bildet til å gjøre stort inntrykk på publikum
  - For å lage en scenografi for en forestilling i magisk realisme må vi forstå hva rekvisittene er ladet med og hva de betyr for eventuelle historier, derfor lurt å velge objekter som er transformativ og som kan ha flere bruksområder
- «Overloaded» univers
  - Roteloft
  - Trenger et fikspunkt – noe som grunner scenografien
  - Maksimalistisk vs. Minimalistisk
- Hva gjør publikum?
  - Hvor sitter de?
  - Bygger de scenen?
  - Hva skal de se på?

- Hvor er fokuset?
- Hvordan forholder vi oss til publikum?
- Pandoras eske

## 05.05

Trykkeriet var opptatt på grunn av en konsert, som samtidig gjorde at noen i gruppen ikke kunne delta på øvingen. Derfor så jeg samlet resten hjem til meg for å spise pizza og se en magisk realistisk film. Vi så Birdman, og den gjorde oss bare enda mer begeistret til å gjøre mer magisk realisme! Den inkluderte fantastiske virkemidler som inspirerte oss til hva vi kunne gjøre på scenen. Noen eksempler er at hovedkarakteren helt klart har telekinetiske evner som han aldri viser til andre, men som er aktivt i bruk når han er alene. Filmen starter for eksempel med at han mediterer flytende i luften, og ved flere punkt gjennom filmen så kaster han objekter gjennom luften bare ved å se på dem og peke med armene. Han har også en fortellerstemme i hodet som påvirker hva han gjør og tenker, og dette er stemmen fra hans yngre dager da han hadde en sterk Hollywood karriere som actionhelten Birdman. Nå er han en «washed up» star som jobber som teatersjef og prøver febrilsk å bevise til verden at han fremdeles har noe å si.

Kanskje et sammendrag av filmen senere?

## 12.05

Igjen var det to stykk som ikke kunne komme pga sykdom.

Vi brukte derfor treningen til en del produksjonsplanlegging og jeg gikk gjennom mye av det administrative som hadde foregått bak kulissene.

Blant annet så diskuterte vi det nye budsjettet vårt på 71!!! tusen kroner.

- Hva slags scenografi kan vi kjøpe?
- Hvor kjøper vi ting?
  - Transit, Fretex, Finn
  - Vil bruke second hand møbler, og ikke kjøpe noe nytt fra IKEA som så blir kastet rett etter forestilling.
  - Mye kan lagres på Trykkeriet
- Lage et skjema over scenografien
- Slør – klisje? Ikke nødvendigvis.
- Formater
  - Presentere 2-3 formater for Lee og Felipe
- Musikk
  - Musiker er nå del av mastergruppen og kommer til å delta på treningene fremover.
- Teknikk
  - Trenger lyd- og lystekniker
  - Honorar?
  - Må ta en prat med Tekniker før neste onsdag
    - Kjenner tekniker som kunne vært bra

Deretter gjorde vi flere øvelser i magisk realisme som vi hadde gjort før, men alle sammen var litt slitne og trette. Til neste gang burde vi ha en konkret idé å jobbe med, og en bedre planlagt økt. Jobbe med format opp imot kurs og få med musiker. Hvordan spiller vi magisk realisme i impro?

Vi diskuterte også at det kunne bli nødvendig med ekstra treninger, og jeg skulle lage en Doodle for når folk er tilgjengelige. Vi trenger flere ekstratreninger fremover, og kanskje burde vi utvide onsdagstreningene med en time eller to!

## 19.05

Dette var kanskje den mest produktive øvingen vi hadde hatt hittil, og det tror jeg er fordi at vi hadde lengre tid. Vi gikk fra 2,5 timer til 4 timer – og det kjentes veldig godt. Det krever bedre planlegging på forhånd, men det lønner seg når treningen ikke trenger å bli rushet. Vi fortsetter med dette fremover, bortsett fra neste onsdag når vi må starte 19.00.

### Kursdiskusjon

#### Hva trenger vi?

- Øvelser vi kan fortsette med og gjøre videre for å terpe på magisk realisme og langform.
- Få innsikt i hva magisk realisme i impro kan være.
- Hva er vanlige teatergrep for sjangeren? Vi har sett filmer og lest noveller, men ingen av oss har sett mye av magisk realisme på scenen.
- Hva er deres erfaring av hva som fungerer når det kommer til publikum, format og grep.
- Scenografi og kostymer
- Oppdatere de om hva vi har gjort til nå
- **Lee og Felipe sammen på søndagskveld?** Mulig å skifte slik at Lee er til slutt og Felipe henger igjen eller omvendt?
- Typisk tematikk? Politisk, familie, tidløst.
- Hva er magisk?

#### Hva vil vi få ut av kurset?

- Konkrete øvelser
- Ideer til videreutvikling
- Eksempler på improvisert magisk realisme
- Motivasjon til å fortsette med forestillingen
- Utfordringer

#### Hva skjer etter kurset?

- Vi vil dykke 100% inn i formatet og terpe på det resten av tiden.
- Gleder oss til å bare kjøre på og trene og øve
- Få noe vi kan fortsette å øve på
- Ideer til scenografi og kostymer

### Tematikk

- Vi er mer gira på å holde formatet litt åpent slik at vi kan forlate denne verdenen og dykke inn i noe nytt. Ikke så veldig gira på å spille en scene på Meny Moholt liksom.
- Tematikk vs. Format?
  - Tematikken kommer nok veldig hånd i hånd med formatet, så når vi først får det på plass så har vi større peiling på hvilket tema vi vil forholde oss til.
- Folkelige tema er interessant
  - Hvordan ser norsk magisk realisme ut?
  - Folkeeventyr, troll, naturkrefter, været, transformativt, norrøn mytologi, vondt i hofta når det regner ...
- Zooming er interessant
- Publikumsinkludering
  - Bruke tid med publikum i starten
  - Gå blant de og snakke over salen
  - Splitscener
  - Publikum er invitert til en landsbyfest
  - Skuespillerne kan være publikumsverter og så plutselig glir det organisk inn i scener



## 20.05 – Samtale med Lee og Felipe

Jeg hadde en samtale med Lee og Felipe over Zoom i forkant av kurset for å finne ut av hva vi trengte fra dem, og for å oppdatere de om hva vi hadde gjort til nå. Jeg fortalte dem at vi hadde gjort en god del utforskning og øvelser mot sjangeren, men at vi ikke hadde landet et format enda. Vi ble enige om at Lee skulle lede en «longform bootcamp» og at Felipe introduserer teknikker og verktøy vi kan bruke for å utvikle vårt eget format for sjangeren.

