

# **«Et Komisk Synspunkt»**

## **En sammenlikning av to Komedier**

**Master i Estetisk fag**  
**Drama og teaterkommunikasjon**  
**Fakultet for teknologi, kunst og design**  
**Høgskolen i Oslo og Akershus**  
**Torbjørn Øvrevik**  
**Kandidatnr. 333**

## **Sammendrag**

Gjennom en forestillingsanalyse har jeg forsket på komiske øyeblikk og hvordan disse kan skapes ved hjelp av skuespiller og improvisasjonskunsten. Jeg har benyttet meg av observasjoner av *Den Stundesløse* og *Micetro* for å samle in datamateriale til min analyse. Med en hermeneutisk tilnærming så har jeg dratt ut komiske øyeblikk som skapes ved hjelp av spontane reaksjoner, forventninger og motsigelser. Etterpå har jeg sett på hvilke verktøy fra de to forskjellige framgangsmåtene til å skape komedie, som har blitt tatt i bruk. På den ene siden står den russiske teaterteoretikeren Konstantin Stanislavskij på den andre improvisatøren Keith Johnstone. Det viser seg at to ulike former, med ulike utgangspunkt og ulike verktøy beveger seg innenfor samme struktur i de komiske øyeblikkene. De viser seg og at *Micetro* ligger naturlig nærmere komedie sjangeren. Likevel så kan verktøyene hos Stanislavskij ta med seg det beste av to verdener og skape en mer helhetlig komisk opplevelse.

## **Abstract**

In this study, I have undertaken an analysis of two theatre encounters. *Micetro* and *Den Stundesløse*. I am researching how they use their different approaches to the making of theatre, to create the comical. On the one side, Constantin Stanislavski the Russian theatre director and actor behind an acting system of methodical approach to a believable performance. The improviser Keith Johnstone on the other, focusing on the freedom of fantasy, being in the present and embracing spontaneity. I focus the comical elements on the structured theory of, expectation and contradiction, plus spontaneous actions. I found that *Micetro* has more of a natural comedy aspect, and easier to interpret as such. But Stanislavski`s system create better tools for adapting to its circumstances, and for making a better comedy experience throughout a theatre play.

Takk til

Mine veiledere Anette Pettersen og Ingrid Vollan for gode tilbakemeldinger og ideer.

Min mor, far og resten av familien på Vestlandet for at jeg lærte så mye om humor

Kristian Heggebø for mange gode samtaler og tilbakemeldinger

Borghild Otelie Asebøstøl for støtte og korrektur lesing

Christian Halse for å rive meg ut av master bobla

Alle de gode menneskene som har vært på kontoret

## Innholdsfortegnelse

1.0 Innledning.....	5
1.1 Problemstilling.....	6
1.2 Oppgavens struktur .....	7
2.0 Begrepsavklaring .....	7
2.1 Humor.....	7
2.2 Feltet Humor .....	8
2.2 Komediens historie.....	10
2.2.1 Antikkens komedie (ca 600 f.k – 500 e.k).....	11
2.2.2 Middelalderen (ca år 900 e.k - 1500) .....	11
2.2.3 Rennesansen (ca år 1500e.k - 1600) .....	12
2.2.4 Commedia`dell arte.....	12
2.2.5 Realismen (ca år 1850 e.k - 1890) .....	13
2.2.6 Det Absurde Teater .....	14
2.2.7 Komeden i Moderne tider .....	15
2.3 Variasjoner innen Komedie .....	15
2.4 Latter .....	17
2.4.1 Den Unisone Latter.....	18
2.5 Oppsummering.....	19
3.0 Teori.....	20
3.1 Teaterbegivenhet .....	20
3.2 Forventninger og motsigelser .....	20
3.2.1 Setup og punch.....	21
3.2.2 Forventningssystemet .....	21
3.3 Spontane reaksjoner .....	22
3.4 Verktøy .....	23
3.4.1 Verktøy til Micetro .....	23
3.5 Verktøy til Den Stundesløse .....	26
3.5.1 Indre handlinger .....	27
3.5.2 Ytre Handlinger.....	27
4.0 Vitenskapsteori og metode .....	28
4.1 Hermenutikk.....	28
4.2 Metode .....	30
4.2.1 Kvalitativ metode .....	30
4.2.2 Observasjon.....	31
4.2.3 I analysen.....	31
5.0 Forestillingsanalyse .....	31
5.1 Micetro .....	33

5.1.1 Før Forestilling Micetro .....	34
5.1.2 Forventninger til Micetro .....	35
5.2 Juletrebrødre .....	35
5.2.1 Komiske øyeblikk .....	36
5.2.2 Forventninger og motsigelser .....	36
5.2.3 Verktøy .....	39
5.2.4 Spontane reaksjoner .....	41
5.2.5 Verktøy .....	43
5.3 Mastermind .....	43
5.3.1 Komiske øyeblikk: .....	44
5.3.1 Forventninger og motsigelser .....	44
5.3.2 Verktøy .....	45
5.3.3 Spontane reaksjoner .....	45
5.3.4 Verktøy .....	46
5.4 Far og sønn .....	47
5.4.1 Komiske øyeblikk .....	47
5.4.2 Forventninger og motsigelser .....	48
5.4.3 Verktøy .....	49
5.4.4 Spontane reaksjoner .....	50
5.4.5 Verktøy .....	51
5.5 Fravær av komiske øyeblikk .....	51
5.5.1 Snekker og Funny Guy .....	51
5.5.2 Teoretisk .....	52
5.5.3 Praktisk .....	52
5.6 Oppsummering Micetro .....	54
6.0 Analyse «Den Stundesløse» .....	56
6.1 Handlingen i Stykket .....	56
6.2 Før Forestilling .....	57
6.3 Scene 1, 2 og 3 .....	58
6.3.1 Komiske øyeblikk .....	58
6.3.2 Forventninger og motsigelser .....	59
6.3.2 Verktøy .....	60
6.3.3 Spontane reaksjoner .....	60
6.3.4 Verktøy .....	62
6.4 Scene 4, 5 og 6 .....	62
6.4.1 Komiske øyeblikk .....	63
6.4.2 Forventninger og motsigelser .....	63
6.4.3 Verktøy .....	67

6.4.4 Spontane reaksjoner .....	68
6.4.5 Verktøy .....	69
6.5 Scene 7,8,9 og 10.....	69
6.5.1 Komiske øyeblikk .....	69
6.5.3 Verktøy .....	72
6.6 Oppsummering Stundesløse .....	72
6.6 Oppsummering Analyse .....	74
7.0 En Sammenligning .....	74
7.1 Stil/ uttrykk.....	75
7.1.1 Historisk kontekst .....	76
7.1.2 Det Første møtet .....	77
7.1.3 Oppsummering.....	78
7.2 Forventninger og Motsigelser en sammenlikning .....	79
7.3 Spontane reaksjoner en sammenligning .....	81
7.4 Verktøy .....	82
7.4.1 Indre handlinger .....	82
7.4.2 Ytre Handlinger.....	83
7.5 Mulighetene i Micetro.....	84
7.5.1 Det Negative.....	85
7.6 Mulighetene i Den Stundesløse.....	85
7.6.1 Det negative .....	86
7.7 Oppsummering.....	86
8.0 Veien Videre .....	87
8.1 Til slutt .....	90
Kilder.....	91

## 1.0 Innledning

Humor og komedie er noe som har fengst mine interesser over en ganske lang periode. Jeg har alltid funnet meg selv meget interessert i komedien og i humor. Min interesse startet med Jim Carey som spilte en gal detektiv i «Ace Ventura» og har utviklet seg til å omfavne stand-up. Jeg begynte også å se humoren i hverdagslige situasjoner som løser opp en situasjon som tas i bruk mellom gode venner. Slik så har jeg ansett at humor er en del av hverdagen min. Min fascinasjon ble delt med flere av mine venner, vi filmet små snutter i klasserommet, hermet etter morsomme karakter og parodier fra tv. Så begynte jeg å studere drama og teater. Dette gav meg et større innblikk i scenekunsten og ikke minst større glede. Men etter hvert så fant jeg meg selv til så utover horisonten på disse kjære komikerne og jeg begynte å tenke. Jeg tenkte litt på hvordan

klarer de det, hvordan er Leif Juster, John Cleese fra *Monty Python* og *Hotell i Særklasse*, den norske komikeren Harald Eia. Min utdanning har gitt meg en litt større scenisk sans, i form av kunnskap om teater og egne praktiske erfaringer fra scenen. Endog syntes jeg det var lite å finne om spesifikt komisk skuespill.

Mitt mål med denne oppgaven er å få et større innblikk i kombinasjonen komedie og skuespill. Jeg vil forsøke å analysere meg fram til hvilke verktøy som blir tatt i bruk av aktøren som er aktive i de gitte forestillingene jeg har valgt. Til slutt vil jeg sitte igjen med et innblikk, med ny kunnskap som jeg kan ta med meg videre inn i en performativ kontekst. Istedenfor å forske med meg selv, så vil jeg se på hvordan humor kan skapes. Rettere sagt vil jeg se på komiske øyeblikk og hvordan de oppstår som en konsekvens av aktørenes eget arbeid. Jeg vil da ta for meg to forskjellige forestillinger. Det Andre Teateret har en fast forestilling som heter «Micetro». Det er en improvisasjonsforestilling som er bygget på Keith Johnstones (1987) prinsipper. Den Andre førerstillingen jeg har valgt er «Den Stundesløse», en komedie skrevet av Ludvig Holberg i 1723.

## 1.1 Problemstilling

For å spesifiser noen verktøy aktørene kan ta i bruk så har jeg anvendt et forskningsspørsmål som sikter seg inn på analyse av virkemidler som brukes for å skape komikk. For å hjelpe meg med dette så vil jeg fokusere på to elementer etterfulgt av spesifikk sporing av verktøy som aktørene og skuespilleren bruker. Hvordan skaper aktørene og skuespilleren komikk i *Den Stundesløse* og *Micetro*?

Ved bruk av:

- Forventninger, motsigelser og Spontane reaksjoner?
- Og hvilke verktøy tas i bruk?

Min problemstilling blir en to ledds problemstilling. Forventninger, motsigelser og spontane reaksjoner er teorien jeg vil benytte for å analysere komiske øyeblikk. Dette skal gi meg en systematisk teori å knytte til komikken som skapes. Dette skal og bidra til å hente ut spesifikke komiske øyeblikk slik at undersøkelsen ikke blir for stor og sprikende. Deretter vil jeg se på

hvilke verktøy aktørene og skuespilleren har tatt i bruk for å skape disse komiske øyeblikkene. Verktøyene henter jeg ut fra teoriene til Konstantin Stanislavskji (1998) og Keith Johnstone (1987). Verktøyene, utgangspunktene, spillestilene og formen på forestillingene er ulike. Derfor har jeg valgt *Den Stundesløse* og *Micetro*. En sammenligning av disse kan føre til fellestrekk eller ulikheter som vil gi meg mer kunnskap og innsikt.

## 1.2 Oppgavens struktur

Denne oppgaven faller innenfor et felt og noen begreper som ikke er direkte tatt i bruk og involvert i min analyse. Oppgaven er delt inn i begrepsavklaringen, teori, vitenskapsteori og metode, analyse, diskusjon og avslutning. Begrepsavklaringen vil ta for seg feltet humor, komediens historie og latter. Disse er indirekte knyttet til min oppgave og gir leseren et innblikk i feltet, i overordnede teorier og variasjoner innenfor komedie. Teorikapittelet beskriver de teoriene som jeg tar i bruk i analysen for å oppnå mitt mål. Vitenskapsteori og metode beskriver mitt vitenskapelige ståsted og framgangsmåten jeg har tatt i bruk for å løse min problemstilling. Analysen begynner med *Micetro*, der mine inntrykk, forventninger og forkunnskaper blir presentert før selve analysen begynner. Denne modellen gjentas med *Den Stundesløse*. Etter analysen skal jeg ha en diskusjon der jeg sammenligner disse to forestillingene. Til slutt skal jeg skrive en avslutning der jeg vil nevne hva jeg har funnet ut i forhold til min problemstilling og hvordan jeg kan ta med meg dette videre i en praktisk kontekst.

## 2.0 Begrepsavklaring

### 2.1 Humor

Humor er komplekst, variabelt og farget av subjektivitet. I «Det Store Norske Leksikon (2009)» beskrives humor som en sans for det komiske. Endog viktig, å skaffe seg noe bredere innsikt i humor for kanskje bedre forstå min videre akademiske reise med denne oppgaven. Der fant jeg blant annet Willibald Ruch (2008) som kan gi oss et innblikk i psykologisk forskning av humor, og den italienske forfatteren og nobels litteraturpris vinner Luigi Pirandello (1908/1994) som sikter seg mer inn på en filosofisk redegjørelse av humor. Han påpeker også problemet med å forske på humor slik:

Vi har allerede sagt at alle de som enten tilsiktet eller tilfeldig har uttalt seg om den, kun er enige på et punkt, nemlig når de erklærer at det er uhyre vanskelig å si hva humor egentlig er, ettersom den er så uendelig mangfoldig og har så mange kjennetegn at når man vil beskrive den alment, risikerer man alltid og overse noe av dem (Pirandello, 1994, s. 145) .



Dette sitatet bringer igjen lys på kompleksiteten som det subjektive elementet tilfører.

## **2.2 Feltet Humor**

Psykologer har forsøkt å undersøke fenomenet humor gjennom en årrekke. Jeg har gjennom boken «Primer Humour Research (2002)» fått et lite innblikk inn i dette feltet. Psykologi er ikke mitt fagfelt så min kunnskap om slike undersøkelser og kritikken av dem blir sett utfra mitt eget perspektiv. Jeg vil hente ut litt informasjon fra psykologi feltet før jeg går videre inn på de mer filosofiske undringene rundt humor som Luigi Pirandello (1994) og Simon Critchley (2002). Psykologien bak den sosiale responsen i humor er blitt etterforsket gjennom strukturerte metoder. Studier innenfor dette feltet tar for seg personlighetstrekk, persepsjon av humor og nivå av morsomt, målt gjennom en skala, basert på observasjon av smil og latter. En studie viser at smil forekommer fem ganger oftere enn latter (Ruch, 2008, s.176). Andre undersøkelser prøver å gjøre rede for forskjellige typer og elementer i humor. Man har mørk humor, ironisk, sarkastiske og satire som all kan være en del av et humor aspekt. Oppfatningen av humor vil i mange tilfeller være subjektiv, det vil si etter hva man som et individ oppfatter som morsomt. Ruch (2008) ser på ubeslutsomhet som del av humor opp gjennom tiden, og at det er en del av vår persepsjon av humor. Det er midlertidig uenighet, om hvor stor grad dette er en mal for all humor. Det er et tankesett som ser på humor som en kombinasjon mellom det ventede og uventede (Ruch, 2008). En annen måte å se det på er gjennom en kognitiv prosess der man som mottager oppfatter det alvorlige i vitsen før det uventede kommer. Det vil si at sluttpoenget vil være omsatt til en regel som gjør at vi kognitivt oppfatter det. Når vi oppfatter regelen, eller meningen, så kan latter tre frem, mens mangel på mening kan føre til tvil eller undring (Ruch, 2008). Han påpeker at humor forskningen ikke strekker helt til, ettersom den er så komplekst i omfang og subjektiv oppfatning. Noe som også underbygges av Luigi Pirandello (1994) i sitatet i innledningen til dette kapittelet.

En annen del av den psykologiske forskningen er at humor blir sett på som et sosialt fenomen (Carrell, 2008). Det vil si at det skjer mellom individer som har en fellesnevner. Det forekommer også gjennom grupper der det kan ansees som en ekskluderende eller en inkluderende metode. Derfor kan man si det slik, at man som mottager av en vits anerkjenner, gjenkjenner og deler et felles ståsted. Dette er i forhold til individet som forteller selve vitsen (Carrell, 2008). Forskere opp igjennom tidene klarer ikke å være enige om en fast definisjon på

humor. Det som går igjen er at mange forbinder humor med vittigheter, komedie og latter. Latteren forekommer også forskjellig ut. For noen en fysisk manifestasjon som forekommer av det latterlige, tullete, idiotiske og vittig (Carrell, 2008). Desto større verdighet offeret innehar, desto mer morsomt er det. Psykologifeltet har tatt for seg menneskets oppfatning av humor for å forsøke å komme nærmere en definisjon.

Pirandello (1994) gir en oppsummering av han filosofisk tilnærming til humor slik:

Humor består i følelsen av motsetningen og denne følelsen blir fremkalt av den særlige virksomhet som ettertanken utøver; ettertanken skjuler seg ikke, den blir ikke, slik det ellers gjerne er tilfellet i kunsten, en form for følelse, men følelsens motsetning, skjønt den skritt for skritt følger følelsen som skyggen følger legemet. Den vanlige kunstneren er kun opptatt av legemet: Humoristen er opptatt av legemet og skyggen, og undertiden mer av skyggen enn av legemet; han legger merke til alle skyggers påfunn, hvordan den snart forlenges, snart forkortes, nesten som om den drev gjøn med kroppen, som midlertidig ikke kater på den og ikke bryr seg med den (Pirandello, 1994,s.191).

Simon Critchley(2002) deler humor inn i tre hovedteorier i sin book *On Humour*.

«The superior theory, the relief theory and the incongruity theory» (Critchley 2002,s.2). Den første handler om at latter oppstår via følelsen at man er overlegne det komiske objektet. «Relief theory» handler om at energi blir sluppet ut i form av latter og gir en nytelse. Denne energien blir normalt brukt til å undertrykke energien, men får nå et utløp gjennom latteren. «Incongruity theory» sitt ståsted er at humoren oppstår når man føler eller opplever en uoverensstemmelse mellom det man forventer og vet, i det som faktisk forekommer i vitsen eller situasjonen (Critchley 2002, s.3). Hvis jeg sammenligner Pirandello(1994) sin beskrivelse av humor med incongruity theory så er det samstemt når han nevner motsetningen. Ettertanken kan være fornuften som henter en inn og skaper motsetningen som skaper humor. Skyggen kan være en metafor for relasjonen motsetningen forholder seg til.

### **2.3 Min Plass i humor**

Superioritet teorien er basert på tanken om at følelsen av overlegenhet skaper humor og latter hos mennesket som observerer de komiske situasjonene. For å vise dette til komedien så kan jeg trekke dette til «feast of fools», delvis commedia dell`arte, sjangrene satire og parodi. Den førstnevnte gjør narr av meget spesifikke aspekt i samfunnet. En parodi sikter seg inn på enkelte handlinger, sjangre og mennesker og spotter dem. Satiren kan minne litt om parodien men den skal være skarpere og ikke bare etterligne som parodien gjør med en overdrivelse. «Relief

theory» (Critchley, 2002, p. 3). Denne teorien omhandler at all spenning kan få komme ut, der latter er det forløsende faktoren. Hvis jeg skulle trekke denne teorien opp imot komedien, så vil jeg falle på moderne komedier. Spesielt en ny form som kalles for klein humor, der komedien skapes av øyeblikk som skal få tilskueren til å føle seg ubekvem. Denne typen stiller ofte mennesker i dagligdagse situasjoner der dem selv bryter sosiale normer og etikette.

Selv om jeg har tatt et lite dykk ned i forskning og filosofiske spørsmål, så kan humor være vanskelig å definere, “While the definitions of humour abound and circle, like a wagon train, around the term, there is still no precise agreement on exactly what is meant by humour, and there may well never be” (Carrell, 2008, p. 306). Men jeg kan ta utgangspunkt i de tre teorien som er gjengitt av Critchley (2002). Forventninger og motsigelser som jeg bruker som analyse teori i denne oppgaven havner da innenfor «Incongruity theory» (Critchley, 2002, s. 3). De baserer seg på uoverensstemmelser, det som motstrider det som er i kontrast til. I teorikapittelet vil det bli presentert den praktisk baserte teorien og hvordan humor teorien kan oppstå i en forestilling. En komedie er da humorens egen kunstart. I en komedie, vil man sikte seg inn på å skape noe som er lystig og lattervekkende, og inni det igjen ligger da komiske øyeblikk som jeg vil kalle for komikk. Så da ligger humor øverst, så komedie etterfulgt av komikken. Gjennom en forestillingsanalyse med fokus på mine utvalgte begreper, så vil jeg undersøke humor, gjennom observasjon av komikk i en teatersammenheng. «The core of the experience of humor is the perception that something is funny, and indeed ratings of degree of funniness are the most frequently used assessment tool in experimental research on humour» (Ruch, 2008, s. 20). Jeg vil ikke ta i bruk graderinger av komikken i forhold til en skala av hvor morsomt det er

## **2.2 Komediens historie**

Jeg vil presenter komediens historiske løp og i noen tilfeller litt om selve skuespillet. Det er ikke alltid at det finnes kilder om spesifikke skuespillerstiler. Som min hovedkilde i dette kapittelet har jeg benyttet meg av Oscar G. Brockett og Franklin J. Hildys bok *The History of the Theatre* (2010).