## 21.05 - Workshop med Lee #1

Sammen med Lee så gjorde vi først litt oppvarminger før vi gikk direkte inn til et par langformøvelser som dekket et vidt spekter. Han ville fokusere på en slags langform bootcamp med oss, der vi startet med litt basics før vi ganske kjapt gikk inn i mer avansert terreng.

### Dominos

1 minutt monolog som leder inn til en 1-2min scene med en partner.

- Følelser er viktig
- Å spille mot fremmede er vanskeligere – hvorfor ikke bare spille noen som kjenner hverandre?
- Bli påvirket av redigeringer som blir gjort.
- Veldig viktig å faktisk reagere på hva som skjer
- En kan korrigere hverandre som skuespillere mens man er i karakter
- Monologer krever umiddelbar mening. Det er ikke så mye vits i å stå der å lete etter ordene når det som trengs er en enkel og konsis monolog.

### Par

To ganger tre scener med to par – langform øvelse

- Første scene er i nåtid, andre er i fortid og tredje i fremtid.
- To par spiller scenene skiftende, så første par spiller scene én så spiller andre par scene en osv.
- Bruke tid som en fortellende teknikk.
  - Gå tilbake i tid for å forklare noe fra den første scenen ved å legge til informasjon, eller repetere noe som blir viktig fra første scene.

## 21.05 – Wokrshop med Felipe #1

Ortiz startet med introduksjoner og en litt lengre prat om sjanger og format, og hva vi forventet av kurset. Så første del var sjangerprat, før vi gikk over til Viewpointsøvelser og deretter noen øvelser som var direkte knyttet til sjangeren. Felipe delte med oss at 6 timer workshop egentlig er alt for lite til å skape et helt format, men at han ville jobbe så hardt han kunne sammen med oss mot å gi oss verktøy og øvelser som kan hjelpe oss med å forstå sjangeren bedre og til å lage vårt eget format enkelt i etterkant.

### Magisk realisme

- Hva er egentlig virkelig? I forskjellige kulturer, land og kontekster så er realismebegrepet forskjellig. For å lande sjangeren i Norge er det viktig å derfor utforske den norske kulturen og være obs på hva som er den norske «virkeligheten»
- Typiske trekk til sjangeren
  - Når skifter det magiske til fantasy?
  - Når teknologi og vitenskap ikke er så fremtredende – klassisk magisk realisme
  - Dagligdagse liv hvor noe magisk bare skjer.
  - Det er et mektig verktøy for politikk
  - Litterær fiksjonell sjanger
  - Viser det rå sidene ved samfunnet
  - Nostalgisk og melankolsk stemning er ofte kjennetegn
- En forteller er ofte en viktig figur i magisk realisme, da det veldig ofte handler om å fortelle fantastiske historier.

- Fortelleren kan være en karakter som formidler historien direkte til publikum, og samtidig være en del av ensemblet.
- En vil skape en atmosfære med sjangeren – noe som er lett gjenkjennelig og skaper sterke assosiasjoner.
  - En risikerer å dykke for dypt i det som er trist og tregt, så en må ikke glemme å holde den improviserte lekenheten oppe.
  - Sjangeren har en tendens til å dra oss ned.

### **Viewpoints**

En øvelse Felipe ofte gjør mot magisk realisme.

Alle går i rette linjer på gulvet, med blikket mot horisonten og et nøytralt uttrykk. Felipe satte på noe musikk, og ensemblet ble etter hvert i en slags mediterende transe samtidig som vi utførte øvelsen på gulvet.

Viktige stikkord fra viewpoints:

- Tid er viktig, både i denne øvelsen og generelt i impro. For eksempel så ser man aldri bare en scene med folk som står i kø i impro, selv om det kan være så fascinerende
- En har ofte en tendens til å fylle stillhet med ord
  - Men stillhet har stor kraft og er viktig for å skape stemning. Det er et sted hvor magien kan foregå, og hvor det magiske kan skje.
  - En trenger ikke alltid ord for å forklare hva som skjer
  - Bruk kroppene våre fysisk på scenen for å illustrere og visualisere hendelser og situasjoner
  - Magiske elementer med kropper

### **Zoom**

Felipe viste oss en Zoom bok, som gjorde oss alle godt da vi hadde prøvd denne øvelsen tidligere, men flere hadde vansker med å tenke for seg bildene i hodet. Vi snakket om hvordan det fungere, hvor en først ser et bilde av for eksempel; en kvinne som sitter på en kafé. Deretter zoomer vi ut og ser en travel by med en kafé i bakgrunnen hvor en kvinne sitter.

- Kan gå dypere – for eksempel zoomer inn i kaffen i kruset, og vi ser et mørke hvor en sjel er forlapt...

Øvelse:

- En scene starter og en forteller kommer inn for å zoomer scenen ut til en ny situasjon
- Som improvisatorer så tvinger dette oss til å tilpasse oss og bare gjøre scener uten å tenke så mye, da alt vi trenger å gjøre er å passe inn i bildet som blir skildret av fortelleren.
- Prøve å starte midt i en situasjon, og ikke med de typiske «Hei, hvordan går det med deg i dag da?»
- Musikk er viktig
- Start med musikk og end med musikk
- Vi endte med musikk og alle hovedkarakterene trådte frem. Veldig vakkert og symbolsk bilde.

### **23.05 – Workshop med Lee #2**

Denne kursdagen gikk så fort, og for det meste så repeterte vi øvelsene fra forrige dag med Lee, samtidig som han avanserte de. Fokuset var på fortellerteknikk i monologer, endowing og scene painting. Det var særlig en situasjon hvor en av improvisatørene meldte seg først til en øvelse med å improvisere en monolog samtidig som man skulle beskrive et fysisk sted. Han brukte lang tid på å forklare de aller minste detaljene helt til Lee avbrøyt med en kjærlig latter. Han forklarte at det handlet ikke om å være så detaljert som mulig, men at det handlet om å prøve å beskrive *følelsen* av stedet. Det som skjedde da var rett og slett fantastisk, og improvisatøren klarte å beskrive et sted som ble så virkelig for oss andre at det kriblet i fingrene etter å kunne få hoppe opp å spille en scene. Lee spurte hvordan dette var, og improvisatøren bare lo med et lite kick av adrenalin ettersom han følte det var så lett når han fokuserte på

*følelsen* av stedet, i stedet for de små fysiske detaljene som er beskrivelser publikum kommer til å glemme uansett.

### **23.05 – Workshop med Felipe #2**

Vi snakket først og fremst om hva vi hadde gjort med Lee, og hva vi alle sammen hadde tenkt fra sist gang vi møttes. Vi listet opp noen elementer vi alle mente var viktige. Felipe hadde tenkt mer på at 6 timer var kort tid til å faktisk lage et helt format, men han tenkte at teknikkene og øvelsene han og Lee hadde vist oss skulle være bra til å snekre sammen noe selv.

Elementer som er viktig ved langform i magisk realisme:

- Stillhet
- Å være fysisk på scenen
- Å kunne fortelle en historie på få ord
- «Endowing» (tildele) i detaljer
- «Scene painting» Å beskrive en situasjon eller et rom i detaljer

Felipe hadde tenkt på hva norsk magisk realisme kunne være, og ut ifra hvilken type overtro vi har her til lands fikk han forsterket sine tanker om at det ofte handlet om båt og sjø. Han så for seg et format hvor vi seiler fra landsby til landsby og forteller historier. En båtfører som har fantastiske historier til sine passasjerer, eller forskjellige landsbyer som gjemmer på mystiske fortellinger.

Vi snakket også litt om scenografi. Felipe har før prøvd å prosjektere grafikk på tynn tekstil i rommet for å lage en slags 3D-grafikk. Eventuelt kunne vi hatt noe som henger fra taket som innrammer scenebildet og gjør at vi kan «male himmelen».

Vi var enige om at vi ville fange essensen av sjangeren og gjøre det til vårt eget. Rett og slett glemme Garcia og heller bringe det nærmere Norge.

- Norrøn mytologi
- Karakterer, rom og tid
- Normale folk vs. Helter
  - Helt alminnelige folk som kanskje har spesielle krefter
    - «Hver gang hun gråter så regner det»
  - Allikevel handler det ikke om kreftene – de bare finnes i historien og er helt vanlig
- Situasjoner og steder
  - Norske landsbyer
  - Kyst
  - Natur
  - Fjell
  - Sæter
- Tid
  - Flashback og flash forward
  - Fremtid og fortid mikset med nåtid
  - Hva er nåtid?

Vi gjorde så en fysisk øvelse (VELDIG FYSISK) med elementene. Der vi gikk gjennom jord, vann, ild og luft – og spilte de ut på scenen med fysisk spill.

Magi i magisk realisme – hva er egentlig magisk?

- Ikke nødvendigvis Harry Potter og annen fantasy
- Mer poetisk
  - Poetiske metaforer til dagligdagse situasjoner
- 100 years of solitude
- Askeonsdag
- Noe som er umulig og ute av virkeligheten, men samtidig minimalistisk
- Historien handler ikke om det magiske!

Sjekk ut en bok som heter Mr. Woodwick's Mysteries?

- Bilder som utfordrer fantasien
- Vi vil vite mer, men samtidig er vi fornøyd med følelsen av under
- «Hva er historien til boken som det vokser planter ut av?»
- Vi er trent til å forklare allting
  - Men vi må lære sinnet å ikke måtte finne logiske løsninger til alt. Noen ganger så må en være fornøyd med det mystiske!

Felipe forteller om sitt eget format som heter «Pueblo» (Byen).

Skuespillerne går gjennom publikum og snakker med publikummere. De svarer dermed som om de husker hva de forteller, og snakker med medskuespillerne om de ikke husker hva publikummerne sa og integrerer det i historien. Snakker med hverandre over scene og sal. Samler informasjon imens de går gjennom salen. Deretter setter de seg ned ved en benk i byen og forteller historier basert på informasjonen de har samlet. Det viktige er å se situasjoner og forhold – ikke store hendelser!

### **Øvelse med kropps «endowing»**

- Gå inn på scenen med en kroppslig karikatur
- Karakteren blir tildelt trekk av de andre skuespillerne
- Dette leder inn til en andre scene
- Zoomer ut av den andre scenen med en forteller
- Det er bare en helt vanlig dag

## **26.05 Mastergruppe**

Alle var samlet til trening og vi var kjempeinspirerte av kurset. Jeg innledet med en innsjekk og en generell prat rundt produksjon og format. Noen problemer med at enkelte deltakere i gruppen ikke kunne komme, og jeg hadde hatt en litt dårlig start på dagen som gjorde at jeg var litt generelt kjapp i replikken på beskjeder og tilbakemeldinger på chat. Jeg beklaget for dette under innsjekket og alle forstod stressfaktoren ved å sette opp en masterforestilling. Jeg tok erfaring fra en tidligere masteroppsetting og hvordan masterstudenten der også levde med et økende stressnivå de siste ukene før forestilling, og derfor vil jeg prøve å stanse meg selv når disse tankene kommer og prøve å tenke praktisk.

Under øvingen så repeterte vi kurset og hadde en generell prat om hvordan kurset var for hver enkelt. Musiker var også med oss nå og skulle være med fra og med denne dagen og resten av prosessen, for å produsere musikk til forestillingen. I stikkordsform så var dette inspirasjonen vi fikk fra kurset:

- Scener uten lyd
- Fortellerteater
- Reiser
- Fysisk teater
- Enkle historier
- Scene painting
- Narrating
- Zoom-format
- Båt som reiser
- Scene painting med publikum
- Tim Crocodile Jane
- Knyttet opp mot sjø og båt?

Etter en gjennomgang og en oppfrisking for musiker, så ville en deltaker presentere hva hun hadde tenkt på etter kurset – som viste seg å være begynnelsen på et komplett format som vi kunne begynne å bearbeide. Dette førte raskt til at vi etterlot den originale planen for dagen og gikk rett til å teste formatet sammen. Min originale plan var å repetere øvelsene fra kurset slik at vi eventuelt kunne komme til dette punktet ved slutten av øvingen, men når dette kom ved starten så lot jeg det bare skje!