### **2.2.1 Antikkens komedie (ca 600 f.k – 500 e.k)**

I gamle Aten var det stor konkurranse mellom de forskjellige dramatikere og dermed holdt de en årlig teaterfestival i Dionysia (Brockett & Hildy, 2010). Tragedien sto i høysetet, men hver forfatter var pliktet til å tilby et satyrspill (Brockett & Hildy, 2010). Dette var et spill som kunne håne gudenes heltedåder og var ment til å gi publikum en pause, mellom de tunge tragediene. Den oppstod rundt år 480 før Kristus, ifølge Brockett og Hildy (2010). Den skal da ha oppstått under dramatikerfestivalen i Dionysia. Aristophanes kan regnes som en av de første forfatteren av komedie. Han har blant annet skrevet *Lysistrata*. I det stykket harselerer han med den peloponnesiske krigen som Aten befant seg i, mot Sparta. I stykket tar kvinnene opp kampen mot å stanse krigen ved å nekte enhver mann samleie. Et middel som ville få enhver mann til å gi opp. Oppbyggingen av en slik antikkens komedie vil ofte begynne med en prolog, etterfulgt av en debatt del hos koret, som en del av forestillingen. Der vil også publikum bli direkte adressert om problemet for hånden. Etterpå vil flere ulike scener bli vist fram. Til slutt vil alle karakterene samles og komme fram til enighet, altså en form for løsning på problemet. Ironisk nok begynte denne formen å forsvinne etter at Aten tapte den peloponnesiske krigen (Brockett & Hildy, 2010). Skuespillerteknikken i antikken besto av faste gestuser. Gestusen var faste fysiske positurer som beskrev følelsene til skuespilleren. I antikken trodde man at kroppen besto av fire væsker. Disse væskene skulle være i balanse, og ubalanse ville føre til en sinnsforstyrrelse. Skuespill var å risikere ubalanse i disse veskene, hvis man levde seg for meget inn. Dermed oppfattet man det slik at skuespill var farlig for helsen (Brockett & Hildy, 2010). Med den oppfattelsen av skuespill hadde de faste teatralske gestuser som ikke skulle føre til den farlige innlevelsen.

### **2.2.2 Middeltalderen (ca år 900 e.k - 1500)**

#### **2.2.2.1 «Feast of fools»**

Vi skal dermed reise videre til middelalderen. «The Feast of Fools» (Brockett & Hildy, 2010) som kan oversettes til: «Et herremåltid for idioter». Dette var en mulighet for de lavere i status prestene, til å sparke oppover. Det var en «bishop of fools» som hadde ansvar for denne festivalen. Det å synge liturgiske sanger i feil tone, ringe med klokkene på feil tidspunkt og andre narrestreker var en del av denne festivalen. Dette var en festival som gikk rundt juletider og var en del av menighetsprestenes søken etter kollekt. Dette utviklet seg, og ikke før rundt 16 århundre klarte de mer «troende» å undertrykke denne årlige begivenheten. De religiøse stykkene vandret utendørs, så utviklet andre former seg i takt, og farsen sprang fram, det antas

rundt 14 århundret (Brockett & Hildy, 2010).

### **2.2.3 Rennesansen (ca år 1500e.k - 1600)**

I renessansen tok komedien flere nye retninger. Kirken mistet makt, dermed liturgiske stykkene. Dette førte til at man så andre veier til inspirasjon. Ikke minst førte dette også til at hvert land fikk i større grad sin egen kulturelle identitet. I denne perioden ble det produsert alt fra klassikerne av Shakespeare og Moliere til den fremtredener italienske Comedia Dell 'arte. Shakespeare skrev romantiske komedier som en «En Midtsommernattsdrøm». Dette var også kalt den Elisabethanske perioden (Brockett & Hildy, 2010). Det vil si at forfatterene bar sterkt preg av de dramaturgiske normer og regler. Shakespeare ble en ekspert på romantiske komedier, med den elisabethanske måten å spille på. De hadde også sterkt preg av de greske komediene i dette arbeidet. Moliere skrev komiske satiriske stykker, som *Den Innbilt syke* og *Lærde damer*. I Frankrike hadde akademikeren fastsatt regler for skrevne stykker. Enderim, tre akter og alexandriner, var regler man måtte ha med, skulle man bli anerkjent som forfatter. Aleksandriner er da et verbalt språk, som vil tilsi at man skulle ha trykketunge stavinger på hver tredje stavelse. «Lærde damer» håner de akademiske reglene og gjør narr av de såkalte lærde menn. I *Den Innbilt Syke* tar Moliere for seg legekunsten og dens store mangler, samt pålagt hypokondere (Brockett & Hildy, 2010). Både i Shakespeare og Moliere så kan man se utdrag av Commedia dell 'arte som gjenspeiles i roller. I Frankrike het det klassisismen og ankom litt senere enn til resten av Europa.

### **2.2.4 Commedia`dell arte**

Commedi Dell`arte er en form som fortjener sin egen overskrift og et litt dypere innblikk. Det er måte å spille på som har påvirket sine etterkommere innen teateret ganske mye. Italia hadde sin commedia`dell arte, der har faste karakterer som representerer en personlighet hver. Grådig, forelsket, tyv og feig kunne være noen av karaktertrekkene. Commedia dell`arte besitter faste karakterer med faste funksjoner og utseende. Det blir brukt halvmasker, som ikke dekker munnen, og fast fysisk uttrykk og positurer for karakterene til maskene (Longman, 2008b). Dette er en form som dekker alle samfunnsklassene. Øverst har man Pantalaone som er den rike, gjerrige, glupske karakteren. Han er ofte i sentrum av handlingen og minner om en fugl som jakter idet han entrer scenen. Han er den rike handelsmannen som blir hånet og sviktet av sine medarbeidere og tjenere. Hans planer går alltid i tusen biter (Szakolczai, 2013). Dottore er

en intellektuell og selvopptatt karakter, som ofte vil forklare fakta og mening til andre. Han er avbildet som en lege, men kunnskapen hans er direkte helsefarlig for hans kunder. Han snakker med en uendelig tirade av upassende verb (Szakolczai, 2013). Den siste av overklassen er El Capitano. Det er en kriger som skryter uhemmet av sine bragder på slagmarken, og i soverommet. Som regel blir denne karakteren avslørt som feig og impotent. Han entreer ofte scenen med sverdet ute og brystkassen frem (Szakolczai, 2013). I midten har man de unge elskende. Det er ofte deres skjebne som driver handlingen fram og som står i midten av en konflikt. Til slutt så har man tjeneren som blir kalt for Zanni. Zanni har to sider, den dumme og den slue (Szakolczai, 2013). De kan være slue, smartere enn overklassen og vil alltid prøve og fremme dem selv. De kan også være med på å hjelpe de unge elskende ut av en knipe (Longman, 2008b,s.11). Commedia belaget seg på å vise karakteren i odds med sitt eget samfunn. Commedia`dell arte skapte sitt eget samfunn der de samme karakterene gjekk igjen og befant seg i nye konflikter med de andre medlemmene av samfunnet (Longman, 2008). Et typisk plot innebar romantikk. En streng far som ikke ville gifte bort sin datter var en vanlig knute (Szakolczai, 2013). Dette innbar og ofte noen sub-plot. Det vil si at det oppsto andre knuter inne den ene. Tjeneren Zanni var ofte involvert i disse, som en motstand til overklassen. Commedia`dell arte kombinerer situasjonskomedie, improvisasjon og slapstick. Dette utgjør en bevegende blanding som varierer, og som kan inkorporere relevansen. Denne formen utgjorde omreisende teatertrupper og den improvisatoriske elementet gjorde at skuespilleren kunne ta i bruk lokale elementer i sin framføring (Longman, 2008). Slik kunne skuespilleren alltid ha kontakt med sitt publikum, dermed gjøre dem til en del av universet som var commedia dell`arte (Longman, 2008). Denne teaterformen varte helt opp til rundt «1775» (Brockett & Hildy, 2010,s.176). Italia var commedia troppenes hovedland, men de turnert rundt om i Europa, som i Frankrike, Tyskland og Spania.

### **2.2.5 Realismen (ca år 1850 e.k - 1890)**

I realismen oppstod det et jordnært forhold til sitt samfunn. Forfatterne ville skrive om, og sette opp teater som bar preg av det virkelige liv. Det skulle være så virkelighetsnært som overhodet mulig, i språk, handling, karakterer og spillemåte (Brockett & Hildy, 2010). I denne perioden kom Chekov med sine realistiske komedier. Han begynte med vaudeville sketsjer, men har i senere tid blir kjent for *Tre Søstre*, *Onkel Vanja* og den realistiske komedien *Kirsebærhagen* (Brockett & Hildy, 2010). Chekovs komedier ble midlertidig ikke alltid forstått som komedier, men tragedier. De var realistisk preget, og lignet dagliglivet. Vera Zubarev (2011, s.5) sier at

Chekov påpekte at *Tre søstre* var en vaudeville (Zubarev, 2011,s.5). Han gav ikke opp sine komiske ønsker og fortsatte til 1904 med *Kirsebærhagen*(Zubarev, 2011). Dette var komedier som bygget seg sakte opp, samtidig som det ble skrevet som om en hel gruppe var protagonisten, og ikke bare en. Rollene hans skulle ikke karikeres, men omfavne sine dårlige og gode sider, som ofte kunne basere seg på en stereotype. Rollene skulle spilles med formål, ha et potensial og utfylle hverandre i handlingen som sakte bygget seg opp. Det realistiske preget og datidens teaterforståelse førte til at de ofte ble tolket som drama og ikke komedier.

### **2.2.6 Det Absurde Teater**

Det absurde teater oppstod som et bevis på menneskets eksistens, som tidvis virket bortkastet i deres eksistens. Det oppstod etter andre verdenskrig, da verden hardt skadet av krigen. Med dette oppstod dette også en humoristens innretning nemlig den absurde komedien. Den kunne ofte være mørk, grotesk og meningsløs, der de verbale ordene som regel ikke utjorde handlingen. Forfattere som Eugene Ionesco og Samuel Beckett var meste kjent for sine absurde stykker. Samuel Beckett ble først kjent for *Mens vi venter på Godot* som ble satt opp i 1953(Brockett & Hildy, 2010,s.455). *Den skallede sangerinne* er Ionescos stykke som først kastet berømmelse over hans navn (Brockett & Hildy, 2010,s.456). Ionesco var meget opptatt av det menneskelige relasjonene, til sin omverden og til hverandre. Isolasjon og materialisme var noe som ofte gjekk igjen i hans stykker (Brockett & Hildy, 2010). Der beveget karakterene seg mekanisk gjennom sin hverdag, som var et fram pek til den økende industrialiseringa som foregikk, der maskiner erstattet mennesker. Det var også syklisk utviklet slike absurde stykker. Det vil si at de ikke fulgte vanlig dramaturgi, og kanskje ikke heller hadde en klar slutt, med en klar løsning, men heller startet det hele på nytt igjen. De tar i bruk en antidramtikk, der tid og sted lekes med, der det hele veksles mellom virkeligheten og en marerittaktig virkelighet, som innimellom blir rytmisk og dynamisk som en farse (Esslin, 2010, s. 30). Slik leker disse stykkene med våre rasjonelle oppfatninger av teaterfiksjonen, samtidig som det hele blir en bisarr opplevelse der handling kolliderer med meningsløse verbale tirader. Komikken her ble ofte skapt i det meningsløse, fysiske og motsigende. Den mørke humor sto fram gjennom det groteske preget på denne meningsløsheten, samt en tilsynelatende likegyldighet. Det absurde er det som ikke har noe mål, formål eller mening. Likevel ble slike mørke stykker tidvis mottatt med latter og vittigheter (Esslin, 2010). I dette kunne det være en stor mening, men det ble framført uten mening, der selve meningen lå utenfor teateret.

### **2.2.7 Komedien i Moderne tider**

Gjøgleren Dario Fo tok i bruk sine kunnskaper om den italienske kulturen og fortellertradisjonen til å skape satirisk stykker. Han fikk Nobels litteraturpris i 1997 for sin monolog serie *Mistero Buffo*. Hans arbeide var satiriske stykker med store innslag av commedia dell'arte type karakterer og mye innslag av improvisasjon. Tidligere i sitt liv har han også skrevet flere komedier og farser, som *Tyven, Tyven* og *Anarkistens hendelige død* (Falck, 1995). Han videreført også den italienske karneval kulturen, dermed stilte sine stykker innenfor en sterk italiensk forteller og gjøgler tradisjon (Falck, 1995). Dette innebar at han tok veldig ofte og sto i opprør til overklassen, regjeringen og gjorde også narr av kirken (Falck, 1995). Han var mest aktiv fra 1968 og utover (Falck, 1995).

I Norge dukket Oluf opp. Han var en revykarakter av Arthur Arntsen som ble kjent over hele Norge, ved å kombinere en karakter med den norske fortellertradisjonen på spissen. Enda senere tid dukket stand-up sjangeren opp. Det var en form der en komiker står på en scene og forteller vitser, eller historier som skal skape latter. Jeg ble kjent med filmer i ung alder. Filmer som *Ace Ventura*, Robin Hood parodien *Helter i Strømpebukser*. Senere ble jeg introdusert med sketsje programmet *Team Antonsen*, *Klovn*, *The Office*, *Modern Family* og *Southpark*, for å nevne noen. *Ace Ventura* er en parodi på krim sjangeren. *Team Antonsen* har bærer et revypreg der de har en serie sketsjer og påfunn som blir både live foran publikum og i forkant. *Klovn* og *The Office* er en del av den nyere trenden, som er en variasjon av realistiske komedier. Sjangeren kalles for klein humor. Latter eller reaksjoner skapes ved å få tilskueren til å føle seg ubekvem.

## **2.3 Variasjoner innen Komedie**

Innenfor komedien, har man flere anerkjente sjangre som hver har sin egen tilknytning. Det også forskjellige grep man benytter seg av i komedien for å fremheve det komiske.

### **2.3.1 Satire**

Satiren forbindes ofte med det komiske. Det er også flere anledninger i historien der det er sterkt tilknyttet hverandre. Som man kan kunne lese ovenfor så oppstod dette først i antikken. Satiren var først en form for rituale knytt til Dionysis festivalen, underholdningen var kanskje ikke i høysetet, den var ikke like anerkjent som tragediene, men Moliere gjenopptok satiren meget mesterlig, og la oss heller ikke glemme «Feast of fools» (Brockett & Hildy, 2010). Satiren



benytter seg meget av en overdrivelse på samfunnet. Den bruker mer enn noen andre sjangre, direkte henvisninger til virkeligheten. Det som er viktig å bemerke seg, er at satire ikke nødvendigvis er komedie. Ibsen blir også sett på som en satiriker på grunn av hans samfunnsrefsende stykker som et *Dukkehjem* og *En Folkefiende* (Herr, 2007, s. 460). Med det tatt i betraktning så er det som kjennetegner satiren ikke komedien, men den direkte relasjon til virkeligheten. Komedien kan derimot tillate en å benytte satiren på en god måte. Med dette i tankene så er satiren sterkt tilstede hos Moliere og Dario Fo. Det er også ivaretatt en *Commedia dell'arte* tradisjon for å belyse typer som bor i vårt samfunn.

### **2.3.2 Farse**

Farse en gammel sjanger som tidligst oppstod i antikken (Brockett & Hildy, 2010). Idag kan vi si at det som kjennetegner farsen er det uendelige knutene som oppstår av full forvirring og misforståelse. Dette blir som regel løst på slutten. En annen forbindelse er at en farse skal være full av energi og man skal bygge opp momentum på løpende bånd før at det hele eksploderer før løsningen kommer (Robinson, 2016). Det er en teaterform som har hatt sin evolusjon som komedien, men den har allikevel vært ganske tro mot sine egne normer. Den har alltid blottlagt menneskets feil og mangler (Booth, 1988, s. 146). En farse drives fram av handling i en forsterket form, der følelser demonstreres gjennom det fysiske uttrykket. Samtidig så tar farse i bruk mye komikk i form av det fysiske uttrykket og stereotyper med rot i virkeligheten.

### **2.3.3 Oppsummering**

Som man kan se har komedien undergått en jevnlig evolusjon som tilpasser seg samfunnet. Det finnes også noen likhetstrekk som stikker seg fram, ihvertfall fram til Chekovs realistiske og misforståtte komedier (Zubarev, 2011). Det satiriske tilsnittet har gjentatte vært tilstede i komedien, helt fra antikken (Brockett & Hildy, 2010). Det er heller ikke alltid slik at komedien sikter til å samfunnsrefser, men også og underholde, gjennom tydelige karakteren om man kan spotte, eller le med. Denne redegjørelsen viser meg også at det finnes en slags tradisjon til disse sjangrene, satiren skal være samfunnsrefsende, farsen skal være eksplosiv, full av knuter som vokser, til det elegant løses helt på tampen. De innehar ofte tydelige karakteren og har som regel budskap som er mennesket selv, dets sosiale liv, og eller samfunnet. Det groteske som ofte omtegnes som litt skittent og nedverdiggende, med en respektløshet ovenfor mennesker kommer til syne i både *commedia dell'arte* og det Absurde teateret. Skuespillerkunsten gjennom tiden forandrer seg i takt med tiden, men det er sterkt preg av tilnærmingen som er stereotyper og tydelige satiriserte roller eller grupper av samfunnet. Det som er viktig å merke seg som en

generaliserende trekk ved komedie er intensjonen er som oftest å more tilskuerne. Dette er ikke restriktert til latter.

This impression of spirited escape from the harsher realities of corporeal existence recalls the sense of play, discussed above, with which we humans sidestep the serious implications of life on earth, and which I take to underpin the generative feeling of all we take as comedy (Weitz, 2009, s. 7)

Det som påpekes i denne generelle tanken om det som er komedie er at komedien er en leken måte og se verden på, samtidig som den tar avstand fra vår egen harde virkelighet. Dette gjør at humorens plass i komedien gir den mange variabler og lekenhet (Weitz, 2009). Komedien skaper sin egen verden, denne verden baserer seg ofte på en versjon av en virkelighet. Det er denne lekende verden som ofte skiller komedien fra andre sjangre. Vel og merke så vil det alltid oppstå variasjoner (Weitz, 2009). Etter jeg leser Weitz (2009) versjon av den generelle komedien så ser jeg at humor blir et virkemiddel som er sterkt delaktig i at komedien forblir en komedie.

## 2.4 Latter

«Now, laughter is simply the result of a mechanism set up in us by nature, or what is almost the same thing, by our long acquaintance with social life» (Bergson, 2010,s.86). Den som skrives i sitatet er at latter er en mekanisk reaksjon som er tilknyttet den menneskelige nature og vårt sosiale liv. Det finnes forskjellige typer latter deriblant hånlatter, humring og nervøs latter for å gi noen eksempler (Ruch, 2008). Den fysiske manifestasjonen som er latter kan ha kjennetegn som er vokale, bruk av pust, fysisk uttrykk (smil for eks.) med mer (Ruch, 2008). Innenfor psykologi feltet skiller man mellom to latter skapende situasjoner som blir gjengitt i Ruch(2008).

In psychology the two concepts are more carefully distinguished, as there is laughter without humour(e.g., social, embarrassed, or nervous laughter) and enjoyment of humour not always involves laughter(MeGhee1979), especially in experiments, when research participants are tested in solitude(Ruch 1990)» (Ruch, 2008 ,s23).

Videre så kan man se på Bahktin utforskelse av karneval kulturen i middelalderen. Han beskriver tre ulike former for latterkulturer i sitatet nedenfor.