Hun presenterte skjelettet til et format som skulle innebære musikk, fysisk spill og reiser i en landsby. Det kunne starte med viewpoints-øvelsen og kanskje inkludere en skrevet tekst. Vi var alle enige om at det viktige ville bli å gjøre det fysiske spillet meningsfylt, involvere publikum på en bra måte og ha glidende overganger fra spill til fortelling. Det kunne eventuelt starte med en samtale med publikum.

Vi gjorde et forsøk på formatet der jeg var med å spille, imens en av deltakerne så på for å skrive notater og observere hva som fungerte og ikke.

Deltakers notes:

- Viewpoints fungerte bra!
  - Det var poetisk
  - Funker best med kontraster mellom skuespillerne og musikken, og scenene som skjer
  - Repetisjon!
  - Hva som kom fram her var en slags skitten landsby, eller en plass som var dekt av støv (pga det fysiske som ble gjort), og at alle var trøtte og slitne.
- Det var et fint framework til et format men;
  - Det var veldig MYE format
  - Improen er det som betyr noe
  - Oppfattet ikke så veldig mange elementer fra viewpoints
  - Burde treffe sjangeren bedre i scenene. Noe magisk må skje
- Mer fortelling!
- Litt usammenhengende
- For mye kortform, og ikke egentlig en sammenhengende langform
- Veldig bra på det hverdagslige
- FORTELLER er viktig
  - Kanskje burde en (jeg) være forteller gjennom hele forestillingen
- Bruk bedre tid på zoom
- Zoom heller inn på livene til de i landsbyen
- Sluttsekvensen fungerer veldig bra
- Viewpoints blir veldig definerende
  - Men om vi får det til å gi mening så funker det
  - Igjen så er det veldig poetisk og fint å se på som et slags anslag, men det kan også føre til at publikum mister interessen
  - En blir litt i en transe i stedet for å bli fanget av oppmerksomhet

### 31.05 Mastergruppe

Jeg ville samle gruppen til en ekstraordinær øving på denne mandagen, ettersom det nå begynte å nærme seg juli, og var bare knappe 3 uker til forestilling. Vi hadde blitt enige om å ha flere øvinger, og via Doodle planla jeg ekstraøvinger utover ukene.

Vi hadde tidligere blitt enige om at jeg skulle bare ta meg av scenografien, og jeg hadde gjort noe utforsking hjemme på egen hånd, men opplevde raskt at jeg følte meg litt fortapt med denne oppgaven på egen hånd. Derfor samlet jeg grupper nå til en slags scenografi workshop. Det var en kort øving, og vi bare pratet og gjorde noen skisser ut ifra hva vi hadde sett for oss. Vi kom fram til at vi vil ha tepper hengende fra taket, og lyskuler som kunne henge assymetrisk blant teppene, samt noe lys som vi kunne dynamisk justere på scenen.

Angående kostymer så var vi alle enige om at noe tidløst og stilrent ville passe. Lyse plagg med duse farger, men samtidig ikke helt uniformt.

Vi lagde en liten liste over hva vi kunne helst tenkt oss å ta i bruk på scenen:

- Noe som kan være kult å bruke i viewpoints
- Blobs og tøystykker
- Noe absurd over noe klassisk
- Stige til galleriet?

- Bilderammer?
- Nor for å diffuse scenen
- En ordentlig måte å entre og gå ut scenen på
- Rekvisitter??
- Accessories??

Det var også planlagt en øving på tirsdag, men ettersom jeg ble værende lengre på et filmoppdrag endret vi det til at vi alle gjorde individuelle utforskinger av scenografi hjemmefra.

## 02.06 Mastergruppe

Før trening dro to deltakere og jeg rundt om i byen for å handle tøystykker. Vi besøkte noen butikker i midtbyen, men de fortalte oss at vi burde dra til Tøy og Stil på Tiller, så det gjorde vi!

Vi fant tøystykker i Viskose, selv om vi egentlig så etter Lycra (som brukes i Aerial Silks). Denne tekstilen var veldig fleksibel og lett, og samtidig fløt det godt – men det hadde ikke like mye skinn som lycra ville hatt. Noe som jeg bekymret meg litt over frem til vi så det opphengt på scenen, og mulighetene begynte å vise seg. Igjen ble jeg mint på hvor viktig det er å komme seg opp av stolen, ut av sitt eget hode og stå på gulvet. En må PRØVE ting før en vet hvordan det fungerer, og det har ikke noe å si om en har sett det fungere eller ikke fungere før – for å vite om det fungerer for DEG så må du faktisk prøve det.

Vi brukte mesteparten av tiden på å henge det opp og tøyse rundt med enkle muligheter, før vi begynte å teste scenen litt mer systematisk. En videre idé var allerede at vi skulle ha en form for håndterbare lys på scenen, og vi brukte de elektriske LED-talglysene til Trykkeriet for å teste. Da åpnet mulighetene seg videre. En kunne skape rom, vegger, dører, skapninger, skikkelser, spøkelser, magi og et helt spekter av forskjellige bilder på scenen bare ved hjelp av tøystykker og bærbare LED-lys.

Til slutt hadde vi 30 minutter igjen av øvingen, og vi bestemte oss for å prøve formatet i scenografien. Notater fra 2 gjennomganger:

### Første gjennomgang

- Viewpoints 7.10 minutter
  - Det ble litt travelt, de burde ta seg bedre tid
  - Finn enkeltscener og fellesscener
  - Tenk på hva bildet trenger, hva trenger situasjonen?
  - Etter 6 minutter var det et veldig naturlig endepunkt som ikke ble tatt, og allerede da har det foregått for lenge
- Intro 5.30
  - Må ha mer bevegelse
  - Mal mer med kroppene deres
  - Bruk hverandre mer aktivt – ikke la noen bli igjen på sidelinjen

### Andre gjennomgang

- Viewpoints 9.10 !!!! (Det var sent på kvelden og vi begynte å bli slitne)
  - 5 minutter er mer enn nok, og det må skje noe for at ikke publikum skal sovne
- Intro
  - Fungerte bra fordi det skjedde flytende og energien gikk opp – men det var bare fordi viewpoints var alt for lang
  - Det må skje «world building» på dette punktet
    - Med det mener jeg at universet må formes, og det må gjerne formes sammen med publikum.
    - Dette kan være en litt mer intens sekvens som skjer organisk i løpet av viewpoints og ikke som en egen sekvens
  - Husk det magiske!

### 07.06 Mastergruppe ekstratrening mandag

Planen for dagen var å teste lyskulene (aka blobs), som en deltaker og jeg handlet på Europris på lørdag. De måtte laddes ved hjelp av sollys, så jeg hadde de liggende på takterrassen vår i åtte timer før øvingen. Det viste seg at de reagerer på alt slags lys, og hvis noe scenelys «sølte» på dem så ville de slukke. Men vi fikk til å åpne de og trekke elektrikereteip over panelene på hver og en av de, slik at vi kunne slå de av og på manuelt ved hjelp av en bryter på undersiden. Dermed kunne vi begynne å utforske scenografien med lyskulene, som nå ville fullføre ideen vi hadde om scenografi.

Vi satte scenografien nøytralt og satte på atmosfærisk musikk, slik at vi alle kunne bevege oss i scenografien uten å snakke, men i stedet bare oppleve scenografien og utforske materialene vi hadde. Dette fungerte veldig bra for å begynne en improvisert utforsking av mulighetene vi hadde med scenografien. Alle ble veldig inspirert, og vi opplevde at musikken som satte stemningen hadde mye å si for hvilke impulser vi ville følge på gulvet. Vi gjorde dette i en liten time før vi gikk over til å teste introsekvensene igjen. Jeg satte meg på dette punktet mer i rollen som regissør og følte det var mer naturlig å være øynene på utsiden av scenen enn å være deltakende i alle utforskingene selv. Dette merket jeg var til det beste for gruppen også, som trengte litt mer ledelse på det punktet her.

### Noen notater etter prøvene av intro og viewpoints:

- Viewpoints + fysisk + scenografi
  - Vi må ikke nødvendigvis se på veiwpoints og intro som to forskjellige sekvenser, men heller at introduksjonen ligger i halen på viewpoints.
  - Det er også veldig nødvendig at scenografien blir brukt med det samme, så vi må tenke litt over hva slags funksjon veiwpoints egentlig har for resten av formatet
- Den fysiske sekvensen før introduksjonen av stedet er en gylden mulighet til å bygge en slags scenografi, og til å fungere som et frempek til hva som er mulig å gjøre på gulvet
- Lyskulene kan gli over gulvet, men de burde ikke riste da lyset i dem vil flikre av og på
  - Allikevel tåler det litt, så de kan for eksempel kastes fra person til person
  - Til og med så kan de dette i gulvet uten at det trenger å ødelegge dem
- Teppene er VELDIG anvendelige og kan for eksempel brukes til å «fade to black»
- Det som funker i den fysiske sekvensen, og som vi bør ha i bakhodet er:
  - Tempo
    - Tempoet bør skifte og aktørene kan kontrastere hverandre, men det beste er når det virker som aktørene er enige
  - Kontraster
  - Repetisjon
    - Repetisjon er GULL, men prøv å føl når det er nødvendig og ikke
  - Nivåer
  - Alle på
- Det som skjer i introen burde ha en emosjonell kvalitet, og når aktørene møtes må alle få plass til å fortelle noe

Vi skal fortsette denne utforskingen på tirsdagsøvingen og forhåpentligvis ha klart en kort gjennomgang av formatet til en visning for veileder på onsdag.

### Endenotater:

- Kanskje burde jeg styre lys? Jeg skal i alle fall ikke være med som skuespiller selv, tror jeg.
- Musiker går glipp av mye når han ikke er med på mandager og tirsdager, så han må få gode sammendrag for å klare å følge med.

### 08.06 Mastergruppe ekstratrening tirsdag

Tirsdagen var noe svakere enn mandag, ganske sikkert fordi flere av oss var slitne og vi kom inn i rommet med en litt nedtrykt energi. Allikevel fikk vi gjort mye god utforskning og utprøving av introduksjonen til forestillingen, samtidig som vi fikk gått videre inn i å teste scener.

Før øving møtte jeg opp sammen med teknikere for å justere på rommet og stille noen lys. Vi fikk ikke gjort så mye som jeg skulle ønsket meg, men vi fikk snakket om noen gode ideer til hvordan det kan se ut og teknikere ble oppdatert om hvordan formatet ser ut. Vi flyttet litt på tekstilene og endret posisjoner på noen lyskastere, men det er fremdeles en del jobb som skal til.

Vi trenger:

- Fire fresneller fra Dragvoll
- Eventuelt vaiere
- Flere prosjektiler
- En lydtekniker
- Lystekniker? (eventuelt meg)

Da resten av gruppen kom hadde vi en innsjekk, og vi merket at stemningen var litt trett. Etter innsjekk gjorde vi noen kjappe oppvarmingsøvelser, som fungerte ganske bra for å få opp stemningen litt. Gruppen trenger en leder som har tro på prosjektet på dette punktet, og fra i dag må jeg tre sterkere inn i denne rollen!

Flere av deltakerne følte seg forvirret eller satt litt fast ved oppfatningen av hvordan formatet vil fungere til slutt. Vi måtte ta noen runder på det helt elementære ved hva vi hadde gjort til nå, og jeg kjente selv at jeg også ble litt forvirret. Til neste gang må jeg også komme bedre forberedt og gjøre en sterkere skisse til hvordan -jeg- vil at formatet skal se ut. Kanskje må noe legges til siden for at det hele skal knyttes bedre sammen?

Til slutt gjorde vi introduksjonen med viewpoints, og jeg styrte musikken og lyset. Vi hadde deretter et par gjennomganger av scener med kommentarer og refleksjoner i etterkant. Noe jeg oppdaget er at ettersom vi har arbeidet veldig teknisk i det siste så er det flere som savner improen i formatet, men jeg fortalte dem at det kommer og flere var enige i at vi måtte sette på plass dette først før vi kan virkelig begynne å leke oss.

Det blir et veldig poetisk format med mange perspektivskyvninger, som krever at en har tunga rett i munnen og følger godt med på hva som skjer. Mitt mål er at vi forteller historier om noen karakterer som befinner seg i et univers som vi har lyst til å bli mer kjent med, for å deretter gi publikum et tilbakeblikk til disse karakterene til slutt. Publikum skal også være med å skape dette universet, og slik kan alle som er til stede få en slags tilhørighet til hva som skjer på scenen.