1. Det rituelle og visuelle former (karnevaler, forskjellige former for latteraktivitet på offentlige pladser osv.)
2. Litterære verker (herunder parodier) af forskellige art: mundtlige og skriftlige, på latin og folkesprogene.
3. Det familiære sprog på gader og pladser og dets forskjellige former og genrer (bandeord, slang, eder, forbandelser m.m). (Bakhtin, 2001,s.23)

Det påpekes av Bakhtin(2001,s.23) at disse er alle er tett knyttet sammen. Nummer 1 som blir nevnt er det festene som vist i form av en dobbeltverden. Karnevalet sto i en sterk kontrast til kirken. Det skulle være en gjenspeiling av livet, ved bruk av lek og inkludering av publikums eget levesett. Slik gjenspeiler karnevalskulturen samfunnets egen karakterer, og slik kunne man da se at livet stod i sentrum for den visuelle karneval aktiviteten. Latteren som oppstår i et slikt karneval er en tosidig latter. Man kan le munteret av det som forekommer, samtidig så ler man hånende. Dette begrunnes med karnevalets karakter. Hvis karnevalet er en form der samfunnets karakter blir gjenfødt som en kunstnerisk form, så vil kunsten mane til latter, samtidig som man i samme stund ler av selve samfunnet og dets karakter. På et sett og vis så ler de i noen tilfeller av seg selv (Bakhtin, 2001,s.33). Den andre formen er de nedskrevne ordet. Det vil si litterære former som er en parodi på datidens latinske kirke eposer og ridderromaner (Bakhtin, 2001). Den tredje formen er det språket som utveksles mellom mennesker. Det verbale språket som oppstår i en sosial relasjon (Bakhtin, 2001). Dette befinner seg også i en kontekstuell relasjon og kan forandre seg med tiden. Spesielt banneord er noe som kan oppstå i høy grad mellom to sammenkomster der kontekster tillates å beskrives best ved hjelp av skjellsord. Dette bringer også videre til en familiaritet til det enkelte individet, det slike banneord og skjelord kan utveksles seg imellom uten konsekvenser. Og disse tre formene er det som kan utgjøre en latterkultur, spesifikt for Bakhtin (20001) karnevalet. Denne karnevalene latterkulturen er et syn på den middelalder kulturen, og ikke minst på Rabelais sine stykker (Bakhtin, 2001). Man kan selvfølgelig ta dette med seg videre inn i teorien om humor og latter. Spesielt den ambivalente måten å le på. Teateret blir en del av den visuelle formen i tillegg til litterær form.

### **2.4.1 Den Unisone Latter**

Selv om latter er allment en del av komedien så er den ikke alltid den beste målestokken. Endog inni alt dette vil jeg trekke fram den komiske latteren. « If cheap wine also provide the same high, why ever pay so much for the vintage? Its the taste, not the high that ranks the Margaux; it is likewise not mere the psychological effects that endorse comedic laughter» (Gelven, 2000,s.6). Hvis latter bare var latter så ville opplevelsen forringes, og det ville heller ikke stilles

noe krav til utførelsen eller grunnen til latter. Et annet aspekt ved latter blir påpekt av Longman(2008,s.12): «Nevertheless, there is such a thing as «comic empathy» despite claims that the comic audience laugh out of a sense of superiority. Dette blir beskrevet som medfølelse med den komiske karakteren, som blotter seg foran våre øyne og kanskje ikke helt lykkes. Han motstrider også teorien om at tilskuere ler grunnet en følelse av overlegenhet. Vi føler med deres streben, samtidig som vi kan glede oss over vår egen distanse fra situasjonen. En komisk skuespiller kan derfor ha som mål og skape den komiske latteren. Den som ikke kommer av sosial etterligning (Provine, 2000). Hvis latter er en fysisk reaksjon så kan man strebe etter den følelsesmessige fysiske reaksjonen, blottet for kognitive oppfattelse. Kunsten kan gi opplevelser så kan også kunsten gi en tilskuer den komiske latteren og velvære som kommer fra det indre følelsesliv(Gelven, 2000). «Det finnes lattertyper som er preget av tilfredshet, av glede og av feiring» (Stølås, 2000, s. 29). Dette kan også bety at det finnes deres motpoler, hån, frustrasjon og kanskje sorg. Sorgen trenger man for kunne ha humor sies de hos Audun Stølås (2000). «At bekjempe latteren skaper velvilje, for når publikum endelig ler gjør di det unisont. Undertrykke ditt publikum til det eksploderer og du har forenet ditt publikum» (Johnstone, 2006,s.17). Dette er også en del av at man ikke skal skape billige latterer, eller ei måle verdien i latterne alene. Det skal også skapes mer enn bare latter for at komedien kan fremstå fullt og helt, det vil si at det må være noen motsigelse, noen kontraster som finnes sted, for at en skal klare å løse et problem slik at det kanskje kan bli enda mer morsomt. Slik kan et stykke være mer morsomt helt frem til siste slutt, og ikke kun hele tiden. Ikke minst så nevnes det at publikum som jubler kritikkløst er et publikum som ødelegger for en aktør. Dette omtegnes som falsk entusiasme og kan bringe inn en aktør på feil sti hvis han eller hun følger denne veien. «Improvisatorer der bliver overtiljublet, bør forholde seg fullkomment passivt, indtil folk er kommet til fornuft» (Johnstone, 2006,s.18). Latter kan virke i så måte som en er-lik strek for en matematiker, men kan også villedde. Det som jeg tolker utfra dette materialet er at den unisone latteren, kan komme av et ekte komisk øyeblikk, derav komisk latter. Jeg kommer av og til å nevne at det forekom litt latter eller at hele salen brast ut i latter utfra mitt perspektiv. Jeg måler ikke de komiske øyeblikkene utfra mengden latter, men forekomsten av unison latter kan være en pekepinn på at aktøren har gjort en god jobb.

## **2.5 Oppsummering**

Komedien innehar et lekent syn på livet, dette blir ofte fremhevet ved hjelp av humor, humor kan skape latter, latter har en sosial tilknytning. I en praktisk kontekst, så kan dette bety at

aktørene og skuespilleren kan skape en delt virkelighet med en lettsindighet som preger komedien. Samtidig så forener de sitt publikum der skaper en samlet forståelse, der en tilskuer har tillatelse til å le. En enkelt forestilling eller konsept kan stille seg inn i sin egen latterkultur, eventuelt være en del av allerede normativ latterkultur. En komiske skuespillers oppgave blir, å fremheve eller skape øyeblikkene som kan skape latter. Endog latterens sosiale del blir iverksatt fordi det er en gruppe tilstede i en forestillingskontekst. En komisk skuespiller kan jobbe fro å skape denne samhørigheten gjennom komikken.

### **3.0 Teori**

I denne delen skal mitt hovedfokus i analysen redegjøres og konkretiseres. Det vil bli en liten del med teoretiske perspektiver, som må innsnevres til mitt eget bruk og forståelse av begrepet, fordi dette skal være mine analyseverktøy. Først så vil jeg begynne å finne ut hva er Interaksjon mellom scene og sal kan innebære. Dette blir da med fokus på at det kan være et verktøy for å tillate publikum et innblikk inn i komikken. Videre vil jeg ta i bruk spontanitet, forventninger og motsigelser. Alle disse fokuserer på hvordan aktørene skaper komikk i *Micetro* Og *Den Stundesløse*.

### **3.1 Teaterbegivenhet**

«In general terms, a theatrical event can be described as the interaction between performer(s) and spectator(s), during a given time, in a specific place and under certain circumstances» (Sauter, 2008,s.12). Jeg har valgt å benytte meg av den generelle termen for en teaterbegivenhet. Sitatet ovenfor beskriver det som en interaksjon mellom aktør og tilskuer til en spesifikk tid og under spesifikke omstendigheter. Forestillingene begynner til en fastsatt tid, til et fastsatt sted til valgte omstendigheter. Og derfor er *Micetro* og *Den Stundesløse* to teaterbegivenheter.

### **3.2 Forventninger og motsigelser**

Et viktig element i den komiske kunsten er forventninger og motsigelser. Forventninger er også noe som kan forekomme som en sjangerkunnskap. Eller kunnskap og assosiasjoner med sjangre. Dette er kanskje et mer direkte knyttet komedie grep. En klassisk komedie for eksempel, vil ha kanskje ha forventninger om å være teatralisk i sitt språk, ha en rask rytme,

med mye dialog i sentrum. En improvisert forestilling vil også kunne ha sine egne forventninger. Dette vil være helhetlige forventninger. Det kan også forekomme forventninger og motsigelser i form av spillet på scenen. En motsigelse er da noe som oppstår i kontrast til, eller som ødelegger den første oppfatningen. «Just cause comedy is hostile to procrustean rational systems does not mean it is without order itself. Rather, comedy may simply organize phenomena around a different point from all logical organizations»(Davis, 1993, s. 108).

Sitatet tar opp at, selv om komedien er fiendtlig ovenfor rasjonelle systemer, betyr ikke dette at komedien er foruten system. Den det har sitt eget uttrykk, sitt eget system som motsier et annet system. Det å bygge opp forventninger kan være en del av dette uttrykket. Komedien kan være noe som motsier allerede faste uttrykk og systemer(Davis, 1993). Samtidig så kan man se på komediens historie at det skapes en slags mal, i veldig mange av tidsepokene. Den tiden vi er inne i nå kan gjøre meget forskjellige uttrykk innenfor den samme sjangeren, derfor så vil det være uendelig mange variasjoner.

### **3.2.1 Setup og punch**

Hvis jeg tar for meg dialogen, så kan et element for å framheve komikken være forventninger og punchline. Dette vil si at selv om det er dialog som er planlagt og som utføres mellom et scenisk spill, så kan dette også være sterkt rådende i en replikk. For *Den Stundesløse* sin del så kan man ta bruk manus alene for å oppdage noe av dette, endog subteksten vil befinne seg i det sceniske spillet. I en improvisasjon så må dette hende organisk og man kan ikke øve inn punchlinen før den leveres. Der er også slik at man kan utvikle et repertoar som kan brukes i de situasjonene man skulle havne opp i. Setup kan defineres slik: «The setup`s function is to create misdirection by getting the audience to buy into a false expectation»(Dean, 2016, s. 123). Oppsettets funksjon er å skape en avledning, der målet er å få publikum til å tro, dermed skape en falsk forventning. En forventning er antagelsen av fremtidig hendelser. Setup skal skape en feilaktig antagelse eller lede bort fra den egentlige fremtidige hendelsen. Den faktiske fremtidige hendelsen blir da en motsigelse til forventningene.

### **3.2.2 Forventningssystemet**

Logikk blir en sterk del av våre forventninger ettersom det kan være vår egen logikk som etterforsker forventningene og som ser fram til avslutningen. Dette er et system som kan brukes for å skape komikk (Davies, 1993). En del av dette vil da gå ut på å utfordre dette forventningssystemet, dermed opptre irrasjonelt i forhold til de logiske forventningene (Davies,

1993). Dette kan da være en del av setup og punch, eller på egenhånd skape komikk. Det blir ofte fokusert på det irrasjonelle verbale, men det er ingen hindring å se på dette i en fysisk handlingskontekst. En motsigelse kan skapes ved å bryte forventningen som har oppstått gjennom vårt eget logiske forventningssystem (Davies, 1993). En annen del av dette er å reversere betydninger og meninger, dermed skifte perspektivet eller kaste inn kontraster i en situasjon (Davies, 1993). Vi kan ta et lite eksempel:

Det var en gang tre vampyrer som skulle få tak i mest blod. Den første kom tilbake med blod på tennene og sa:

- Ser dere det huset der, der fikk jeg tak i det blodet.
- Den andre kom tilbake med blod rundt munnen og sa:
- Ser dere det slottet der, der fikk jeg tak i det blodet.
- Den tredje kom tilbake med blod på hele ansiktet og sa:
- Ser dere den muren der, den så ikke jeg. (humoristen, 2011)

Ovenfor ser man en vits. Hvis man nå skal ta for oss setup og punch så ser man at vitsen bygges opp av de to første vampyrene, det vil si at det er en «setup». De to første vampyrene overgår hverandre og man forventer enda større ting av den tredje vampyren, som da går i en helt annen retning og dermed ødelegger de forventningene man hadde til den tredje vampyren og fungerer som en punchline. Dette skal da sees på i en teatralbegivenhet. Gjennom dette elementet så vil jeg fokusere min analyse på forventninger som bygges og motsigelsene som da oppstår for å skape komikk. Dette vil da gjelde, både gjennom sjanger, verbal oppbygging og sceniske handlinger (kroppsspråk, oppførsel for eks.) (Dean, 2016). Denne teorien faller inn under «Incongruity theory» (Critchley, 2002, s. 3). Forventningssystemet nevnes fordi at er en del av min kunnskap som ligger utenfor selve forestillingene kan bli en faktor, samtidig kan stykkets egen fiksjon skape sin egen form for system som er en del av uttrykket.

### 3.3 Spontane reaksjoner

Med spontanitet så mener jeg overraskelsesmomentet. Spontane reaksjoner er ikke i denne sammenhengen, kun umiddelbare eller hurtige reaksjoner. Med et slikt tankesett ville alle raske reaksjoner automatisk være komiske. Patrick Bynane (2008) beskriver dette som ærlige reaksjoner. “Either way, the apperance of spontaneity on which comedy depends can only happen through honest reactions” (Bynane, 2008, s. 37). Dette oversettes til at tilsynekomsten av det spontane kan kun oppstå via ærlige reaksjoner (Bynane, 2008). For et publikum så vil dette si at reaksjonene ikke ser planlagte ut. «An audience can practically smell a false or pre-scripted reaction» (Bynane, 2008, s. 36). Skuespilleren og aktøren skal reagere med en slik innlevelse og troverdighet at jeg som tilskuer oppfatter reaksjonen som spontan. Det vil si at

spontane reaksjoner er av en slik art, at de ikke ser innøvde eller planlagte ut. Det jeg vil se på via dette elementet er de reaksjonene og handlingene som skaper komikk, der de ser ekte og uplanlagte ut.

### **3.4 Verktøy**

Improvisatorene og skuespilleren besitter et sett med verktøy de bruker i prosessen fram til og i forestillingsøyeblikket. I denne delen vil jeg beskrive de to ulike verktøykassene. Senere vil jeg spore opp disse verktøyene i analysen etterfulgt av en sammenligning i mitt nest siste kapittel. Disse verktøyene vil gi meg innsikt i effekten de kan ha på scenen og vil gi meg kunnskap om videre bruk i et komisk skuespill.

#### **3.4.1 Verktøy til *Micetro***

Det Andre Teateret er et teater som åpnet dørene i 2011 og fokusere på improviserte forestillinger. Jeg har hentet ut verktøyene fra boken *Improvisasjon og teater* skrevet av Keith Johnstone (1987). Jeg kunne lese på Det Andre teaterets nettsider at de tar i bruk hans teorier i sin opplæring av improvisatorer (detandreteateret.no, udatert). *Micetro* spesielt er en forestillingsform laget av Johnstone (2006). Nedenfor vil jeg liste opp verktøy en improvisator skal ta i bruk i en improvisasjonsforestilling kontekst. Improvisatører og skuespillere har forskjellige bakgrunner. Den ene i improvisatoren og instruktøren Keith Johnstones prinsipper, den andre i teaterteoretikeren og regissøren Konstantin Stanislavskis prinsipper. Alle skuespillerne utenom, han som spiller Viegelschrey har utdanning sin fra Kunst Teaterhøyskolen i Oslo. Det er en treårig bachelorutdanning i skuespillerkunst. Aktørene i *Micetro* har ingen formell utdanning innenfor feltet, men har erfaringer fra scenen og øvelse med i improvisasjon. Jeg vil ta for meg noen av disse forskjellene og utgangspunktet slik at dette kan være med meg videre inn i en komparativ analyse og læren om det komiske.

«Bange improvisatørers motto er: Hvis du er i tvivl, så sig nej. Vi bruker det i virkelige liv som et middel til at forhindre noget i at ske» (Johnstone, 1987, p. 103). Blokkering er et middel som brukes av dårlige improvisatorer for å forhindre handlinger i å skje. Det vil si at det gjennom sine handlinger eller stemme sier nei. Si jeg starter en scene, jeg går ut på gulvet, starter å mime at jeg hogger et tre i oppreist stilling. Neste aktør kommer inn, stiller seg ovenfor meg og foretar et typisk baseballkast. Hvis jeg ignorerer den andre aktøren, hvis jeg bare ser rart på han/hun, hvis



jeg velger å fortsette med min aktivitet, kanskje jeg går over til å hogge vertikalt som på en hoggestabbe. Mine handlinger ville så være en blokkering. Min medaktør gir meg en mulighet til å utvikle scenen videre, men jeg holder stand og forhindrer dette. Det kan også hende at den andre aktøren gir opp og starter å hogge, men scenen ville allerede ha mistet sin framdrift. En slik oppførsel kan føre til at handlingen stanses og det skapes ingen flere handlinger for å drive fram en historie (Johnstone, 1987). En improvisator motsetter ideen som tilbys fra en medspiller. Blokkering kan ofte etterlate publikum skuffet, der historien ikke utvikles eller får en brå slutt (Johnstone, 1987, p. 104).

Aksept er motsatte av en blokkering. «En blokkering er alt det, som forhindrer handlingen i at utvikle sig eller som fjerner medspillerens præmis (Johnstone, 1987, p. 106)». La oss ta i bruk forrige eksempel med tre hogst. Det samme scenarioet, men når den andre aktøren gjør bevegelser som indikerer et baseballkast, så befinner jeg meg plutselig på en baseball stadion, dette åpner opp for mange muligheter der jeg slår etter ballen, treffer får en homerun, jeg treffer ikke og de blir et nytt kast, bommer tre ganger, det andre laget vinner. Dette ville være å akseptere. Det vil si at jeg godtar, blir med inn i den fiksjonen som min medspiller skaper og sammen bygger vi dette videre.

I en scene mellom to eller flere aktører kan den ene komme med tilbud til den andre. «Jeg kalder alt, hvad en skuespiller gør for et «tilbud». Hvert tilbud kan enten accepteres eller blokkeres» (Johnstone, 1987, p. 106). Det er et forslag en spiller gir den andre, for å bringe handlingen videre eller til å skape en scene. Det forekommer også «Blinde tilbud» (Johnstone, 1987, p. 110). Tilbud som kan tolkes, der meningen til den som tilbyr blir mistolket, men allikevel fører handlingen videre gjennom aksept. Samme eksempel som brukt i blokkering og aksept. Når aktøren starter en baseball kast er det et tilbud, hvis jeg da velger å bomme på den ballen, så gir jeg den andre aktøren tilbudet til å kaste på nytt. På denne måten fører tilbud til nye tilbud og en serie med dette fører til utviklingen av handlingen i scene som spilles ut, så sant tilbudene aksepteres.

Status skal forbedre en scene, der selve status forskjellen skal være så liten som mulig for å etterligne det virkelige liv. «Pludselig forstod vi, at enhver tonefald og enhver bevægelse forudsætter en status, og at ingen handlinger bygger på tilfældigheder eller er «uten motivering»

(Johnstone, 1987, s. 35). Gjennom fokuset på små forskjeller i status kan en autentisk scene og spill oppstå. Fordi at dette vil avsløre undertekst ved ethvert ord og handling (Johnstone, 1987). I spillet beskrives som vippe-prinsippet (Johnstone, 1987, s. 38). Status kan forandres i enhver setning og handling og at denne vekslingen mellom høy og lav status kan skape komikk.

Et annet viktig element er spontaniteten. Hos en improvisator skal dette være inngangen til fantasien, og skal bringes fram på scenen.

«De stadier jeg prøver at lade elevene gjennomleve har at gjøre med erkendelsen 1) at vi kæmper mot våres fantasi, især når vi prøver at være fantasifulde; 2) at vi ikke er ansvarlige for indholdet af vores egen fantasi; og 3) at vi ikke er opdraget til at tro vi er, nemlig vores «personligheter», men at fantasien er vort sande jeg» (Johnstone, 1987, p. 113).

Hvis en improvisator mangler ideer skal han ikke lete etter en, han skal utløse sin medspillers evne til at komme med u-tenkte svar. En skal være modig og gi slipp på de strukturerte hemningene og la fantasien slippe løs (Johnstone, 1987). Det ideer som måtte oppstå er alltid tillat å slippe ut. En improvisatør skal ikke etterstrebe å være original. Originalitet vil stanse spontanitet og hindre de u-tenkte tanker å nå ut. Det handler å akseptere den første ideen som faller en inn. «improvisatoren at desto mer likefrem han er, desto mere original virker han» (Johnstone, 1987, p. 96). Der man stopper for å tenke, mister man det direkte og ekte, og det som oppstår i forsøket på å prøve å være original vil være mer alminnelig.

En improvisator skal ta i bruk strukturer og regler for å fortelle historier. Fordi at dette skal føre til spontanitet og aktøren ikke skal fanges i innholdets betydning og symboler. Det kan være opp til tilskueren selv. Derfor vektlegger Johnstone (1987) assosiasjon, forbindelse og reintroduisering. «Det der betyder noget for mig, er den lethed med hvilket jeg «fritt associerer» og den dyktighet jeg gjenintroduiserer tingene» (Johnstone, 1987, p. 121). Fri assosiasjon vil bety å ikke la ens fantasi stoppe ens tale. Aktøren skal la assosiasjoner oppstå og ikke holde seg selv ansvarlig for det som måtte komme. Dette vil hjelpe aktøren til å åpne sin fantasi slik at historien kan tre frem. Elementene som dukker opp kan forbindes slik at en struktur og handling fremtrer (Johnstone, 1987). En aktør bør også konsentrere seg og fortiden slik at aktøren kan gjeninnføre tidligere elementer og på nytt forbinde dem til fortellingen (Johnstone, 1987).