Vi gjorde et par gjennomganger. Notater:

- Vil vite mer om hvem karakterene er for hverandre og hvem dere er individuelt også.
- Hvordan gjør vi zoomingen enklere? Kan den forenkles? Burde den forenkles? Eller er det bare at vi trenger å øve mer på det for å bli selvsikre med det som et improverktøy.
- Viewpoints – Intro – Scene 1 – scene 2 – zoom – scene 3 – scene 4 – zoom ...
- Husk å etablere navn og sted
- Zoomen kan brukes av forteller til å forklare, eller gjøre logisk, det som eventuelt skurrer i den forbigående scenen.
- Etabler hvem karakterene er!
- Kan bruke zoom til å sette opp til en fysisk sekvens
- Kan være en fordel å kontekstualisere mer i starten
- Formatet må testes mer
- Aktørene må støtte bildene sterkere, og konstant være parat gjennom hele forestillingen
- Så fort formatet sitter sterkere så kan vi rive oss løs, men før det så må vi stole på formatet
- Det føles for øyeblikket som om det er veldig mye format, men det kommer til å løsne når vi kommer videre



## 09.06 Mastergruppe

Det var onsdag og det var nok en gang mastergruppe. Vi hadde en innsjekk og så brukte vi litt tid på å få musikeren med på kjøret etter alt vi hadde gjort på mandag og tirsdag. Noe vi har lagt mer og mer merke til er at vi skulle hatt mer tid til å utforske all teknikk, scenografi og ikke minst musikk. Men vi har den tiden vi har igjen, og vi må bare gjøre det beste ut av det. På dette punktet er det bare 9 dager igjen til forestilling.

Vi gjorde først og fremst noen gjennomganger av formatet med musikken vi hadde brukt fra Spotify, slik at musikeren fikk en følelse av det vi hadde latt inspirere oss musikalsk til nå. Det tok ikke lang tid før han skjønnte hva scenene trengte, og vi brukte litt tid på å teste formatet samtidig som han prøvde forskjellige teknikker med musikken.

Rundt klokken 20.00 kom veileder og en annen professor for å se en gjennomgang av formatet og til å gi tilbakemeldinger. Målet var å vise en teknisk gjennomgang med fokus på å bare komme gjennom formatet slavisk. Så viewpoints + introduksjon, med fire hovedkarakterer ettersom en deltaker ikke var til stede for denne øvingen. Da altså med to korte scener per hovedkarakter.

Gjennomgangen introduserte dette:

- Brønn med frosker
- En dagligvarebutikk
- Bilverksted
- Et tårn
- 1. Verkstedåpning med verkstedmannen
- 2. Verkstedmannen er ung og snakker med sin far
  - a. Zoom til dagligvarebutikk
- 3. Grete bestyrerinne av butikken
- 4. Grete har kjøpt båt
  - a. Zoom til tårnet i byen
- 5. Nils Petter i tårnet
- 6. Søkte etter en venn
  - a. Zoom til brønnen med frosker
- 7. Barnet med eventyrbok som ønsker seg at hun aldri får barn
- 8. Barnet er blitt mor og prater med sin sønn som ikke vil ha barn
  - a. Zoom tilbake til bilfabrikken
- 9. Sluttsekvens

### Samlede notater fra veiledere og meg:

- Mer fysisk. Kan være mye mer fysisk med både scenografi og kroppene deres.
- Verken dekoren eller musikken har egentlig noe med historiene å gjøre. Hvordan bygge slik at det får substans?
- Det er et veldig abstrakt rom og det kan enten komplimenteres med abstrakt musikk eller kontrasteres.
- Klesklipene kan brukes mer aktivt og åpenbart
- Åpningsscenen innfører ledetråder som vi som publikum gjerne vil se mer av, men hva er de dramaturgiske holdepunktene? For en dramaturgisk utvikling burde det kanskje være en slags rød tråd som henger over forestillingen, selv om det ikke nødvendigvis må være linjere hendelser.
- Stoppunkter for det romlige – gi mer plass til fysiske scener
- Start et sted og slutte et sted

### **10.06 digitalt møte med Lee og Felipe**

Jeg hadde en prat med Felipe og Lee angående om de vil komme tilbake en eller et par ganger for å gi oss noen tilbakemeldinger og få sett formatet. Jeg nevnte utfordringene jeg hadde med gruppen, og særlig det at aktørene føler de blir fryktelig bundet av at formatet er så regeltungt. Både Lee og Felipe kjente seg igjen i dette, og Felipe nevnte hvordan han selv personlig ikke liker det når et format har en veldig strikt følgeregul på hvilke scener som skal komme når. Men samtidig var de enige i at en må være bundet av strengere regler når en øver på et format, for å så ha muligheten til å slå seg løs og bryte reglene senere.

### **12.06 Kostyme- og scenografihandling**

Vi handlet kostymer og resterende scenografi. Det var enda noe vi manglet, som vi kom til å ta oss av i løpet av mandag!

### **14.06 Mandag – Helvetesuka dag 1 – Digital visning for Felipe og Lee**

Det var mandag i siste uke før eksamen på lørdag. Vi var noen som gjorde resterende handling av kostymer og diverse rekvisitter før trening, og derfor ble treningen også noe forsinket. Alle fikk prøve på seg kostymer, og vi klimpret lenge med teknikken for den digitale visningen som skulle skje klokken 20:45, og var ikke ferdig med å klimpre før litt over 21.

#### **Visning til Lee og Felipe:**

1. Viewpoints med scenografi
2. Introduksjon
  - a. Vindmølle
  - b. Gammel «shack» (shag, hut, hag)
  - c. Oberst
3. Scene 1
  - a. Oberst med sin sønn
  - b. Sønnen hadde en drøm
  - c. Vi får se drømmen spilt av andre karakterer
4. Scene 2
  - a. Fysisk sekvens
  - b. Obersten kommer på igjen
  - c. Bygget et hus med plagg
  - d. Scene med naboen til obersten
5. Zoom til vindmølle med noen som maler små figurer som er naboer
6. Scene 3
  - a. Maler figurer
  - b. Vil ha barn
  - c. Dårlig forhold
  - d. Kan hende vinden stopper
7. Scene 4
  - a. Paret
8. Zoom til «shack»
9. Scene 5
  - a. Gammel dame
  - b. Bestemoren flyr vekk i stormen
  - c. Hører hosten hennes når det er storm
10. Scene 6
  - a. Bestemorener et tre
11. Zoom tilbake til vindmølle
12. Sluttsekvens