Det jeg nå har presentert er verktøyene og fokuset som en improvisator ideelt sett skal kunne. Disse verktøyene er hjelpemidler til å skape i nåtiden, til å samarbeide, til å handle fritt i de situasjonene som måtte oppstå i improvisasjonen.

### **3.5 Verktøy til *Den Stundesløse***

De som spiller i *Den Stundesløse* er alle skuespillere. Flere av skuespilleren har sin utdanning ved Kunst Høyskolen I Oslo (KHIO.no). Det vil si at de er blitt trent i den klassiske skuespillerkunsten. Denne informasjonen her hentete fra KHIO sine nettsider i kombinasjon med programmet til *Den Stundesløse*. Der står det oppgitt en del om skuespillerens utdanning og historie på scenen. Noen av de litt eldre skuespilleren har utdanningen sin ved Statens teaterhøyskole som i senere tid har blitt en del av KHIO (KHIO.no). I dag så er det en treårig bachelorutdanning i skuespillerfaget som tilbys. Det er først og fremst Konstantin Stanislavskijs (1998) teorier om verktøy og skuespillertrening. Hans teorier kommer jeg til å nevne nedenfor og koble opp imot min analyse. Det er i tillegg stemmetrening, sang, dans, improvisasjon, kunstfaglig teori og fysiske øvelser inkludert i denne treårige utdannelsen.

««Altsaa « Resumerede Tortsov, «den time i dag har lært Jer, at alt, hvad I foretager Jer på scenen, skal være motiveret, logisk, sammenhengende, og noget som kunde ske i virkeligheden» (Stanislavskij, 1998, s. 67)».

I sitatet ovenfor får man et kort, men godt oppsummert målsetting med teorien til Konstantin Stanislavskij(1998). Han var en russisk teaterpedagog. Gjennom bøkene *En skuespillers arbejde med sig selv* (1998)», *Building A Character*(1986), *Creating A Role* (2003) og *An Actor`s Handbook* (2004) skriver han, om et praktisk arbeide en skuespiller kan gå gjennom for å skape et troverdig spill på scenen. Dette er alle store viktige verk for skuespillerkunsten og jeg skal korte det litt ned slik at det blir lettere å håndtere i min analyse. Jeg vil starte med å dele hans system inn i ytre og indre handlinger, der jeg skriver om det indre først deretter det ytre. Hans verk har slik en rekkefølge at en indre reise og analyse av omstendighetene kommer før den fysiske legemgjørelsen (Stanislavskij, 1998).

### **3.5.1 Indre handlinger**

Indre handlinger er det indre motivasjonene rollen har. Det vil si rollens begrunnelse til å foreta de handlingene en gjør på scenen, til å føle det rollen føler i de omstendighetene en befinner seg i (Stanislavskij, 1998). Disse indre motivasjonene skal drive de ytre handlingene og dermed gi rollen troverdighet og liv (Stanislavskij, 1998). Innbilningskraften skal fungere som en skapende kraft til omstendighetene, rollen fysiske uttrykk (Stanislavskij, 1998). Denne innbilningskraften skal skape det som kunne vært, det som kan bli. Dette blir en sterk del av den kreative prosessen. Stanislavskij (1998) oppretter en helhetlig systematisk tenkemåte og verktøy en skuespiller skal ta i bruk. Det Første delen handler om indre motiv. Det vil si det følelsesliv en rolle har, hensikten som ligger bak og eller driver de ytre handlingene. Nedenfor vil jeg gå innpå noen av Stanislavskijs (1998) hovedelementer.

Hvis er et ord som skal bringe fram et troverdig spill. Hvis er et ord en skuespiller skal sette i sammenheng med den relaterte situasjonen. «Hvis, er kunstnerens løftestang. Det er den der løfter os ud af virkligheden, og in i en verden hvor det kun er kunst. HVIS kan skabe den» (Stanislavskij, 1998, s. 67). Dette skal kan tas i bruk for å skape logiske handlinger og konsekvenser. Omstendighetene er den eller de situasjonene som oppstår eller er til stede på scenen der rollen befinner seg. Rollen må handle i relasjon til eller på bakgrunn av disse omstendighetene eller situasjonene i sitt spill (Stanislavskij, 1998). Handlingene, målene, hensikten blir et produkt av omstendighetene. Enhver scenisk handling skal ha en hensikt, en grunn til at nettopp denne handlingen forekommer. Dette er et element som skal bringe følelseslivet til rollen og gi rollen liv på scenen. Gjennom en analyse av manuset kan en skuespiller finne mange omstendigheter som forekommer. Likeså må en skuespiller ta i bruk sin egen fantasi for å fylle inn det som måtte mangle, eller gi mål og hensikt til karakteren (Stanislavskij, 1998). Dette beskrives som et mål og et supermål. Det vil si at i enhver scene skal det redegjøres for hvilke mål en rolle har, i tillegg skal rollen ha et overordnet mål som handler om helheten til stykket. De små målene kan være farget av det større overordnede målet.

### **3.5.2 Ytre Handlinger**

Det ytre handlinger er handlingene som er fysiske av natur. Dette inngår stemme, kroppsspråk, kroppsholdning, pauser og bevegelser. Dette skal gjennomgående symbiose mellom de indre og ytre faktorer slik at det sammen blir en helhetlig karakter. Dette er bevegelsene og

handlingene skuespilleren foretar seg på scenen. Dette er de handlingene som en enkelt kan se med øyet, det er handlinger som er gjort av den fysiske kroppen (Stanisavskij, 1998). En skuespiller skal trene stemmen og ta den i bruk på scenen. Dette er en del av de ytre handlingene som kommer fra det indre. Det vil si at stemmen er en del av det å formidle rollen. Rollen skal ha en stemme som er distinkt til rollen og ikke skuespilleren. Dette inngår i bevegelsene og talen som foretas på scenen. Sakte, hurtig, varierende blant andre. Denne rytmen er både i forhold til de indre, omstendighetene og uttrykket selve produksjonene har valgt. Den kan også brukes i samsvar med kroppsspråk for å uttrykke sinnsstemning.

Det er en metode der de ytre handlinger påvirker ens indre. Det vil si at det skal være et samsvar mellom indre og ytre faktorer og den indre rolle skal fysisk legemliggjøres (Stanislavski, 1986). Et verktøy for dette er fysisk handlinger metode. Dette innebærer at man bruker sin ytre kropp som et verktøy. Tankene bak dette er at de ytre handlingene kan iverksette en indre følelse. For eksempel hvis man er sint, så kan skuespilleren spenne armer, mage, rynke øyenbrynene. Skuespilleren kan ta i bruk de faktiske ytre faktorene kroppen gjør når den er sint, for å skape følelsen i det indre. Dette er et verktøy for å framkall følelser fortløpende, samtidig som det ytre avslører følelsen for publikum. Disse verktøyene beregner seg på en kombinasjon av ytre og indre faktorer. Tankene fantasien skal skape de indre motiverende faktorer, mål, hensikt det følelsesmessige livet til rollen. De ytre faktorer skal avsløre de indre handlinger via det fysiske handlinger (Stanislavskij, 1998).

## **4.0 Vitenskapsteori og metode**

I dette kapittelet så skal jeg beskrive min valgte vitenskapsteori og metoden jeg har anvendt for å løse min problemstilling.

### **4.1 Hermeneutikk**

En viktig del av min oppgave blir tolkning. I den anledning vil jeg presentere den aletiske hermeneutikken, det vil si hovedtankene til Hans-Georg Gadamer. På bakgrunn av at jeg kommer til å fortolke min egen teateropplevelse så blir dette svært relevant. Ikke minst fordi at den påvirker min egen måte å tolke på, men også fordi at min utvalgte teori kommer til å påvirke min tolkning gjennom min forforståelse. Ifølge Gadamer(2010) er det kun en induktiv metode

for å nå inn og analyser åndsvitenskapene.

Den opprinnelige hermeneutikken oppstod som en metode for å tolke skriftlige kilder. Den gikk opprinnelig ut på å tolke flere deler for å deretter sette dem sammen og se en helhet. Det tilsa at man kunne tolke helt og holdent objektivt (Alvesson & Sköldberg, 2008). Den objektive hermeneutikken fratar alle erfaringer og tidligere kunnskap. Det vil være vanskelig å tolke uten noe som helst form for forkunnskap om et emne. Den samme forkunnskapen vil også prege ens tolkning. Dette blir omtalt som den aletiske hermeneutikken eller den filosofiske. Denne retningen ligger nærmere kulturvitenskapen (Alvesson & Sköldberg, 2008). Gjennom min egen komparative analyse av de to valgte forestillingene så vil dette synet prege min tolkning. Ikke minst så vil min egen teori utvalg og lesning føre til min kunnskapshorisont blir utvidet. Et annet spørsmål er hvordan dette påvirker selve min forestillings opplevelse. Når jeg setter meg ned for å spesifikt se etter hvordan de bruker humor. Den aletiske hermeneutikken til Gadamer (2010) er en form for metode man kan ta i bruk. Ikke minst så påpeker den at vi aldri kan tolke noe helt og holdent objektivt. Sier man at man kan tolke helt og holdent objektivt, fraskriver man seg alle erfaring, dermed selve livet og bringer seg inn på naturvitenskapene, og ikke humaniorafaget.

«Kunstverkets egentlige væren består snarere av at det omdannes til en erfaring som forvandler den som gjør erfaringene» (Gadamer, 2010,s.133). Hvis man skal se på dette utsagnet så kan man si at en spillemessig erfaring, altså en tilskuerne erfaring vil bidra til en forandring. Man kan tolke dette videre å kanskje si at en erfaring vil igjen prege dine nye erfaringer som gjøres på bakgrunn av de erfaringer du allerede har gjort. Spillet har sin egen subjektivitet og den er vist gjennom de spillende til tilskuerne (Gadamer, 2010). Slik vil det kanskje si at de spillende er kun et medium der spillet eget vesen viser seg gjennom. Denne subjektive tilnærming vil prege min analyse. Mine tolkninger vil være på bakgrunn av mine erfaringer, min subjektive opplevelse og min forkunnskap (Alvesson & Sköldberg, 2008). Dette vil utgjøre min kunnskapshorisont som jeg bærer med meg inn på teateret der jeg skal observerer, samle og.

## 4.2 Metode

### 4.2.1 Kvalitativ metode

Denne oppgaven faller under en kvalitativ forskningsmetode. Dette vil si at jeg forsker inngående og dypere på færre tilfeller. Motsetningen ville vært en kvantitativ metode. Den kvantitative tillater å fokusere mer på bruk av tall og tolkning av tallmessig innhold uten å gå dypt inn på hvert enkelt tilfelle. Den kvalitative metoden vil tillate meg å gå i dybden på hver enkelte funn å se de isolert sett, for å så sette dem i sammenheng med andre funn og skape en helhet.

Jeg har tatt i bruk en modell som tar utgangspunkt i hermeneutisk tilnærming og er hentet fra Michael Eigtvedts bok *Forestillings analyse, En Introduktion* (2008). Jeg analyserer mine utvalgte forestillinger utfra min egen forforståelse. Jeg har valgt to teoretiske elementer i spontane reaksjoner, forventinger og motsigelser. Dette blir en del av min kunnskapshorisont og har sett forestillingene med disse elementene som en del av min kunnskapshorisont, jeg som en spesifikk innsnevring i komiske øyeblikk. Dette er et ledd i analysen for å luke ut en del komiske øyeblikk. Uten en slik framgangsmåte så ville dette vært et stort og åpent hav der det ville være en vanskelig oppgave å sikte mot problemstillingen. Disse utvalgte teoriene skal fungere som en konstruksjons av de komiske øyeblikkene. Mitt tematiske valg er en del av min opplevelse av forestillingen. Dette vil si at jeg setter med ned og observerer forestillingen med en forhåndsbestemt tematikk og konseptualisering. Jeg observerer forestillingene med et mål for øyet.

Etter kartlegging, redegjøring og analyse av enkelte utvalgte komiske øyeblikk som oppstår, tar jeg i bruk verktøyene til Johnstone (1987) og Konstantin Stanislavskji (1998). Jeg fester verktøyet på de forskjellige komiske øyeblikkene for å se hvordan disse kommer ut gjennom spillet. Jeg kommer til å gå dypere inn på konseptet i innledningen til *Micetro* analysen. Jeg vil begynne med å kartlegge komiske øyeblikkene og kategoriserer dem utfra mine analyseverktøy. Deretter vil jeg dykke ned i verktøy kassene for å hente fram de relevante verktøyene som jeg observerer blir tatt i bruk. Mitt valg av disse forestillingene er på bakgrunn av deres ulikhet. Ulikhet i form, utdanning innenfor skuespillerkunsten, verktøykasse og teaterscenen.

### 4.2.2 Observasjon

Observasjon av den teatrale begivenheten er mitt datainnsamlingsverktøy. Observasjon vil i denne forstand gå ut på min egen teateropplevelse og ikke kunnet sette og høre i en objektiv og klinisk forstand. Rett etter at jeg så stykkene satte jeg meg ned og skrev ned inntrykkene, beskrivelsene og det som gjorde mer inntrykk enn det meste. *Den Stundesløse* så jeg to ganger. *Micetro* har jeg også sett flere ganger, men det er endog slik at en improvisert forestilling ikke vil være lik, men konseptet vil være det samme. Derfor har jeg også valgt å ta opp forestillingskonsept *Micetro* og ikke kun en liten del av en forestilling.

Den teatrale begivenheten jeg skal se er ment til å innholdet elementer av humor. Dette er på bakgrunn av deres egen forkunnskap. *Micetro* er et gøyalt forestillingskonsept, *Den Stundesløse* er en komedie. Den første inneholder litt andre teatrale elementer. Den beriker seg med teatersport og improvisasjon. Den andre er en klassisk komedie, med en gjenkjennbart dramaturgisk handling og oppbygging (Sauter, 2008). Dette medfører at de opererer fra forskjellige teatrale konsepter (Sauter, 2008). *Micetro* operer i en improvisatorisk kontekst, for å skape deres eget teatrale uttrykk. *Den Stundesløse* er knyttet opp imot en historisk kontekst siden det er 100 år gammelt. Det er midlertidig ikke nødvendigvis en del av den teatrale spillestilen.

### 4.2.3 I analysen

Jeg har valgt å beskrive hele scener fra *Micetro* for å gjøre det klarere for leseren hva om skjer i scenen. I analysen av *Den Stundesløse* har jeg benyttet meg av et handlingsreferat og en kort oppsummering av hver enkelt scene som jeg har tatt ut i analysen. *Den stundesløse* ville blitt altfor lang og detaljrik hvis man skulle beskrevet absolutt alt over en tre timer lang forestilling. Det som jeg viser i analysen er utdrag av scener og komiske øyeblikk.

## 5.0 Forestillingsanalyse

Som nevnt tidligere så har jeg valgt *Micetro* og *Den Stundesløse* som analyseobjekter. *Micetro* er et konsept som spilles annenhver onsdag på *Det Andre Teateret*.

Mine analyseverktøy som er som følger:



## Forventninger og motsigelser

- **Setup og punch**

Forventningene blir ledet i en retning(setup) der slutten går i en annen retning(punch).

- **Forventning systemet**

Rammene som blir skapt av informasjonen man får om scenen. Dette er mer helhetlig forventninger som bringer en inn på fiksjonskontrakt og aksept av omstendighetene. Det skapes et forventningssystem som deretter brytes ved å motstride vår fundamentale fornuft og logikk (Davies 1993).

- **Spontane reaksjoner**

De reaksjonene som oppstår som ikke innøvde eller planlagte og skaper komiske øyeblikk.

- **Verktøy *Micetro*:** Originalitet, spontanitet, fortellerteknikk, tilbud, aksept, blokkering og status.

- **Verktøy *Den Stundesløse*** Omstendigheter, hvis, mål/hensikt, indre handlinger, ytre handlinger, fysiske handlinger og innbilningskraft.

Disse analyseverktøyene brukes for å løse problemstillingen, hvordan skaper aktørene komikk i *Den Stundesløse* og *Micetro*? En komparativ analyse fra mitt eget tilskuerperspektiv. Målet til slutt er å få et innblikk i de verktøyene som kan bli tatt i bruk for å skape komiske øyeblikk, dermed kan jeg selv skape en kunnskap om hvilke framgangsmåter man kan ta i bruk for å spille komedie. Det er godt mulig at det vil forekomme komiske øyeblikk som havner utenfor disse teorien jeg har valgt. Hvis det er noe som stikker seg ut så vil det dukke opp i analysen og vil dermed belyses.

I denne analysen har jeg startet med å skrive ned komiske øyeblikk som jeg observerer at oppstår fra mitt eget perspektiv. Det er dessverre ikke plass til å gå i dybden på absolutt alle komiske øyeblikk i alle scener, så derfor velger jeg et utdrag av de scenene med aktører og handlinger som for meg ble de beste. I tillegg så vil jeg ta en scene der jeg observerte et fravær av komiske øyeblikk. Denne scenen kan også gi meg en liten innsikt i etterkant, over hva som ikke fungerte.

Før analysen begynner for fullt så starter jeg med å presentere mine inntrykk før forestillingen

begynner, min kunnskap om disse forestillingene før jeg så dem, hvilke utgangspunkt og verktøy aktørene og skuespilleren sitter med. Verktøyene er basert på teori og undersøkelse av hvilke utdanninger og teaterteoretikere disse to belager seg på.

Rett etter forestillingen satt jeg meg ned og skrev mine tanker, det som jeg la mest merke til, det som skilte mest ut. *Micetro* så jeg to ganger. Dette er et konsept og ikke en enkelt forestilling som er noenlunde lik hver gang. Her gjorde jeg det samme, satte meg ned og skrev observasjonsnotater, jeg hadde også med meg liten bok slik at jeg kunne ta litt notater underveis. Det er alltid en del scener i løpet av en slik forestilling, det hjalp det betraktelig å holde rede på scenene, hva som ble sagt, og ikke minst hva som stakk seg ut. Et spørsmål jeg stilte meg selv var angående mine egne forberedelser i forkant, av å se forestillingen. Det vil si at jeg skulle være så klar og fri for inntrykk som mulig til å motta opplevelsen som det var å se slike forestillinger. Samtidig som jeg sitter der som en forsker med et mål for øyet i en slik sammenheng, så er det allikevel viktig å ta inn opplevelsen slik at man bedre kan observere etterpå. Det er også derfor at jeg så *Den stundesløse* flere ganger, for å la opplevelsen gjøre sitt innsnitt mitt sinn så meget som mulig. Mine begreper lå alltid i bakgrunnen. Det vil være en del for del analyse som deretter kommer til å bli oppsummert som en helhet (Martin & Sauter, 1995). Når dette er sagt så vil det være et par ulike elementer i forhold til avdekkingen og beskrivelsen av disse to stykkene, fordi at det er så forskjellige i sitt utgangspunkt. Dette vil i så måte være en analyse for å klare å forstå ut ifra de valgte delene, en helhet til syvende og sist (Martin & Sauter, 1995).

## **5.1 *Micetro***

For å finne ut av hvilket utgangspunkt Det andre teateret og *Micetro* aktøren har jeg benyttet meg av siden «DetAndreTeateret.no». Der står det i introen til *Micetro* «Et rotterace av en forestilling der veteraner fra ensemblet går i nærkamp med ferske kursdeltagere og andre som har mot til å stille opp (detandreteateret.no, udatert). Dette vil si at det er medlemmer av ensemblet til *Det Andre teateret* som konkurrerer mot de ferskere kursdeltageren. *Det Andre teateret* har improvisasjons kurs som man kan melde seg på. De som viser seg gode nok kan bli med på *Micetro*.

*Micetro* er et forestillingskonsept som spilles på Det Andre Teateret. Det er en improvisert forestilling som baserer seg på prinsippene til Keith Johnstone. Denne formen ble startet i

1994(Johnstone, 2006,s.21). Det blir tatt ut tolv deltagere som skal delta på ukens *Micetro*. De er en konferansier som ønsker publikum velkomne og som tar seg av poengutdelingen. De er også to regissører som bestemmer hvilken scene som skal spilles ut og som kan gi regi underveis. Ellers så er det en lysmann og en lydmann som bidrar med effekter. Slik *Micetro* fungerer, er at improvisatorene har hver sitt nummer fra 1 til 12. De skal konkurrere om å bli kveldens *Micetro*. Improvisatorer vil falle fra i hver runde, og regissørene bestemmer når det er frafallsrunde. Konferansieren introduserer forestillingen og reglene. Det er en poengtavle helt venstre. Mellom hver scene kommer konferansieren fram og sier «hvor mange poeng synes dere denne scenen fortjente?», var det 1 poeng? Han holder opp en finger til publikum og jobber seg oppover til fem. Valget på poengsummen tas av publikum via akklamasjon. Den poengsummen som får mest applaus går videre til tavlen, der poengene redegjøres for. Dette gjentas i begge forestillingene jeg såg. Mine forestillinger var 9 desember 2015 og 13 januar 2016.

Formen til *Micetro* gjør at aktørene og regissørene som deltar varierer. Scenen er helt åpen, med benker til aktørene på høyre og venstre side. Bak på scenen det gjemt noen møbler og diverse kostymer som aktørene kan ta i bruk skulle sjansen by seg. Utenom det så er det en lysmann og en lydmann som jobber iherdig med å tilfredsstille regissørens ønsker.

### **5.1.1 Før Forestilling *Micetro***

Jeg går av bussen på Arendalsgata 22. januar 2016. Derifra er det en kort gåtur. Etter noen hundre meter kan jeg se et skilt der det står Det andre Teateret og Den Andre Cafeen. Nedover en bakke og bortover en gate går veien, man kan høre Akerselva bruse mens man går ned. Jeg går ved brune semi-moderne murhus på hver side. Det er helt stille. Man kan begynne å skimte til tegn til liv i enden på gaten. To fakler lyser dunkelt opp en helt vanlig inngangsdør. «Det Andre teateret» står på døren. Når jeg går inn så blir jeg overveldet av det helt fulle rommet, folk står allerede i kø, i en koselig kafe, med bord spredt rundt i rommet, med et levende lys plassert midt på. En bar står i det nærmeste hjørnet rett fram fra døren. Der kan man kjøpe hva man måtte ønske inkludert øl og popkorn. Menyen er skrevet med kritt på en tavle bak disken. Det er god tone i køen, mange har øl i hånden. Jeg legger merke til den avslappende atmosfæren, unge mennesker og alle gjekk med normale kler, det vil si det ingen som så stiv pyntet ut med dress eller kjole. Køen blir vandrer inn til scenen. Sitteplassene er unummererte, de består av

lange benker som har en pute, og en liten ryggstøtte. Jeg setter meg ned og min aller første *Micetro* er i ferd med å begynne.

### **5.1.2 Forventninger til *Micetro***

Mine egne forventninger til denne forestillingen kommer av det jeg allerede vet, at dette er improvisert forestilling. Det sier en del om formen, og jeg må innrømme at jeg forventer å bli underholdt. Gjennom min egen utdanning har jeg også deltatt på litt teatersport og lest om Keith Johnstone. Dette ligger an til å bli en underholdende forestilling. Man vet at det som skjer, skjer i nuet. Noen regler jeg husker fra min teorilesning er at man aldri trenger å være original i improvisasjonen og aldri si nei. Blokkere vil da være det samme som å si nei og det er regel nummer 1. Det trenger ikke nødvendigvis være i taleform, men på en eller annen måte stanse eller ikke godta de andre improvisatorers framgang i scenen. Det kan også diskuteres at improteater i seg selv, ikke er en komedie. I stedetfor kan man si et dette er en komisk form. Det vil si at improvisasjon er sin egen form, på lik linje som satire og farse. Den formen kan være meget komiske når en sikter på å underholde på en komisk måte, med punchlines og publikum som deltar, samtidig som de spontane utbruddene kan overraske publikum.

## **5.2 Juletrebrødre**

9. Desember 2015

I denne scenen er det to aktører. Denne scenen handler om to brødre som er utrolig spente på juleaften, de befinner seg nå på lillejuleaften. Scenen inneholder ingen rekvisitter. Den eneste scenografien som er tilstede, er et grønt rundt lys som regissøren sier at skal symbolisere juletreet.

Den første kommer inn, han ser seg forsiktig rundt og går med litt barnslige og lystige skritt inn i rommet. Han stopper opp ved treet og ser på det med store øyne og åpen munn, før han begynner å prate til treet med en barnslig stemme, med en liten talefeil, han har en liten lesping. Han sier at treet ser så helt nydelig ut, og at han skulle ønske han kunne klemme det, men da ville han fått masse au, au, au, au. Samtidig som han sier dette gjør han noen kleine bevegelser, der han drar ende på sin genser at og fram, som ofte et barn kan gjøre når de er nervøse. Han sier også at han sa til sine foreldre at han ønsket seg kun deg til jul og at han har tatt av alle

klistermerkene som sier til og fra og klistret det på treet slik at det er den eneste gaven han får til jul. Han står der lenge og beundrer treet. Så kan man se en til som forsiktig åler seg fram og inn i rommet. Han første legger merke til han andre og går bort til peisen og sier at han bare beundret peisen. Den første spør hva han andre gjør oppe så sent. Han svarer mystisk: «nei jeg skulle bare ha litt vann». Den første broren reagerer raskt og sier: «så tilfeldig, her står det glass vann på peishylla». Han mimer at han tar et glass fra en peishylla og gir til broren sin. Den andre spør hva gjør du her da? Han svarer at han bare skulle hente litt julekjeks. han svarer med å si: «ååååh, ja det står jo her på stuebordet som vanlig». Han mimer at han rekker ham en kjeks, han tar en og han begynner å spise kjeksene sakte, mens han holder et øye med sin bror. Broren drikker vann og tar seg god tid, han holder også øye med sin bror. De gjør seg ferdig og går ut av scenen. Det holder hele tiden øyekontakt, og ser mistenksomme ut til hverandre, samtidig som de holder sine egne kort skjult. Det går noen sekunder før de hopper inn igjen nesten synkront. Den samme mistenksomheten begynner på nytt. den andre svarer hva skal du nå da? han svarer nå skulle jeg ha et glass vann. «Åååh så tilfeldig, det står heldigvis alltid to glass vann på peisen, hva skulle du da? Jeg skulle bare ha meg en kjeks jeg. De gjentar prosessen som istad, men nå vil ingen gå. De ser mistenksomt på hverandre og går lenger inn i rommet, det er helt stille. den andre broren knekker og tilstår at han er der for å se på det nydelige juletreet. Han andre tilstår også, men de liker forskjellige deler av treet. han første liker bunnen med alle kulene som henger og glitrer, han andre liker toppen fordi stjernen skinner og det får det til å se ut som at englene danser. Lyser går ned applausen stiger, og konferansieren går fram og gjennomfører poengprosessen. Scenen får 5 poeng, makssummen.

### **5.2.1 Komiske øyeblikk**

- Han sier at han ville klemme treet, men ville fått masse au,au,au
- Når Han ønsker seg bare treet til jul
- Bror 1 går bort til peisen, når han ser han andre
- Bror 1 finner et glass på peishylla
- Bror to finner kjeks på bordet
- Det hopper synkront inn på scenen

### **5.2.2 Forventinger og motsigelser**

- Han sier at han ville klemme treet, men ville fått masse au,au,au

Selve scenens inngangsport setter en stemning og en forventning. Det vil at informasjonen som blir gitt om scenen i forkant leder mine tankerekker dithen, at det er forventningsfulle gutter som nevnt. Den første aktøren kommer inn, bror 1. Han ser med store øyene på treet, studerer det litt og drar seg litt i genseren som om han er litt nervøs. Deretter sier han at han vill klemme treet, men da ville han fått masse au,au,au. Dette skaper hos meg et komisk øyeblikk. Det vil si at jeg fant dette morsomt. La oss nå se litt på hvordan dette kan ha oppstått. Hvis man starter med oppbyggingen til dette øyeblikket, så vet jeg at han er en liten gutt, jeg tolker også hans handlinger på bakgrunn av dette til å være en liten gutt. Videre så starter hans fasinasjon av juletreet, han snakker til juletreet som om det skulle vært i livet. Dette forstørrer hans glede av selve juletreet. Et slikt hendelsesforløp forer mine forventninger og skaper en egne tankerekker. Dette er med på å skape en linje, med sin rytme, handlinger og med en rolle som vandrer denne linjen. Hans au,au,au replikk skaper en vibrering på denne linjen, den skiller seg ut fra det tidligere forløpet og den tilvennede rytmen man ser på. Dette skaper ikke en motsigelse i sin helhet, men heller en uoverensstemmelse. Det vil si at hendelsene fram til denne skaper en rytme, skaper handlinger og en rolle. Denne rytmen oppleves som et brudd i denne rekken som er lagt opp. Min fornuft tilvenner seg til denne rekken og forventer en forlengelse av denne rekken. Selve replikken er innfor grensene til den forventningsfulle gutten, det er også innenfor rollens oppførsel. Det som skjer her er dette bruddet som nevnt, denne uoverensstemmelsen med den videre rekkefølgen av hendelsene som skaper dette komiske øyeblikket. Ved hjelp av mine analyseverktøy, så ser jeg hvordan mine forventninger blir opprettet ved at jeg tilpasser meg og aksepter betingelsene for scenen, dette tar så en vending og motstrider min forventning av de fremtidige hendelsene (Davis, 1993).

- Han ønsker seg bare treet til jul

Videre i denne analysen beveger jeg meg til han utsagn om at han bare ville ønsket seg treet til jul. Dette komiske øyeblikket vandrer videre fra forrige utsagn om klemmen. Vi befinner oss i

samme situasjon som før, når det gjelder selve scenen. Han sier han skulle ønsket han kunne ønske seg kun treet og tatt av alle lappene de andre pakkene og festet det på treet. Dette bygger videre på han store fasinasjon over dette juletreet. Ved denne analysen er det som om mine egne forkunnskaper spiller en rolle i at dette oppstår (Alvesson & Sköldbberg, 2008). Kunnskapen om at han er en liten gutt er skapt. I tillegg så spiller mine fordommer inn på dette slik at jeg, med min logikk ser at han gleder seg til jul, spesielt til presangene. Dette brytes midlertidig ved at han sier han skulle ønske seg han kunne plassere alle lappene kun på treet å få det til jul. Mitt logiske forventningssystem bestrides, fordi jeg ville tenkt han ville ha presangene, som ofte står i høysetet på juleaften (Davis, 1993). Det skaper komikk når han så overdrevent kun ønsker seg treet. Det oppstår en liten pause før denne replikken leveres fra den forrige au,au,au replikken. Denne pausen gir meg tid til å delvis falle tilbake tilden opprinnelige rytmen som framskred, i tillegg så merket jeg at på grunn av det første komiske øyeblikket, har jeg fremdeles et smil om munnen når denne kom. Dette kan se ut som om at aktøren ikke gav oss tid til å falle helt tilbake, endog så bygget han videre på fasinasjon av treet, etter å allerede ha etablert at denne gutten er meget glad i det. Denne gangen så bryter det ikke mine forventninger at han er glad i treet, men denne måten det fremlegges på, at han ville ignorerer alle presangene understreker i en stor grad hvor glad han faktisk er, en overdrevet tilstand av glede. Så det bryter mine forventninger fordi jeg tenker at et lite barn heller vil glede seg til presangene. Jeg ser ikke denne replikken komme, så dette fortsetter å få linjen til og vibrere, i tillegg litt mer enn den forrige. Mine forkunnskaper om barn og juleaften blir i dette tilfellet benyttet. Jeg bruker min kunnskapshorisont til å danne meg et bilde av situasjonen og der skapes forventningene. Dette blir så motsagt ved å motstride mine egne kunnskaper som jeg tolker utfra og det komiske øyeblikket oppstår (Davis, 1993).

- Bror 1 finner et glass på peishylla
- Bror to finner kjeks på bordet

Disse komiske øyeblikkene skapes i samsvar med en forventningssystemet (Davis, 1993). Bror 1 reagerer kjapt med å si at det er vann på peishylla, dette skaper det komiske øyeblikket. Fordi han reagerer raskt, han løser problemet som bror to gir ham. Det at dette løses så raskt og på den måten gjør dette til en uoverensstemmelse med mine forventninger. Bror 1 går direkte til peisen og sier det står jo alltid vann på peisen. I tillegg så er dette aktøren som spiller bror 1 sitt påfunn, noe aktør 2 ikke kunne vite. Dette gjør at det tar en uventet vending (Davis, 1993). Handlingen som er å hente vann fra peisen kombinert med bror to sin reaksjon på at han tydelig

ikke viste dette skaper en motsigelse i hans kroppsspråk og disse elementene fungerer sammen og skaper en setup og punch, der jeg skulle bare hente litt vann, til det står alltid på peisen. I tillegg så kommer det i forkant av dette ganske tydelig fram ut ifra bror 2 sitt kroppsspråk at det var ikke det han egentlig skulle (Dean, 2016). Dette skaper da en langvarig motsigelse i spillet og dermed det komiske øyeblikket.

Dette bringer tilbake det at forventinger er en antagelse av fremtidige hendelser. Denne motsigelsen som skapes via mulighetene som en aktør har innenfor *Micetro* rammen. Det tas i bruk et fortellende språk. Peisen, vannet, stuebordet er ikke fastsatt enda. Dette etableres i nuet mellom aktørene. Denne etableringen skjer gjennom mime, det vil si at de mimer at det er en peis, et vannglass, kjeks og et stuebord. Jeg kan ikke forvente at det står et vannglass på peisen, fordi at peisen ikke eksisterer i denne fiksjonen på tidspunktet før aktøren etablerer disse objektene. Dette skaper ikke en forventning i form av setup (Dean, 2016). Allikevel er det faktum at mine to øyne tydelig ser at det ikke eksisterer, motstrides av min fantasi når aktøren etablerer peisen og vannglasset. Dette skaper en motsigelse i forhold til min fornuft, der min fantasi overstyrer min observasjon og denne striden skaper det komiske øyeblikket (Davis, 1993).

### 5.2.3 Verktøy

**Originalitet:** teorien om at man ikke skal etterstrebe å være original blir i høy rad tatt i bruk som et verktøy til å drive handlingen og skape nye øyeblikk. To smågutter som gleder seg til juleaften. Det som slår meg er at de små forventingene og motsetningene skapes innenfor originalitetens rammer. Slik ser det ut til at dette hjelper aktørene til å skape hendelsene innenfor scenen og opptre mer autentisk (Johnstone, 1987).

**Status:** Det første og andre øyeblikket som blir skapt er et tilfelle av et statusforhold. Når gutten beundrer treet og når han sier han ville kun ønske seg treet til jul så vipper han sitt eget status ned og treet sitt status opp (Johnstone, 1987). Dette fører også til forventinger som blir brutt og et komisk øyeblikk oppstår. Det jeg også legger merke til er at han i utgangspunktet senker sin status i forhold til treet fra første stund slik at han eget spill oppfattes som troverdig. Dette kommer fram i hans kroppsspråk der han står og ser nervøs ut via sine bevegelser. Han drar i genseren sin, smiler nervøst, hodet beveger seg litt opp og ned som om han nøler litt med å



starte å snakke. Kombinert med Johnstones(1987) teorier skaper aktøren her et autentisk spill ved å gjøre dette.

**Tilbud:** Hva gjør du her? Dette spørsmålet er et tilbud som fører til - Jeg skulle bare hente litt vann... Som bringer aktør 1 til – Åh det står alltid vann oppå peisen

**Aksept:** Det som driver handlingen fram i denne scenen er en aksept av tilbudene som kommer. Bror 2 akseptere at det står vann på peisen. Dette fører til at bror 2 kan gå videre med handlingen, han stiller da et liknende spørsmål

**Fortellerteknikk:** vann og kjeks utvekslingen tar i bruk gjenintroduisering (Johnstone, 1987). de sier ikke helt det samme, men det gjentar spørsmål og svar i nesten samme tonefall. I like måte så når de hopper tilbake inn igjen så vrir det på dette da bror 1 skulle ha vann, bror to skulle ha kjeks. Løsningen forblir de samme (Johnstone, 1987).

**Blokkering:** Et liknende øyeblikk som nr.4 som bygger videre på det som ble skapt, der den samme reaksjonen og problemløsningen oppstår. Det står tilfeldigvis kjeks på bordet, når bror 1 sier han bare skulle ha litt kjeks. Samtidig så er hans kroppsspråk en antydning av det motsatte (Dean, 2016). I tillegg så har vi allerede fått vite hvorfor han allerede er tilstede. Slik tolker jeg hans svar og kroppsholdning som en løgn, endog noe som oppstår i samsvar med sin bror løy først. bror 1 reaksjon på at bror 2 kommer inn, så spør han hva han gjør der, han svarer skulle bare hente litt vann, og så tilfeldig, det står alltid et glass vann på peisen. Videre spør bror 2 om det samme han svarer han skulle bare ha litt kjeks, det står tilfeldigvis litt kjeks på bordet her. Dette skaper en komisk situasjon i denne utvekslingen. Begges motvillighet til å si hva de egentlig skal gjennom speiles i tonefallet til spørsmålene og svarene som oppstår her.

Det oppstår gjennom disse replikk utvekslingene en liten ut-av-rollesituasjon, det blir litt mer aktørene enn rollen i akkurat dette øyeblikket. I stedet for å ødelegge, så skaper det en komisk situasjon. Det skal sies at det er kun juletreet som er etablert i dette rommet. Peisen dukker først opp her, det samme med stuebordet med kjeks. Det som skjer er en bevisst blokkering uten å stanse scenen helt. Hans spørsmål er et naturlig spørsmål, det er også hans svar skulle bare ha

litt vann, derimot aktør 1 ødelegger en utvei, i og med at han lynraskt svarer det står alltid tilfeldigvis litt vann på peisen, han etablerer da peisen, et glass vann og destruerer brorens grunn til å være der ganske raskt. Samtidig så gir han aktør 2 et spørsmål, så spørsmålet kommer tilbake og aktøren svarer skulle bare ha litt kjeks. Det er åpenbart at ingen av de egentlig ville ha vann eller kjeks. Dette spillet fortsetter i etterkant, men dette komiske øyeblikket starter for meg på peis replikken. Selv om de mister litt rolle så opprettholder de scenen og driver den videre i dette tilfellet så fungere denne lille blokkeringen som et komisk øyeblikk fordi han leverer et lite problem til sin motspiller, samtidig så har dette en dobbelt funksjon i og med at dette passer så godt inn i scenene, de prøver å få en tilståelse fra den andre, men det skjer ikke, aktøren henter seg inn igjen. Så dette komiske øyeblikket skapes spesielt av denne blokkeringen (Johnstone, 1987). Det at der bevisst gjør det for meg litt ekstra morsomt, fordi han tvinger en reaksjon og skaper en liten hindring på veien, uten å ødelegge scenen. Dette oppfatte også av meg som litt erting mellom to aktører og ikke kun brødre i denne scenen. Dette er ikke en del av de to forskjellige teorien mine, men denne utvekslingen aksepteres. Siden jeg har og fremdeles aksepterer *Micetro* som form, gjør at jeg godtar denne utvekslingen mellom de to i dette øyeblikket uten at min opplevelse forringes.

#### 5.2.4 Spontane reaksjoner

- Bror 1 står fremdeles og beundrer treet, Bror 2 sniker seg forsiktig inn. Plutselig oppfatter Bror 1 at den andre er tilstede og snur lynraskt seg bort fra treet.

Handlingen til bror 1 tolkes som at han ikke vil at broren hans skal vite hva han holder på med. Han legger til en viss flauhet over sine handlinger gjennom denne relasjonen. Samtidig så begynner ikke de to å snakke sammen helt enda. Bror 1, ser tydelig misfornøyd ut og holder et øye med sin bror 2. Bror 1 har et stramt ansikt, samt halv lukkede øyelokket i det han skuler på sin bror. Han forteller ingenting ide han ser sin bror noe som indiker for meg at dette er noe han ikke vil dele med sin bror. Dette forekommer ganske raskt når han ser sin bror. Denne reaksjonen som forekommer som en umiddelbar reaksjon i det han selv ser sin bror. Det også et element at jeg allerede fokuserer på bror 1 og ikke ser med engang, at han er kommet inn i scenerommet. Dette er hans første entre siden scenen startet. Bror 1 reagerer umiddelbart og han skifter da mitt fokus til han bror. Han anerkjenner at hans bror er kommet inn, reagerer

deretter. Det at bror 1 klarer å holde mitt fokus slik at bror 2 entre også kommer litt brått på meg, skaper en forsterket reaksjon, og det tolkes av meg til at det oppstår en umiddelbar reaksjon hos bror 1. han reagerer på de omstendighetene, nemlig at en ny aktør kommer inn på scenen. I tillegg så reagerer han på en slik måte at jeg ikke stiller noen spørsmålstegn ved hans reaksjon. Det vil si at den reaksjonen blir en naturlig del av rollen som er i spill, bror 1, og handlingen som har foregått. Bror 1 fascinasjon av treet er så sterkt at det nesten blir en slags forelskelse som er mellom han og treet, en litt mer intim monolog som lar meg som en tilskuer se han egen glede og det ser ut som om han holder på å sprekke av glede gjennom han kroppsspråk tidligere i scenen. Alt dette fører til at reaksjon til bror 2 entre kommer spontant, oppfattes som en naturlig del av spillets gang og ikke ser innøvd ut (Johnstone, 1987).