## Lee og Felipes notater:

- Hva er meningen med viewpoints?
  - Felipe mener det kan bli en risk når det ser ut som det bare er en øvelse
  - Skap materialer
  - Statisk intro i stedet?
- Lee syntes viewpoints så ut som noe «hippie bullshit»
  - Spoiler vi overraskelsen?
  - Trenger noe impact!
  - Hva er vitsen med viewpoints om det ikke kommer igjen?
- Hva er meningen med blobs?
  - Forstyrer de mer enn de hjelper til?
- Hva er meningen med teppene?
  - Ikke bare bruk de for å bruk de
  - Ikke vær sjenerte
  - Så mye potensiale, men vi må være kreative og spille på lag
  - Kan brukes til å forsterke følelsene
- Musikken og følelsene
  - Koblet opp mot scenene
  - Veldig fint med effekter
- Magisk realisme har en risk til å havne i et statisk tempo og miste rytmen
- Tema som knytter scenene?
- «Husker du?» er litt teit...
- Reaksjoner! Reager på hva som skjer! Ikke vær droner
- Hva driver karakterene?
- Hva skjer tidsmessig?
  - Vi kan se en by som blir bygget, en by som buldrer og en by i ruiner
- Ikke overbruk bildene heller
- Slutten var nydelig
  - Poetisk og vakker
- Gjør det enklere og tryggere

## 15.06 Tirsdag – Helvetesuka dag 2 – gjennomganger, kostymer og lys

Vi samlet til trening til ordinær tid, og hadde innsjekk. Det var helt klart at mange av deltakerne var slitne. Pandemien tar på, de har åtte-til-fire-jobber, må opp tidlig og spille impro sent. De er ikke vant med å holde på så aktivt så sent, og føler seg litt kjørt. Men det blir verdt det til slutt, og alle sammen vare enige om at de hadde «signed up for this». De viste at det kom til å bli slitsomt mot slutten, men allikevel kommer en stadig til dette stadiet i kreative prosesser. Det er min erfaring at det beste er å bare vite at det bestandig blir slik, og derfor må man bare ta følelsene som kommer som de er. God kommunikasjon er viktig, og det er viktig at hele gruppen er på lag mot å få til et godt resultat.

Vi hadde en prat om det praktiske til forestillingen. Det ville bli bare én forestilling på lørdag, og en intern publikumsvisning på fredag. Dette var mest på grunn av restriksjoner, og om vi skulle ha organisert for to fullverdige visninger ville det ta for mye energi av oss. Vi hadde alle sammen jobbet hardt og var slitne, så jeg tok denne avgjørelsen på vegne av gruppen slik at vi også fikk muligheten til å holde på kreftene. Det var mye som skulle på plass for en fullverdig visning, som å rydde lokalet, vaske gulv, ordne med publikumsverter, billetter, bar (?) osv. Alt dette ble rett og slett for mye jobb på for liten tid, så derfor bestemte jeg at vi skulle bare ha den ene forestillingen og heller se på den første som en slags generalprøve.

Vi hadde også en recap på den digitale visningen for Lee og Felipe, og medlemmene kom med sine tanker:

- Sløyfe viewpoints i forestillingen?
  - «Er litt synd»
    - Vi hadde jobbet lenge med viewpoints, og de fleste mente at vi bare hadde jobbet for lite med det. Det var en enighet om at jeg måtte ta den siste avgjørelsen, og

jeg bestemte at vi skulle bruke resten av dagen på å prøve litt mer; hvis jeg fikk en god følelse så skulle vi beholde det, hvis ikke så måtte vi finne på noe annet å iscenesette forestillingen med.

- «Det har potensiale, men vi må forenkles det for oss selv»
  - Sekvensen i seg selv fungerte, men den trengte «noe» for å gi mening. Øvelsen i seg selv er noe som et ensemble gjerne bruker flere timer på for å komme i *flow*, og det er ikke garantert at disse timene er noe som er interessant for et publikum å se på – heller det motsatte. Jeg tenkte at det sekvensen trengte var at skuespillerne trodde på at det de gjør gir mening, og at publikum vil gi det sin egen tematikk. Som et improverktøy var det ganske så utradisjonelt, men jeg hadde tro på at det kunne gi forestillingen noe.
- «Droppe å bruke scenografien»
  - Vi fikk en kommentar om at det kunne være lurt å spare på scenografien til senere i forestillingen, og heller fokusere på hverandre i viewpoints-sekvensen. Dette forløste mye for skuespillerne, og de kjente at det ga dem en større frihet til å utforske sinnstilstanden som kreves av øvelsen i stedet for å tenke på hva de skulle gjøre med silkene.
- Skrelle vekk det som tar fokuset så vi kan fokusere på improen!
  - Det var en felles enighet om at formatet trengte forenkling slik at improen virkelig kunne komme frem tydeligere, og dette betydde at vi måtte fjerne elementer som var for distraherende.
- Monologer?
  - Hvis det skjer så skjer det.
- «Husker du?» er litt teit ...
  - På den digitale visningen ble skuespillerne opphengt i å introdusere landsbyen med replikker som «Husker du det huset nede elven?» eller «Husker du hun bakeren som bodde i midtbyen?». Ifølge Lee ble dette for repetitivt, og på at punkt litt for tilgjort. Jeg var enig, og ville heller at de skulle virkelig prøve å føle hva situasjonen og dagens forestilling fortalte dem.

Vi gjorde noen tester og gjennomganger med en lengre viewpoints som oppvarming og det skjedde veldig mye bra! De skulle ikke bruke tekstilene i det hele tatt, men heller prøve å fokusere på momentene som oppsto mellom hverandre, og aktivt lete etter små øyeblikk som kunne illustrere et liv i en by. De skulle også holde egen lyd slik som klapping og stemmer til et minimum, og prøve så godt de kunne å frigjøre seg fra tanker og meninger. Improen slo seg løs og scenene kom til live. Det var dette jeg savnet, og som jeg forventet så var det bare en overbevisning blant skuespillerne som skulle til for at de skulle slippe seg fri. De trengte å vite at det var greit at de kunne gjøre hva som helst – og kanskje, slik som i all slags impro, så lønner det seg å bryte reglene.

Fremdeles mye arbeid vi kan gjøre med teppene. De kunne ha blitt jobbet med i flere måneder, og denne forestillingen hadde hatt godt av fysiske skuespillere som ser hverandre og som har lang erfaring med å jobbe fysisk sammen.