- De hopper simultant inn på scenen etter å ha gått av.

De går begge av scenen, og plutselig så hopper de nesten simultant inn på scenene igjen og den mistenksomme runddans starter på nytt. Det har begge gitt en falsk grunn til at de er oppe og inne i stua. De går ut sammen iført en stillhet og tydelig mistenksomhet ovenfor hverandre. Bror 2 sier han leter etter vann, samtidig så sier hans kroppsspråk og måten han sier dette på at han ikke helt mener dette. Han legger opp til at det kan tolkes som at det er en annen grunn til at han er der en vann. Videre så blir det en stillhet der den ene drikker vann, og den andre spiser opp en kjeks, og siden de fikk det de kom til stuen for, så holder de øyekontakt i det de går sakte ut, samtidig som de holder et mistenksomt blick på hverandre. Denne oppbyggingen skaper en stemning mellom de to som aktørene klarer å holde på. Scenen har utviklet seg til å bli en slags hemmelighets kamp mellom disse, to de at de er små gjør dette til en ufarlig og uskyldig. For å ta i bruk den samme metaforen, en linje blir skapt og reiser forover, jeg befinner meg på denne linjen med alt informasjon enn jeg har fått fra de sceniske handlingene. Når de da plutselig hopper ut igjen så skjer dette som en umiddelbarhet. Det som også tillater dette for meg å bli et komisk øyeblikk er at dette blir en lineært hendelses forløp, og i tillegg så har jeg observert denne mistenksomheten dem imellom, og bror to har egentlig ikke gitt noen grunn til at han er der ennå, kun overlatt til tolkning at han vil se på presangene. Dette øyeblikket skapes som en konsekvens av deres hemmelighold og ønske om å være tilstede for å snoke foran juleaften, dermed så ler jeg av dette innhoppet som er etterfulgt av den samme mistenksomste og overraskelsen av å se den andre. Denne reaksjonen observeres som en naturlig del av scenen, den ser ikke innøvd ut og bringer scenen videre. Det er også en handling som kommer umiddelbart, ser ikke innøvd ut. Det bringer også mer av deres glede av at det snart er juleaften,

det forhøyer aspektet som er selve scenen gjennom dette bråe innhoppet, i tillegg så er det kontrast til den stillheten som var før de gjekk ut.

### **5.2.5 Verktøy**

**Spontanitet:** Disse spontane reaksjonene blir iverksatt av scenen gang. Det betyr at aktørene reagerer. Utfra mitt perspektiv så ser aktørene ut til å befinne seg i nuet. Det vil si at de ikke prøver å kontrollere fremtiden (Johnstone, 1987).

**Originalitet:** Det er ikke noe ekstraordinær historie og elementene i den. Men det er spillet som gjør det til en komisk scene. Denne flyten av normale hendelser, fungerer slik Johnstone selv ville, at de oppstår mer fantasifulle og originale (Johnstone, 1987). Dette blir en del av de naturlige reaksjonene som oppstår samtidig som at de er med på å drive tilbudene, dermed handlingen videre (Johnstone, 1987).

## **5.3 Mastermind**

09. Desember 2015

I denne scenen er, 1 aktør skal bryte seg inn i et bankhvelv. Med seg skal han ha en dukke som da er hjernen bak hele operasjonen. Det er ingen scenografi eller kostymer som hentes fram. Kun en rekvisitt og det er dukken.

Det begynner med at dukka kommer fram og sier at det er trygt og kommer fram. Aktøren kommer fram og snakker med dukka, samtidig som han styrer dukka, er han også stemma til dukka. De sniker seg videre inn i rommet, plutselig sier han: det kommer en vakt! En aktør som sitter ved siden og ikke deltar, reagerer raskt og starter å gå sakte over rommet og mimer at han har en lommelykt. Han oppdager tyvene og spør: Hva de gjør der? Dukka snur seg tilk sin medhjelper og sier raskt: slå ham! Medhjelperen slår ned vakten. Dukka anerkjenner slaget ved å si: Bra schlag. De sniker seg videre og kommer til en gang. Der viser det seg å være laserstråler. En ny aktør kommer inn fra siden og spiller laserstrålene. Hun lager lydeffekter ved å si swisj, swosj og gir tegn med hendene, at laserstrålene flyr avgårde. Dukka sier at han skal vente og begynner å snike seg gjennom laserstrålene. Aktøren strekker seg videre og må ta et

steg etter dukken. Dukken ser på ham og sier: vent her! Medhjelperen: ja jeg venter, okay greit. Det fortsetter engang til og det samme skjer igjen, dukka ser på ham og sier at ham må vente her, det skjer en tredje gang og dukke blir sint og sier slå deg selv. Han gjør det og dukka sier: bra slag. Plutselig begynner alarmeren og gå, dukka spør om at han har en plan. Alarmeren som spilles av en annen aktør, sier at det er innbrudd, dukka sier nei, dette er ikke et innbrudd, det er ingen her. Medhjelperen spør om dette er planen, å motsi alarmeren, dukka svarer ja, men alarmeren hører ikke etter. De går ut treffer vakten igjen, dukka sier drep ham, han slå, får et bra slag. Alarmeren fortsetter og tilkaller politiet. plutselig er politiet rett rundt hjørnet og angriper tyven, dukka spille død og ser ut som en vanlig dukke og han andre får hele skylden, han blir tatt av politiet og scene slutt.

### **5.3.1 Komiske øyeblikk:**

- Bra slag(alle gangene, unison latter).
- Dilter etter gjennom laserstrålene.

### **5.3.1 Forventninger og motsigelser**

- Hjelperen dilter etter gjennom laserstrålene

Mastermind og hans hjelper skal klare å vandre gjennom lasterstålen og videre inn til bankhvelvet. Mastermind ber sin hjelper om å bli igjen og vente. Dukken skal snike seg gjennom de faretruende laserstrålene, og ber hjelperen om å vente. Når dukken begynner å gå følger hjelperen etter, dukken blir irritert og sier vent en gang til, og enda gang.

Dukken styres av aktøren i kropp og stemme. Laser strålene etableres av en aktør fra utsiden, det vil si en som ikke i utgangspunktet er med i scenen. Dukken skal til så snike seg gjennom disse laserstrålene og sier at hjelperen skal vente, dukken beveger seg, snur seg til sin hjelper som er rett bak. Dette skjer flere ganger, hjelperen hans kan i virkeligheten ikke bli igjen ettersom han egentlig styrer dukken.

Dukken sitter på hånden til aktøren som kontrollerer den. I starten av denne scenen så blir det sagt at dukken er den samt, aktøren klarer også å skape status forskjell mellom hjelperen og dukken. Denne sekvensen skaper et paradoks og en bekreftelse. Dukken gir en ordre om at han skal bli igjen han svarer ja. Dette bekrefter deres statusforhold. Dukken begynner og beveger seg mellom laserstrålene. Stopper opp, snur seg og gjentar, vent her, med en tydelig irritasjon i stemmen, dette gjentar seg en gang til. Dette skaper et komisk øyeblikk fordi at dukken snakker med sin hjelper som dukken ikke er klar over at han blir styrt, hjelperen beveger seg etter i rolle, som om han også ikke vet at han styrer dukken, dette er skapt av en aktør og vi får se et komisk øyeblikk. Sammenslåingen og forløper av de nevnte forutgående elementene kommer sammen og skaper dette komiske øyeblikket, som igjen blir til dels skapt av våre forventninger. Det vil si at vår fornuft vet at hjelperen ikke kan bli igjen ettersom han også er aktøren som styrer dukken. Aktøren selv spiller på dette faktum. Min fornuft blir i så måte bekreftet, min logikk får rett. Forventningssystemet eller mine forkunnskaper gjør at min fornuft settes til verks i dette øyeblikket og aktøren leker med denne logikken, der han bekrefter status forhold, holde spillet i gang som om hjelperen faktisk kan vente (Dean, 2016; Johnstone, 1987).

### 5.3.2 Verktøy

**Status:** Dukken har i utgangspunktet høyest status. Dette forandrer seg ikke noe løpet av denne scenen. Endog foregår det et lite vippe-prinsipp for selve dukken. Det vil si at det utgangspunktet høye statusen går nedover selv om den ikke synker under hjelperens sin status. Bruk av vippeprinsippet i dette tilfellet er med på å skape dette komiske øyeblikket. Ettersom Dukken ikke engang kan bevege seg selv, så senkes statusen dens når dette blir påpekt gjennom spillet med laserstrålene (Johnstone, 1987).

### 5.3.3 Spontane reaksjoner

- Bra schlag

Hjelperen slår vakt ned, dukken responderer med - bra schlag. Denne replikken er uventet og dermed skaper en uoverensstemmelse i scenens rytme. Jeg forventet noe som bra jobbet. I tillegg så kommer dette innenfor forventningssystemet at dukken har høyere status. En annen aktør blir med i scenen og later som om han er vakt. For å løse dette problemet sier Mastermind

til sin hjelper at han bare må slå ned vekten. Bra slag blir levert på en slik måte at det virker som om den oppstår spontant. Det foreligger en kort pause der dukken snur seg til sin hjelper og sier: bra schlag. Forarbeidet til dette øyeblikket ligger en aktør som reiser seg og blir med i scene som en vakt. Dette skaper da et problem som må løses. De er ranere i så måte og velger da en kriminell løsning og slå vekten ned.

Måten bra slag sies på, kombinert med dukkens bevegelser og autoritet preger replikken som oppstår, og den kommer med sin egen spesielle innlevelse og troverdighet, samtidig som den allikevel inneholder en viss absurditet og med at dukken og hjelperen kun er en aktør. Hvis jeg sporer dette tilbake til Keith Johnstones (1987) teorier, så er ikke denne replikken i seg selv original, noe som en improvisator ikke behøver å være. Spontaniteten i denne replikken oppstår som en konsekvens av naturlig handlinger og forløp som faller sammen slik at den inngår med en troverdighet i scenen. De skiller seg ikke ut i forhold til selve scenens handlinger. Den lille pausen, dukken som snur seg til hjelperen, det framover lente dukke kroppen med hodet pekende opp i ansiktet til hjelperen, alt dette skjer raskt i sammenheng før det avsluttes med «bra schlag». Bra slag blir slik av en naturlig, troverdig og spontan karakter og skaper da et komisk øyeblikk. I tillegg så bygger aktøren på dette ene komiske øyeblikket. Jeg får høre bra slag to ganger til, med det samme bevegelsen og stillingene rett før dukken sier det, men det lever litt raskere enn den første gangen. Det komiske øyeblikket gjenskapes til suksess for aktøren. Hvordan skaper han det same øyeblikket, det går da ut over noe annet en spontanitet.

### **5.3.4 Verktøy**

**Spontanitet:** Første gangen denne replikken inntreffer kommer den som et spontant innslag og skaper komikk på grunn av denne overraskelsen (Johnstone, 1987).

**Fortellerteknikk:** Til publikums store begeistring så blir «bra schlag», gjentatt flere ganger. Dette er gjenintroduisering (Johnstone, 1987). Gjenintroduisering skaper videre komiske øyeblikk med «bra schlag». For scenen helhet og framdrift så er assosiasjon et sentralt begrep. Assosiasjonene driver fram handlingen og bygger på typiske bankran elementer som vakter og laserstråler (Johnstone, 1987).

**Status:** Denne replikken opplever jeg som en nærmere likestilt status mellom dukken og hjelperen. Dukken anerkjenner hjelperen på en slik måte at statusen til hjelperen stiger og de blir mer likestilt (Johnstone, 1987). Det ser dermed ut som at selve replikken tillater bruk av vippe-prinsippet, endog ikke helt opp eller helt ned, men nærmere et møte på midten mellom to statuser(Johnstone, 1987).

**Originalitet:** Som nevnt så er det åpenbare det som kan skape en god hendelse. I dette tilfellet så er bra slag replikken en slik åpenbar ide, som fenger publikum(Johnstone, 1987).

## 5.4 Far og sønn

13. Januar 2016

Denne scenen har to aktører. Øvelsen er at den ene skal fullføre den andres setninger. Scenens innhold er, en far har ikke sett sin sønn på flere år og venter hans hjemkomst med stor iver. Han har hengt opp et velkomst banner og skal gjøre litt flid på stuen før sønnen kommer hjem. Faren skal fullføre den andres setninger. Det er satt fram en sofa på scenen.

Faren begynner med å rette på ting i huset, får beskjed fra regissør at han skal gjøre enda mer. Han reagerer med å vri litt på bordet og sofaen for å løse den oppgaven noe som framkaller publikums latter. Han henger opp banner og venter spent.

Sønnen kommer inn.

**Sønn:** hei....

**Far:** Sann

**Sønn:** Går det br...

**Far:** Bra med meg? Ja,ja,ja, har jo vært her i tre år eg, så det.

**Regissøren:** Si flere ting som er galt

**Far:** Jeg er jo her helt alene, baren er jo full den, jeg drikker jo ikke alene! Åh.. rett før du kom så sluttet støvsugeren å fungere, åh....(lyset slukkes sakte ned scene slutt).

### 5.4.1 Komiske øyeblikk

- Når han bare retter litt på sofaen for å gjøre «mer».
- Hei...sann
- har vært her i tre år jeg så det....



- Alt som er galt rant, spesielt støvsugeren og drikke vin alene.

## 5.4.2 Forventinger og motsigelser

- Når han bare retter litt på sofaen for å gjøre «mer».

Aktør 1, som spiller faren, skal sette scenen, han rydder og fikser opp litt før sønnen hans kommer hjem. Mens dette skjer gir regissøren ham beskjed om å gjøre enda mer, han stopper opp to sekund, før han retter litt på sofaen. Scenen er satt med at han er forventningsfull til at sønnen skal komme hjem, dette fører til at jeg ser på hans handlinger som en konsekvens av hans egen forventinger og at han er spent. Når han i forkant jobber med å gjøre hjemmet fint, noe som jeg selv kanskje ville gjøre når jeg venter besøk. Videre fører dette mine forventinger til at faren, er spent, gleder seg og anstrenger seg. Når han får beskjeden om at han må gjøre enda mer, etterfulgt av retter litt på sofaen, så bestrider dette mine forventninger. Ved hjelp av sine sceniske handlinger så skaper han en motsigelse (Davis, 1993). Jeg ser at de forgående handlingene i tillegg til scenens rammer skaper en setup, som da aktøren griper sjansen til å skape en punch når regissørens replikk kommer (Dean, 2016). Denne setupen skapes da av regissøren i kombinasjon med aktørens handlinger, og aktøren tar muligheten til å skape en punch. Et ekstra element i dette er at regissøren, er en jeg ser på som en autoritets figur. Dette motstrider også litt status forholdet de imellom da aktørens handling blir så liten.

- Sønnen: Går det...
- Faren avbryter: går det bra med meg?, ja, har jo vært her i tre år jeg så det.....

Faren følger scenene premisser, og fullfører sønnens setning, i tillegg så levere han sin egen replikk med en undertone. Dette skjer rette etter at de har møtt hverandre, og det er første gang på lang tid at faren får se sin sønn. Sønnen ser litt likegyldig med et hint av noe som jeg tolker at er en irritert tenåring som synes faren sin er kjip.

Den første biten som er komiske her er at han fullfører sin sønns setninger. Sønnen stiller et

spørsmål blir avbrutt. Faren avbryter raskt, han fortsetter replikken i en meget glad stemning. Han smiler, samtidig som han beveger hodet raskt i rett stilling. Denne positive starten på sin replikk tar så en vending. Går bra med meg, ja, er faren i godt humør og sier dette positivt. Det vil si at hans smil og bevegelser ser lystige ut, før han så vender hodet nedover har jo vært her i tre år jeg så... Slutten på denne replikken kombinerer kroppsspråk som ligner veldig på det han allerede hadde, rett i ryggen, hendene foldet sammen framfor magen og hodet beveger seg mens hans snakker, fra side til side. Det han tilfører slutten for å snu det hele fra positivt til negativt er tonefallet det sies på kombinert med en liten framoverbøyd overkropp(Dean, 2016). Stemmen går fra en klang, med høyt volum og et smil om munnen til at, stemmen senker seg, overkroppen lenes litt framover og hodet hans er litt bøyd nedover på slutten av replikken, samtidig som han beholder noen små opp og ned bevegelser med hodet som en slags frustrert anerkjennelse av det han sier stemmer så altfor godt. Dette flyter av gårde helt til stemmen slutter på en luftig så, og etterlater en pause for meg til la dette bildet synke inn og forstå hva han mente. Slik ser at starten på replikken med sinne bevegelse og stemme er positiv og fungerer som en setup og hans siste del fungerer som en.

### 5.4.3 Verktøy

**Tilbud:** Regissør kommer med regi, noe som jeg også tolker som et tilbud ettersom det er ment til å drive scenen framover(Johnstone, 1987). Dette tilbudet forekommer helt i starten der Faren retter på sofaen etter at regissøren roper: gjør mer!

**Aksept:** Etter at regissøren roper ut sitt tilbud så akseptere aktøren som spiller faren dette tilbudet. Han aksept resulterer i en meget kort variant, der han bare retter litt på sofaen som tidligere nevnt. Her benytter aktøren seg av aksepten av tilbudet, endog han videre handlinger skaper en motsigelse (Johnstone, 1987).

**Status eller Stemmebruk:** Den siste nevnte motsigelsen faren skaper blir det tatt i bruk et lite statusfall. Han starter positivt og ender opp negativt med en dårlig kroppsholdning. Dette kan fører til hans status senker seg litt. Denne statusbruken kan stemme overens med Johnstones (1987) bruk av status, at den skape en tolknings basert autentisk spill gjennom små variasjoner i status. Endog kan det diskuteres om det er status eller en stemmemodulasjon for å skape en motsigelse. Tonefallet kan fungere på samme måte som en setup i dette tilfellet der det positive

tonefallet glir over til det negative dermed skaper en motsigelse (Dean, 2016, s. 128). Det kan også forekomme at denne aktøren er en meget god status spiller og dermed skaper dette tonefall modulasjonene i sitt spill helt naturlig gjennom å senke sin status.

#### 5.4.4 Spontane reaksjoner

- Sønn:Hei...
- Far: Sann!

Dette skjer helt i starten når sønnen kommer inn. Når faren fullfører med stor iver sann... Oppstår det en brå reaksjon i forhold til sønnens hei. Dette er også en del av konseptet i denne scenen, allikevel oppstår denne reaksjon så spontant og troverdig. Det som slår meg som er med på å skape denne reaksjonen er at aktøren som spiller faren aksepter sin rolle i en så stor grad at allerede ved den første setningen klarer han å skape en spontan reaksjon, som også er troverdig innenfor de omstendighetene scenen beveger seg med (Bynane, 2008). Det er også en del av grunne til at aktøren slipper takket på fremtiden og svarer i nuet (Johnstone, 1987). det er også flere elementer som bidrar til at min oppfattelse av dette er at det er en spontan reaksjon. Det første er at dette skjer innenfor en ramme som er at en far gleder seg til å se sin sønn etter tre år. Dette forsterkes med han umiddelbare og positive reaksjon til sønnen første hei. Det er en umiddelbar reaksjon som opprører godt innenfor rammen som er satt til denne scenen (Johnstone, 1987).

- Alt som er galt....

De setter seg i sofaen og faren begynner å si hva som har gått galt. Regissøren bryter inn med «si mer!» Og han fortsetter, du har jo ikke vært er på lenge jeg har fullt barskap, drikker jo ikke vin alene jeg, og idag morgens når du skulle komme så slutta støvsugeren å fungere åh... Scenen avsluttes.

Far og sønn sitter nå i sofaen faren sitter med hodet hengende nede på brystet, han folder hendene sammen på fanget og ser både fortvilet ut og helt på gråten. Faren begynner litt lavmælt med å si ting som er galt, noe som ikke gjør noe særlig inntrykk. Etter regissøren utrop, så

eksplosere det, tempoet økes, faren blir enda mer fortvilet og nærmere tårer. Det er en ørliten pause mellom fullt barskap, og «drikker jo ikke vin alene jeg!». Det er i det øyeblikket at komikken toppes i den replikken. Når han blir tvunget til å si flere ting som er galt så er ikke barskap det mest forferdelige jeg kunne tenke meg. Aktøren blokker nesten seg selv, men løser det med drikker jo ikke vin alene jeg, som understreker hans ensomhet (Johnstone, 1987). I tillegg så eskaleres hans kroppslige tegn på fortviles og gråt under den vin delen av replikken, han synker mer sammen, hever stemmen når han sier det og han legger på en liten brist i stemmen på ordet alene. Sammen kommer disse elementene sammen og skaper denne spontane reaksjonen som skaper komikk. Den forekommer som en del av spillets gang, den har et snev av umiddelbarhet, men det er min egen tolkning som skaper oppfattelsen av at dette ikke er innøvd og det blir dermed en naturlig del av scenen (Bynane, 2008; Johnstone, 1987).

#### **5.4.5 Verktøy**

**Spontanitet:** Den aller første replikken kommer umiddelbart og overasker. Den innehar da en spontan karakter, med sin manglende pause og fravær av bevissthet fra faren. Dette observerer og tolker jeg som et utenkt svar. De andre spontane reaksjonene er kanskje ikke like umiddelbar i form av hurtigheten replikken leveres. Det er derimot den fantasien som blir utløst gjennom denne replikken om alt som er galt, som gir dette komiske øyeblikket den spontane karakteren.

**Tilbud:** Dette komiske øyeblikket når først sitt fulle potensial etter at regissøren kommer med: si mer.. Dette blir da et tilbud som aksepteres som bidrar til at aktøren akseptere og lar fantasien løpe videre uten tanke på sensur.

### **5.5 Fravær av komiske øyeblikk**

I denne delen så vil jeg forsøke og analyser en scene som ikke skapte noen komiske øyeblikk fra mitt perspektiv. Dette var også en scene som jeg opplevde som noe ringere enn de andre. Derfor vil jeg ta med meg teori kunnskapene mine og analysere hva som kan ha gått galt i denne scenen og se hva dette perspektivet gir min analyse på en helhetlig basis.

#### **5.5.1 Snekker og Funny Guy**

13.januar 2016

2 aktører. Den ene er en seriøs snekker og den andre er en “morsomme” fyren på arbeidsplassen. De kommer inn på scenen til litt type Charlie Chaplin musikk. Hun morsomme vandrer noe voldsomt rundt på scenen og smiler bredt. Snekkeren prøver å gjøre et arbeid, mens hun bare fyker rundt og prøver og være morsom. Hun prøver å lage vitser, han er irritert fordi hun ikke jobber. En fra siden kommer innom og påpeker til snekkeren at: «ein feil til og du er ute, du burde ha litt mer positiv innstilling sånn som kollega din». Scenen avsluttes der. Denne scenen skapte ingen komiske øyeblikk.

### **5.5.2 Teoretisk**

En morsom og en seriøs aktør kan jeg spore til et element kalles for funny guy og straight man. Dette er et triks som blir brukt for å skape komikk mellom relasjonene til to aktører (Kaplan, 2016). Hvis jeg da trekker inn teorien om forventninger og motsigelser så vil en aktør motsi den andre i form av sin sinnsstemning. Dette kunne da ført til en tirade med forventninger og motsigelser som skapte komikk gjennom samspillet mellom disse kontrasterende karakterene. Likeså kunne man kombinert sinnsstemningen til de forskjellige karakteren og lagt på reaksjoner som da oppstod med en spontan karakter (Dean, 2016, s. 128). Hvis jeg tolker denne scenen med et utelukkende teoretisk standpunkt så er dette en solid scene med naturlig innebygget forventninger og motsigelser i sin framføring (Davies, 1993; Dean, 2016). I tillegg så legger dette en base for at spontane reaksjoner kan oppstå ved hjelp av innlevelse i scenen spill (Bynane, 2008; Johnstone, 1987). Likevel så treffer ikke aktørene min humor, og de skaper ingen komiske øyeblikk utfra mitt perspektiv. Videre vil jeg påpeke at jeg heller ikke hørte noe til andres latter. Noe som kan tyde i retning at denne scenen ikke fungerte så godt. Den ene aktøren i denne scenen er en ganske uerfaren aktør. Det vil si at det blir nevnt tidlig av selve *Micetro* oppstarten der alle aktørene presenteres at dette er hennes første kveld som en *Micetro* deltager. Hun som spiller funny guy har en del direkte blick som hun sender til publikum, et bredt smil og beveger seg rundt på scene litt Charlie Chaplin aktig.

### **5.5.3 Praktisk**

«If the surest way to kill a joke is to analyze it, then surely the quickest way to a deadly comic performance is to teach the actor to be “Funny” (Bynane, 2008, s. 31). Det Patrick Bynane(2008) påpeker her er at en skuespiller skal aldri sikte mot å være morsom. Da kan en risikere å frata relevansen og konteksten fra det komiske øyeblikket en vil at skal oppstå, og

dermed kan reaksjonen eller punchen se planlagt ut (Bynane, 2008). Dette bringer meg inn på den første feilen som ser ut til å prege aktøren som spiller funny guy. Hun fikk stempelet, du skal spille den morsomme. Dette fører til et fokusskifte som ikke går på det å spille ut scenens innhold eller leve seg inn i nuet. Hvis man da ser på mine tidligere analyser så er det utgangspunktet, relativt i forhold til rollen og scenen som utspilles, som da oppstår med en spontanitet. Det ser ut fra mitt perspektiv er at aktøren sliter med å fokusere på scenens framgang, sliter med og lytte til sin medspiller og kjører seg fast. Det oppstår pauser der hun leter etter hva hun skal si, uten at det som kommer etterpå har en setup eller punch (Dean, 2016). Aktør to spiller da den seriøse snekkeren som bare vil prøve å jobbe. Det dukker ikke opp noen spontane reaksjoner eller forventninger og motsigelser i form av verken setup og punch eller brytinger med vår logikk eller fornuft. Han spiller sin rolle, han vandrer rundt og prøver å jobbe, og blir litt irritert engang iblant, og reagerer litt med lyder, som huff, og et og annet utpust som tilsier at han er litt lei. Det jeg observerer er at det er et dårlig samarbeid mellom disse to aktørene. Siden aktør 1 sliter med å være morsom, gir ikke hun aktør 2 noen gode tilbud og reagerer på. Aktør to gir heller ikke aktør 1 noe å jobbe med. Dette fører til at de blir nesten to uavhengige individer i en scene der de ikke driver scenen fram og bygger på hverandres replikker eller handlinger for å skape situasjoner som kan tas i bruk for å løfte fram komiske øyeblikk.

#### **5.5.4 Fiksjonskontrakten**

Gjennom fiksjon kontrakten så vil jeg si at mine forventninger blir skapt. Som nevnt tidligere så vil starten av enhver scene være et mellom spill der aktørene blir forklart hvilke omstendigheter de skal spille under. Regissøren skaper da i de overordnede forventninger og deler ut oppgaver til aktørene. Samtidig så er det her jeg får vite hvilke elementer jeg skal få se og hva jeg som tilskuer må godta av handling. Siden det er regissøreren som deler ut rollen som funny guy, så samtidig så skaper hun ikke bare forventningene om at denne aktøren kommer til å være morsom, hun deler ut en rolle som skal være morsomme hele tiden. I dette øyeblikket så forventer jeg og le, mine forventninger stiger. Da aktør 1 begynner å vandre rundt på scenen etter Chaplin musikk, og et glis om munnen klarer hun ikke å gjøre meg spesielt mottagelig for hennes videre forsøk. Deretter prøver hun seg på en standard, planke som er for lang og hun går litt rundt med den og holder på å treffe han andre.

En årsak til at dette ikke fungerer helt er nemlig det faktum at mine forventninger gjennom fiksjonskontrakten for denne scenen ikke blir tilfredsstillt. Man kan argumentere med at siden

hun ikke er morsom så blir det en motsigelse. Men samspillet mellom aktørene uteblir, det skapes ingen oppbygging som kan tas i bruk for den ene eller den andre til å skape en reaksjon, eller motsigelse i spillet. Det blir også åpenbart av aktør1 at hun ikke vet helt hva hun skal gjøre. Dette medfører til lange pauser der ingenting skjer, jeg kan se hun tenke, jeg kan se at hun mister selvtilliten. Slik blir mine forventinger brutt på en destruktiv måte fordi fiksjon kontrakten ikke ble opprettholdt. Når man i en så stor grad venter å le så skaper dette en skuffelse ganske tidlig i scenen (Davis, 1993). Hovedelementer mitt er funnyguy fokuset og forventingene dette medbringer. Dette skaper en forventning om vitser og påfunn på et løpende bånd. Da dette ikke skjer så brytes fiksjonskontrakten og det oppstår en liten skuffelse fordi jeg ikke fikk det jeg ble lovet (Davis, 1993). Ved nærmere ettertanke så kan det sies at regissør kanskje ble mistolket. Det vil si at kanskje regissør mente mer en sinnsstemning (Dean, 2016). Hvis aktøren hadde beveget seg videre inn i scenen med en sinnsstemning som hadde passet denne typen karakter, så kunne scenen blitt drevet fram slik at forskjellige situasjoner kunne oppstå, der karakterene kunne skape spontane reaksjoner og motsigelser baserte på situasjonene og hverandre.

## **5.6 Oppsummering *Micetro***

Jeg ser gjennom min analyse at aksept blir utrolig viktig i spillets gang. Dette driver spillet framover og tillater også flere komiske øyeblikk og oppstå. Samtidig så tilbyr aksepten samarbeid og reaksjoner mellom aktørene (Johnstone, 1987). Dette vil si at når man akseptere et tilbud går scenen videre, man skaper en relasjon mellom tilbud og aksept. Dette skaper situasjoner der motsigelser kan oppstå, samtidig så kan dette tillate med aktøren å være spontan. Det kan frigjøre aktøren til å reagere, bruke sin egen fantasi. Et godt eksempel er Faren i Far og sønn scenen. Der får aktøren et tilbud fra regissør og han løser dette spontant og motsigende. Tilbudet skaper så forventingene og aksepten og løsning av dette tilbudet skaper motsetningen som oppstår (Dean, 2016). Det kan også nevnes at aktøren som spiller faren har også flere lignede spontane reaksjoner, der regissør kommer med tilbudet på liknende vis. Dette skjer da i en scene jeg ikke har med i analyse delen i denne oppgaven, men i en scene jeg har kalt for *Tsjekhovs mageverk* (13. Januar 2016). Der skal aktørene spille et kammerspill samtidig som teknikeren setter i gang prompelyder når han måtte føle for det. Regissøren sier til aktøren at han skal unnskyld seg til damen som sitter, rette etter at det har vært en prompelyd. Det forekommer enn liten pause der han leter etter ordene før han svarer, «Jeg setter meg i sofaen jeg» og et komisk øyeblikk oppstår.

På grunn av det heldyrkede improvisasjon konseptet så skapes det en viss spontanitet i forventninger og motsigelser. For eksempel peisen og vannglasset som plutselig er til stedet. Dette leker såpass med mine sanser og fornuft at det skapes en uoverensstemmelse (Davis, 1993). Dette gjør at en setup og punch ikke blir tydelig i etterkant. Aktørene befinner seg i nuet og skal helst ikke kontrollere fremtiden (Johnstone, 1987). På den måten kan de ikke planlegge, til en stor grad en, setup og punch, men de kan oppstå naturlig. I øyeblikket kan en aktør gripe sjansen og skape en motsigelse, selv om en setup av den andre aktøren ikke nødvendigvis var intendert (Johnstone, 1987). Fiksjonskontrakten skaper forventinger. For eks. Når regissør roper ut tilbud til aktøren så skaper ikke dette en motsetning. Det forblir et tilbud som skal drive handlingen fram (Johnstone, 1987). Det jeg også observerer er at den ene aktøren som spiller i *Juletrebrødre* og *Mastermind*, Mats Eldøen skaper flere gode scener og komiske øyeblikk. I *Juletrebrødre* får han hjelp av sin medaktør, men han jobber seg sømløst gjennom flere av verktøyene uten at handlingen stopper opp. Han senker sin status i starten da han snakker til treet, han reagerer tydelig da broren kommer inn, leverer et tilbud, holder sin rolle og narrative fortsetter, gjenintroduisering forekommer (Johnstone, 1987). Denne skiftelsen i verktøy skjer som en umiddelbar effekt er det hele kan se ut som ubevisste handlinger som trer fram naturlig. Det er også denne improvisatoriske virtuositeten som føre meg til å si at det to scenene *Mastermind* og *Juletrebrødre* utfra mitt perspektiv var av en høyere kvalitet (Johnstone, 1987). Det kan også nevnes at de scenen fikk en høy poengsum, som betyr at flestparten i publikum mente at de var av godt kvalitet. Det kan se ut som om verktøyene som blir brukt har størst effekt i samsvar med erfaring der, som nevnt en aktør flyter sømløst mellom de forskjellige. En slik aktivitet skaper de rette forhold for underholdning, komikk og fortelling. De komiske øyeblikkene som skapes er ofte tydelige, de hopper fram. De øyeblikkene som skaper unison latter er enten av en meget spontan karakter eller så bygges de opp via en serie med hendelser som nærmer seg komikk, der det komiske øyeblikket blir en eksplosjon der hele salen er med (Johnstone, 1987). Dette er utfra mitt eget perspektiv som tilskuer i salen, så kan jeg oppfatte når de fleste i salen ler høylytt. Jamfør *Funny Guy* fra den ikke - komiske scenen. Hun var helt ny til *Micetro* den første gang jeg så dette konseptet. Hun var også med i andre scenen som fungerte bedre og hadde komiske øyeblikk, men hun måtte ikke bære scenen alene. Dette i kombinasjon med at hennes medaktør ikke samarbeidet.



Starten på hver enkelt scene er viktig. Det vil si at denne presentasjon av scenens handling og aktørenes oppgaver skaper de rette forhold for at jeg skal tolke de hendelsen som oppstår i scenen til scenens struktur og handling. Aktørene får også et utgangspunkt, i oppgaver, en rolle, et sted, en hendelse relasjoner mellom aktøren som skal være med i scenen. De scenene som skilte seg positivt ut inneholdt faktorer som sted, relasjon mellom aktører, type roller og en veiledende sinnsstemning. I *Far og sønn* presenteres forholdene at far gleder seg til sønnen kommer hjem, i *Juletrebrødre* presenteres det en rolle, en liten gutt som gleder seg til jul. Dette skaper et godt utgangspunkt for aktørene. Men i *Snekker og Funny guy* så hjelper ikke dette. Det er en scene der aktørene får, dere henger opp klesvasken og dere har en følelse, trist. Dette er en av de dårlige scenene, i dette tilfellet så får ikke aktørene en type rolle, et spesifikt sted eller relasjon. Så normen jeg har oppdaget er at disse faktorene kan hjelpe i stor grad. Det kan være fordi at mangelen på disse elementene krever en større erfarings basert grunnlag av situasjonen som skal spilles.

Fiksjonskontrakten blir enkel å godta fordi elementene som konseptet handler om blir presentert i begynnelsen. På denne måten vet jeg hva jeg kan forvente. Det blir også innenfor dette en jevnlig aksept av de forholdene som spilles ut og som presenteres gjennom spillet. Dette blir også presentert slik at mine tolkninger av de framtidige hendelsene baseres på den gitte kunnskapen (Davis, 1993).

## **6.0 Analyse «Den Stundesløse»**

### **6.1 Handlingen i Stykket**

Den stundesløse er en komedie skrevet av den norske-danske forfatteren Ludvig Holberg, i 1723. Han skal være inspirert av Franskmannen, satirikeren og skuespilleren Moliere. «*Den Stundesløse*» handler om en meget travel forretningsmann Vielgshrey. Han har det så travel at han får jo ikke gjort noen ting. Derfor vil han at hans datter skal gifte seg med en bokholder som kan ta en del av lasten til hans forretninger. Datteren hans Leonora har dessverre allerede blitt forelsket i Leander som har vært utenlandsk og lært seg flere språk. Leanders anmodning om hans datters hånd blir avvist til Leanders, Leonoras og tjenestepiken Pernille sin overraskelse. Peder Eriksen, sønn av bokholder Erik Madsen er ment til å gifte seg med

Leonora. Pernille derimot er rådsnar. Hun klekker ut en plan ved hjelp av eventyreren Oldfux. Herren er slik et travelt menneske at han sjeldent husker folk. Leander skal kle seg ut som Peder Eriksen, men gifte seg med Leonora som Leander. Oldfux stiller opp både som advokat og onkel til Leander for å underholde Vielgeschrey lenge nok til at giftemålet kan gjennomføres. Men slik kan det oppstå problemer når den rette Peder Eriksen kommer på besøk. Pernille løser dette også på mesterlig vis. Den 40 år gamle, bokført med kun 30, husholdersken Magdalone har blitt lovet et giftemål av hennes herre Vielgeschrey. Pernille overtaler henne til at tiden nå er kommet og han kommer senere idag. Når Peder Eriksen dukker opp, får han møte den skjønnne jomfruen Madgalone. De finner tonen med engang, begge like klare for hverandre. En utspekulert plan som fungerer til siste slutt. Når derimot Erik Bokholder kommer innom blir det hele mysteriet løst. Leander og Leonora er gift, Magdalone er gift med Peder, og Vielgeschrey er i harnisk. Han har mistet sin redning som skulle være en bokholder til å ta vare på hans mange forretninger.

## 6.2 Før Forestilling

Det hele begynner allerede med å utforske forestillingens hjemmeside ved Nationaltheateret.no. For å lese litt om stykke og ikke minst få en viss formaning om hvordan stykket kommer til å se ut. Der kan man lese som «Min santen kjem ikkje Holbergs kloke og vittige replikkar trillande ut som doggfriske perler» (Nationaltheateret.no, udatert) Dag og tid og «Storartet komediespill i slapstickstil» (Nationaltheateret.no, udatert). Jeg kan ærlig si at jeg forventet allerede her en helsprø komisk oppsetning. I tillegg på bakgrunn av dette utsagnet

«KLASSISK. komedie på uklassisk vis – fylt med overraskende og utforskende komikk» (Nationaltheateret.no, udatert), forventet jeg like så en god vri. Allikevel så lå mine tanker om tempo og stereotypiske roller tilstede som en utpreget stil innenfor denne sjangeren. Det ligger også et intervju på denne siden, der det blir forklart av regissøren at han tror det vil være mer morsomt å vise skuespillere som prøver å spille komedie, enn å faktisk spille komedie. Det står i det flotte programmet som jeg fikk ved henting av billetten at regissøren ser på det å spille komedie svært vanskelig og det er få som behersker den teknikken. Dette bar kanskje hen at dette ville bli en litt annerledes forestilling enn det jeg hadde forventet. Det vil si et annet uttrykk, enn det som var vanlig å ta i bruk. Denne informasjonen kan føre til at man ser det som regissøren selv ser. Det vil si at ettersom det ikke er mulig å tolke helt objektivt, men at man bruker sin egen kunnskapshorisont, så vil den kunnskapen om hva stykket handler om, prege

min egen tolkning i form av den kunnskapen om at regissøren vil at vi skal tolke det. I like stor grad kan kanskje dette gjøre meg mer mottagelig for den teaterformen som blir presenterte, men overraskelsesmomentet kan være borte (Martin & Sauter, 1995). Denne forhåndsinformasjon kan da bidra til mine egne tolkninger allerede nærer seg veien som er regissørens, og regissørens vei, er gått opp gjennom skuespilleren, gjennom deres spill på scenen (Gadamer, 2010).

Jeg entrer av banen på nasjonalteateret ut i et mylder av mennesker. Snøen daler sakte ned. Jeg går videre litt mot majestetiske bygningen som er Nationaltheatret. Den oser teater tradisjoner, og stort skuespill. Når man kommer inn går man gjennom en gammel tredør som ser ut til å ha vært dyr i sin tid. Scenen jeg skal på er amfi scenen. Jeg går videre inn i bygget og går opp tre etasjer. Trappene er dekket med rødt tepper, veggene er fullt med en blanding av bilder av skuespillere og abstrakte tegninger. I tredje etasje kan man henge fra seg jakken, det er en bar i enden på rommet, det er gamle sofaer som har en slags barokkstil. Man vegrer seg nesten for å sitte på dem, man føler at de er litt til pynt. Videre går reisen opp til fjerde etasje, til selve scenen. Man går inn i rommet, skuespilleren er allerede på scene i kostyme. De hilser på publikum som går forbi for å finne sine plasser. Jeg setter meg ned.