### Gjennomgang 1:

- By
  - Gjerde
  - Kanelbod
- Havgut / scene 1
- Scene 2
  - Snakker om hovedkarakter
- Notater
  - Fantastisk fysisk

- Musikalske effekter
- Tematisk
- Alt kan skje
- Nivåer
- Blobs er for mye (**DE MÅ UT**)
- Publikumskontakt?
- Viewpoints får tempo

### Gjennomgang 2:

- Viewpoints
  - Hogger
  - Blåse kyss
  - Kler på
  - Fiolin
- Intro
  - Landsby delt av en kløft
  - Hengebro
  - Oppslagstavle
  - Kirke
  - Dukkehus med spådamme
  - *Fysisk drøm som leder til:*
- Scene 1
  - Bestemor – «trenger ikke å dra på skolen»
  - Nevner viewpoints
  - Skal over til den andre siden
- Scene 2
  - Elvepadling
  - Fantastisk fysisk sekvens som vi kan jobbe videre med som et eksempel
  - Zoom til kirke
- Scene 3
  - Snakker med bildet av elvepadleren i kirken

### 16.06 Onsdag – Helvetesuka dag 3 – visning for Barbro

Onsdag, vi skulle ha en visning for Barbro. Vi startet kvelden med en innsjekk som vanlig og gikk for det meste gjennom praktiske bestemmelser, som mygger, gjennomganger og gangen av forestillingen. For kvelden hadde jeg lagt opp til en øving, før en gjennomgang med Barbro, deretter bare terping på viewpoints med mer spill.

### Gjennomgang 1

- Viewpoints intro
  - Sjakkbrett
  - Stort sveitserhus med en svart katt
  - Gruverarbeid
  - Utgraving av minner
  - Herr Mølle med slips
- Scene 1
  - Sofie med grå stær
  - Elsker herr Mølle
  - Er begravd i utgravingen
- Scene 2
  - Til huset med katten
  - Familiemøte
  - Far har grevd ned noe
  - Grevd ned hjertet sitt

## Gjennomgang med Barbro

- Viewpoints
  - Små scener som skaper fine bilder
  - Frempek eller ikke, hvis NOE av det som blir vist kommer igjen i forestillingen så forstår publikum hvorfor det er der
- Intro
  - Stort tre
  - Marked
  - Innhenging med lama
  - Kirke
  - Ordføreren med nøkkel
- Scene 1
  - Ordføreren
  - TutTut når hun kommer ut
- Scene 2
  - Sjukt rituale
- Zoom til frimerke
- Scene 3
  - Pappa jobber i himmelen
- Scene 4
  - I himmelen
  - Noen skal få vinger
  - Skal sendes til byen på oppdrag
- Scene 5
  - Fallen engel
  - Skal drepe sin egen sønn
- Scene 6
  - Markedet
  - Gutt som vil ha jobb på marked
  - Får jobb hos en bod
- Scene 7
  - En jente er forelsket i gutten fra markedet
  - Dame fra markedet
- Zoom tilbake til ordføreren i huset sitt
- Scene 8
  - Tilbakeblikk til scene 1
  - Tjenerne har en hemmelighet som de gjemmer på ryggen
  - De er engler
  - Gutten fra markedet er ordførerens sønn
- Scene 9
  - Ordføreren blir engel
  - Alle er engler

## Feedback fra Barbro:

- Mye som er forløst fra sist gang hun fikk se, hun var veldig positivt overasket over progresjonen i formatet
- Integrerer teppebruk i scenene
- Musikken var utrolig fin
- «Drømmeland» spilling
- Hun ser viewpoints som en mulighet til å på et vis vise et døgn i en landsby
  - Dette er noe jeg hadde forsøkt å forklare til skuespillerne før også, men samtlige var veldig satt i at de ikke ville ha det forutbestemt hva viewpoints skal være. De ville finne ut av det

i øyeblikket, men jeg mente at å ha en idé ville komme til å fokusere bevegelsene deres og la det gi mer mening til forestilling – og Barbro var enig.

- Mer roping!
- Utbrudd og tempo og rytme
- Poetisk
- Jeg kan kommentere som regissør
  - Trenger ikke å være en dum idé
- Mye fin og poetisk tematikk
- Repetisjon er bra
- Karaktertrekk!

#### **17.06 Torsdag – Helvetesuka dag 4**

Innsjekk som vanlig. Var ikke mye mer å snakke om, ettersom det meste begynte å falle på plass. Folk var slitne, men også gira på å lage en bra forestilling.

Vi gikk gjennom feedbacken fra Barbro, og ble enige om at jeg kan steppe inn med regi her og der om det er nødvendig, men veldig minimalt! Vi tenker på viewpoints mer som en spillesekvens enn en «transe», det må gi mening for publikum. Brudd er bra og viktig, og vi prøver å lage en kompakt fortellende historie med en eller flere røde tråder.

#### **18.06 Fredag – Helvetesuka dag 5 – Publikumsvisning «Generalprøve»**

Vi hadde tatt en tidligere kveld på torsdag slik at alle var mer uthvilt til denne dagen, og det hadde gjort alle godt!

Vi ventet noen i publikum til visningen, og gikk gjennom det praktiske for gjennomføring av forestilling. Slik som hvor skuespillerne skulle gå inn, hvordan jeg skulle introdusere forestillingen for publikum og inngangsmusikk og stemning.

Skuespillerne fikk seg et måltid før forestilling, og fikk tilbringe litt tid for seg selv for å varme opp og slappe av imens jeg tok meg av det praktiske med publikummerne. Alt gikk veldig fint for seg, og visningen ble kanskje en av de desidert beste gjennomgangene vi hadde hatt. I etterkant samlet jeg skuespillerne og åpnet for en samtale med publikum slik at vi alle kunne få noen tilbakemeldinger.

#### **Kommentarer fra publikum:**

- Fin scenografi og magisk forestilling, men var noen gang litt vanskelig å tyde det «realistiske» i historien som ble fortalt denne kvelden
- En publikummer nevnte at dette ikke nødvendigvis trengte å bli kalt «magisk realisme» men at det på mange måter var *poetisk impro*, altså noe hun aldri hadde sett og heller aldri hørt om før, men som hun mente at på mange måter fungerte utrolig bra. Her samler man akademiske kunnskaper om teateret med improvisert langform, og ut fra det så kan det altså skje poetiske og magiske ting.