### **6.3 Scene 1, 2 og 3**

**Scene 1:** En introduksjon av stykket, og Viegelschrey der Pernille snakker om hvor stresset Viegelschrey er og at han kun liker henne når hun har en penn bak øret.

**Scene 2:** Magdalone kommer og hun og Pernille snakker sammen om hvor bitter Magdalone er for å bli gift i hennes alder, og at hun må slutte å snakke om herren i huset. Hun sier også at herren har sagt han skal finne henne en ektemake.

**Scene 3:** Leonora blir med i dialogen. Hun deler sine bekymringer om at hennes elskede Leander skal få et kvarters tid med hennes travle far.

#### **6.3.1 Komiske øyeblikk**

- Hvor er husholdersken?
- Herren spaserer rette etter Leonoras replikk

- Leonora løper rett etter en henvendelse til publikum
- Gjentar løping

### 6.3.2 Forventninger og motsigelser

- «Hvor er husholdersken?!» Lenora roper etter husholdersken, man kan se Magdalone stå litt lengre inn i rommet. Og svarer «jeg er her!»

Leonora roper etter husholdersken etter en kort samtale med hennes far. Hun nærmer publikum, hun står plassert til høyre på scenen. Hun leverer replikken med en stor frustrasjon og fortvilelse. Hun slår ut med armene samtidig som hun sier sin replikk for å understreke dette. Mens dette skjer så kan man se Magdalone stå klart synlig midt på scenen. Hun reagerer på Leonoras replikk, svarer høyt og tydelig, med en tone som tilsier at det er en selvfølgelighet, «jeg er her». Magdalones svar er det som skaper det komiske øyeblikket gjennom en motsigelse.

Dette komiske øyeblikket har flere innledende faktorer som fører til våre forventninger og oppbygging av det komiske øyeblikket. Handlingen starter helt til høyre der Leonora prater med Pernille. Dette holder mitt fokus til høyre i scenen og Magdalones tilstedeværelse midt på scenen er ikke ennå oppdaget. Det er ikke før Leonora løper litt lengre mot publikum og levere sin replikk at man legger merke til Magdalone. Dette skaper en serie med hendelser som bygger på hverandre og Magdalones svar, skaper det komiske øyeblikket. Denne serien med hendelser som kommer før Magdalones replikk bygger forventningene og Leonaras replikk fungerer som en setup der våre forventninger blir ledet bort fra Magdalones fravær. Mine forventninger reiser dihten til den mer klassisk tjener og herre forholdet. Det vil si at jeg forventer at Magdalone skal reagere med en sinnsstemning som innehar en mer hastende karakter. I stedetfor å reagere hun med en knusende ro og frustrasjon over at Leonora ikke ser at hun er der. Jeg som en tilskuer observerer Magdalone som tydelig står midt i scenen og dermed veldig synlig. Dette er en motsetning til Leonaras spill der hun roper etter tjeneren sin. Jeg vil også at bruk forventningssystemet. Hendelsene skaper oppbyggingen og lager en logisk forventning av de fremtidige hendelsene. Mine egne forkunnskaper assosier tjener og herre forholdet, der rangen til tjeneren burde skape en mer hastet reaksjon når arbeidsgiveren roper. Leonoras fortvilelse indikerer også at hun vil at tjeneren allerede skulle ha vært der, noe som forsterker min

assosiasjon som dykker ned i min egen forkunnskap.

### 6.3.2 Verktøy

**Mål/hensikt:** Med Magdalones svar så kan jeg se at hun spiller ut regien til replikken og hensikten til replikken. Dette er isolert sett en replikk med hensikt. Den spilles ut med troverdighet. Det vil si at stemmen til Leonora sier replikken med et tonefall og bruk av stemmen som indikerer at hun leter og er irritert over hushjelpens fravær.

**Ytre handlinger:** Hennes fysikk i det dette streker under det faktum at hun er irritert, hun slår ut med armene og rynker med øyenbrynene samtidig som hun etterlater en anstrengt halvåpne munn etter endt replikk. Dette inkluderer rytmen som hun leverer replikken med, samtidig som stemmen henne går lysere på slutten av replikken, noe som jeg tolker som frustrasjon. Hushjelpen Magdalone svarer med en frustrert selvfølgelighet. Det vil si at hun svarer frustrert jeg er her, slår ut med armene riter litt på hodet og ser rett på Leonara. Så det tas i bruk stemme, rytme og kroppsspråk.

**Omstendigheter:** Hun tilpasser denne replikken til omstendighet som befinner seg i scenen. Det vil si at hun leter faktisk etter hushjelpen og dette demonterer hun gjennom denne leveringen. Derimot skape hushjelpen posisjon en motsetning til henne replikk og det øyeblikket hun skaper. Omstendigheten er at hun skal lete etter hushjelpen, noe som blir motstridene, ei samspillet mellom skuespilleren.

### 6.3.3 Spontane reaksjoner

- Herr Viegelschrey virrer rundt på scenen og på et tidspunkt spankulerer han med utstrakte bein ved hvert steg.

Herr Vielgeschrey er ikke med i dialogen som utspilles mellom Leonora og Pernille. Men han blir nevnt dem imellom. Han vandrer mot sentrum av scenen, han er meget tydelig å se med sin oransje genser og lange kropp. Selv om han ikke er direkte med i dialogen så får han

oppmerksomhet gjennom den. Kombinert med hans posisjon på scenen gjør at man har han i samme synsvidde som Leonora og Pernille. Der han vandrer rundt og får et glimt med oppmerksomhet kan jeg se at han er litt i sin egen verden. Plutselig starter han å ta steg med utstrakte ben og strak rist, slik som i marsjering, der han har en litt sammenkrøpen kroppsholdning, hodet bøyd litt grann ned og tilsynelatende uvitende om sine omgivelser. Fra mitt perspektiv så ser disse bevegelsene ut til å inneholde en spontan karakter. I tillegg til å inneha et snev av umiddelbarhet så har disse bevegelsene et fravær av regi. Det vil si at min tolkning av disse bevegelsene er at de ikke er planlagte ut (Bynane, 2008). Herr Viegelschrey får litt oppmerksomhet av de andre i dialog, nok til at jeg som tilskuer legger merke til hans bevegelser som kommer ved et passende tidspunkt, slik at mitt fokus kan skifte litt fra dialogen.

- Leonora starter å løpe i scenen der hun snakker med Pernille om hennes forelskelse.

Leonora er på vei rundt den fremste sofaen og plutselig begynner hun å løpe.

Hennes løpestil er meget dårlig, og med henne høye hæler går det ganske forsiktig og sakte fram, mens hennes armer svaier stivt fram og til tilbake i hennes seige løpesteg. Dette fører til en unison humring i salen. Selve løpingen kommer som en overraskelse. Selve løpingen er også utført på en slik måte at det skaper et komisk øyeblikk. Det oppstår ingen grunn til at hun skal løpe og løpingen er veldig treig og overtydelige armbevegelser og steg. Løpingen ser meget merkelig ut. Fordi de seige armbevegelsene er stive konkrete, og kombinert med hennes seige steg ser ut til å bevege seg som hun skulle vært i vann. Den uprovoserte måten hun starter å løpe, oppstår som en spontan reaksjon. Selve løpingen hjelper dette spontane øyeblikket til å bli mer komiske. Det ser også ut som om at hun ikke på noen som helst måte anerkjenner at hun løper på en slik spesiell måte, det bare skjer. Hun løper først fram på scenen leverer en replikk, før hun gjentar denne løping og skaper et nytt komisk øyeblikk som er ganske likt det første. Siden jeg har sett dette stykket flere ganger så kan jeg denne løpingen gjentas ved flere forestillinger. Dette indikere at det er en del av det fysiske handlinger som rollen innehar. Denne løpingen forekommer også som en spontan handling endog den gjentas og kan sies å enten være regi, eller en del av skuespiller en egen innbilningskraft og skapelse prosess av fysiske handlingen til rollen. Likeså skaper skuespilleren en spontan reaksjon der det ikke ser ut til å være noen from for regigrep. Det slår meg som helt naturlig, og skuespilleren skaper øyeblikket uten å avsløre at det kommer til å hende, og hun får dette til å se helt naturlig ut, for sin rolle.

### 6.3.4 Verktøy

**Ytre handlinger:** Herr. Viegelschreys spankulering forekommer ut av intet og er fysisk handling. Det som også forekommer er at hans kroppsholdning er med et nedbøyd hode, han ser ikke ut til å lytte til de andre i scenen, det er ut som et tilfelle at han er i sin egen verden og dermed oppstår dette øyeblikket. Det som forekommer her kan være den fysiske legemgjørelsen av rollen som trer fram gjennom et øyeblikk med innlevelse (Stanislavski, 2003). Dette kan være en del av en større helhet. Det stiller seg ikke i relasjon til øyeblikket, men rollen som helhet og også stykket som helhet der slike påfunn kan forekomme, hvis man har godkjent fiksjonskontrakten. Leonaras løping er ytre handlinger. Det vil si fysiske handlinger blir tatt i bruk av skuespilleren i rollen som Leonara.

### Indre Handlinger

**Omstendigheter:** Løpingen til Leonora kommer overaskende. Den oppstår uten forvarsel. Dette det er en fysisk handling, i tillegg så er denne langsom løping. I Så måte er omstendighetene, som i dette tilfellet er formen og stilen til stykket som helhet en faktor som underligger dette øyeblikket. Det er isolert sett ikke i relasjon til noen omstendigheter. Derimot stiller dette seg til en større omstendighet, det vil si stilen til selve stykket. Det samme kan sies om Herr Viegelschreys komiske vandring (Stanislavskij, 1998).

**Innbilningskraft:** Jeg tolker at det er skuespillerens egen skapende fantasi som ligger i forgrunnen til disse spontane og fysiske øyeblikkene. Denne fantasien kan arbeide innenfor stilen til stykket og bidra til skapelsens av disse handlingene. Slik bygger skuespillerne på rollens fysiske uttrykk i dette tilfellet.

## 6.4 Scene 4, 5 og 6

**Scene 4:** Herr Vielgeschrey skal ha sine arbeider at lese opp protokollen for hans forretninger og varer.

**Scene 5:** Leander vil snakke med Vielgeschrey om hans datters hånd.

**Scene 6:** Leander snakker med Vielgeschrey om hans datter Leonoras hånd og han sier at hun vil han gifte bort til en bokholder.

#### 6.4.1 Komiske øyeblikk

- Vil dem ha te?...nei...
- Pernille faller, sleper seg avgårde langs gulvet
- en matrosfrue har født noen unger (sies på tysk)
- Komponisten: En skredder.
- Leander: samt adskillige språk... det sa jeg ja....
- Viegelschrey: Jeg har lovet bort min datter til en bokholder Peder Eriksen. Peder Madsen står rett ved siden av og smiler når han blir nevnt. (unison latter).

#### 6.4.2 Forventninger og motsigelser

- En matrosfrue har født 32 unger (sies på tysk)
- Komponisten: En skredder.

Herr Viegelschrey befinner seg i samtale med sin barberer. Barberen snakker på tysk. Det er en liten vri i denne scenen. Barbereren spilles, eller retter sagt leses av komponisten, der han sitter bak flygelet. Skuespilleren som også spiller Viegelschreys bror, som egentlig er en dame, står ved suffløren og leser oversettelsen til norsk på sufflørens papirer. Barberen vil dele noen nyheter med herr Viegelschrey, men han takker nei, og sier at han har altfor mye å gjøre selv, til å ta hensyn til slike dårlige nyheter. Barbereren svarer med at da vil herren sette pris på å få den gledelige nyhet at en matrosfrue har brakt 32 barn inn i verden. Dette oversettes av skuespilleren ved sufflørens side og det skaper et komisk øyeblikk der salen reagerer unisont på dette øyeblikket.



I denne utvekslingen så starter replikkene som en setup som ender med Viegelschreys replikk at han ikke vil høre slike dårlige nyheter. Barberen snur da det hele på hodet og forteller den gledelige nyheten om matrosfruen (Davis, 1993; Dean, 2016). Selve replikken er noe overdrevet og sinnssyk, men likevel så oppfattes dette som en punch. Fordi de dårlige nyhetene operere innenfor mine egne kunnskaper om nyheter. Det kommer ofte mye dårlige nyheter i avisene og på tv. Dette leder meg i den retning at jeg assosiere denne replikken til mine egne kunnskaper om nyhetsbilde og det passer mitt eget bilde, det vil si mine forventinger (Davis, 1993). Mine forventinger blir bygget opp av Vielgeschreys svar, der han antar at det er dårlige nyheter. Dette fører da også barberen til å fortelle noen andre nyheter. Det at barbereren tar en liten pause før han på ny skal servere herren nyheter, gir meg en bekreftelse på at de nyhetene han hadde tenkt til å åpne med var dårlige. Oversetteren modulerer stemmen til en mer lystig art, der rytmen forandres og stemmen blir litt lysere dermed underbygger de glade nyhetene. I tillegg så henger mine forventinger litt igjen i de dårlige nyhetene slik at de gode nyhetene skaper et komisk øyeblikk. Det er også av en tvetydigkarakter der matrosfruen skal ha født hele 32 unger. Dette vinkler inn på mitt forretningssystem, det tillater min fornuft som ligger utenfor denne forestillingen. Det vil si at min fornuft tolker det som absurd at en kvinne skal ha født 32 barn. Fra mine egne generelle erfaringer så har jeg aldri hørt om noe slikt antall barn fra en familie og er også ganske absurd med dagens standard. Det skaper en setup mellom barbereren og Vielgeschrey, der matrosfrue replikken egentlig blir skapt komisk, av oversetteren. Replikken står også i strid med min egen logikk. Dette blir da en kombinasjon av at det skapes setup og punch, der selve punchen innehar en uoverenstemmelse.

- Komponisten: En skredder

I scenen skal det entre en skredder etter at Vielgeschrey er ferdig hos barbereren. Dette løses videre av komponisten da erklærer «Skredderen» før han starter å lese replikken til skredderen. Dette skaper også en unison latter (Johnstone, 2006). I løpet av barberer dialogen så skapes en logisk forståelse av at pianisten spiller denne rollen. Denne forståelsen skapes etter hvert som pianisten leser. Han leser disse replikken på tysk og han leser dem med en tydelig mangel på innlevelse og norsk tonefall. Han leser som det er en oppramsing. Etter at barberen er ferdig med Vielgeschrey oppstår det en liten pause, komponisten blir i arkene han har foran seg og

sier «Skredderen». Han sier det med den samme mangle på innlevelse og fortsetter som om det skulle hver ren oppramsing. Han sitter ved sitt piano under hele denne scenen.

Gjennom barberersekvensen så blir jeg presentert med det faktum at barberen er en rolle, som blir presentert gjennom høytlesning av replikkene hans. Han er ikke fysisk tilstede men representeres gjennom dialogen som føres mellom ham og Vielgeschrey. Dette ender i et komisk øyeblikk. Dette gjør at jeg fremdeles er i en lystig sinnsstemning og mottagelig for mer komikk. Rett før han leser replikkene til barbereren så sier han ikke barbereren, han bare starter og jeg må som tilskuer etter hvert forstå og godta denne formen dialogen har. Det at replikkene leses høyt og ikke spilles ut blir i seg selv en uoverensstemmelse til mine forkunnskaper om teater. Mine forkunnskaper belager seg på å se en fysisk tilstedeværende rolle. Det at komponisten sier høylytt «skredderen!» tillater min fornuft å forstå denne uoverensstemmelsen samtidig som at denne replikken blir delt til publikum sier at jeg har forstått dette elementet som venter (Davis, 1993). Dette fungerer som en ulogisk presentasjon av en rolle på bakgrunn av mine forkunnskaper. Jeg tolker dette øyeblikket som at det blir iverksatt av forrige barberersekvens, men jeg tillates ikke å se det komiske øyeblikket i presentasjonen, der det komiske i replikken om matrosfruen er det øyeblikket som blir framhevet. Dermed så skapes det et gjentagende element og denne gangen påpekes det ulogiske elementet i rolle presentasjonen i replikken «Skredderen!».

- Leander: samt adskillige språk... det sa jeg ja(til suffløren)....

Leander skal tiltale Viegelschrey, og han lister nervøst opp sine meritter. Samt flere språk... Plutselig så bryter han utvekslingen, ser på suffløren, og sier usikkert: det sa jeg ja. Dette er første gang Leander skal stå foran Herr. Viegelschrey og be om hans datters hånd. Han starter å liste opp sine meritter ganske nervøst. Han har vidåpne øyne, stiller opp med en positur som jeg tolker som ydmykhet blandet med nervøsit. Dette skaper en motsigelse i sin utførelse som utfordrer mine forventinger i den form av at han bryter fiksjonen som han operer under, med å se på suffløren for å forsikre seg. Min fornuft blir bestrides, i og med at han er midt inni en replikk og så tar en slik kontrast inn i utvekslingen (Davis, 1993). Denne replikken starrer i fiksjonen og skaper et ulogisk brudd når han vender seg til suffløren. Samtidig så blir dette øyeblikket fremhevet gjennom hans egen nervøsit. Det vil at selve nervøsit og nervene i

denne dialogen blir forsterket der han selv påpeker at han har glemt det han har sagt og videre det han skal si. Nervøsiteten til Leander blir beholdt selv om han vender seg til suffløren, og han klarer å holde rollen. Dette er også et øyeblikk dukket opp i begge forestillingene.

- Viegelschrey: «Jeg har halveis lovet bort min datter til bokholder Erik Madsens eldste sønn». Han snur seg og ser på Peder før han vandrer nærmer publikum og fortsetter å snakke om Peder. Idet han går bort fra Peder og fortsetter å snakke, kommer det komiske øyeblikket med en unison latter.

Når de snakker om Peder Eriksen, så kan man tydelig se at han står rett ved Viegelschrey, og til en viss grad anerkjenner at han hører. Dette skaper et komisk øyeblikk fordi det skaper en slags kontrast og en logisk brist, i og med at Peder Eriksen står rett ved siden av Herr Viegelschrey. Likeså prater de om ham som om han ikke var tilstede i det hele tatt. Det at han smiler skaper bare en større og mer tydelig kontrast i dette øyeblikket.

Det hele begynner med at Leander skal overtale Vielgeschrey om hans datter hånd. Herren spør Leander om han kan bokholderi, for de andre skriveriene har han ikke bruk for. Deretter går han bort til Peder og pirker han vennskapelig gjentatte ganger i brystet før han snur seg mot Leander på ny og dialogen fortsetter. Ved denne vennskapelige utvekslingen så blir Peder delaktig i denne dialogen. Peder går da ved siden av Vielgeschrey og står der litt mens dialogen foregår. Viegelschrey fortsetter: «Bokholderi er noe man må få inn fra barnsben av, dessuten så har jeg halveis lovet bort min datter til Erik Madsens eldste sønn Peder». (snur seg ser på Peder, før han fortsetter mens han går nærmer publikum, og det komiske øyeblikket oppstår) «han skal være en dyktig bokholder» (kaster et nytt blick på Peder). Kombinasjonen av disse anerkjennelsene fra herren gjør at Peder får en tilstedeværelse i scenen. Dette skaper en uoverensstemmelse i dialogen, der Peder ikke egentlig er med, men allikevel er (Davis, 1993). Dette forsterkes også av hans eget smil og blick som flytter seg rundt salen og fra Leander til Viegelschrey. Dette skaper en dobbelthet der jeg som tilskuer kombinerer det jeg hører med det jeg ser. Det jeg hører går ikke overens med det jeg ser. Slik skapes det en motsigelse der både mine sanser og fornuft anstrenger seg for å forenes i dette øyeblikket i dialogen (Davis, 1993). Hadde Peder Eriksen ikke flyttet blicket sitt eller smilt, så hadde nok denne dialogen vært av en mer samstemt karakter der de motstridene elementene kunne uteblitt. Peder skaper det

komiske øyeblikket ved å anerkjenne dialogen og publikum samt han ikke deltar direkte i dialogen. Dette øyeblikket forekom begge gangene jeg så forestillingen.

### **6.4.3 Verktøy**

#### **Ytre handlinger:**

Herr Vielgeschreys vennskapelige prikking av Peder fører til Peders eget komiske øyeblikk som nevnt. Det er også rett etterpå der Vielgeschrey ser på Peder når han rett før han skal snakke med han. I tillegg så fungerer Peders smil og blick som en annerkjennelse og tilstedeværende effekt. Dette fysiske spillet fører mitt fokus til Peder og jeg oppfatter dermed det komiske øyeblikket.

Leander tar i bruk kroppen for å vise sin nervøsitet. Han holdning er litt forover lent, han rynker mellomrommet mellom øyenbrynene sammen, dette kombineres med han tonefall og hans nøling. Nøling oppfatte av meg gjennom rytmen han tar i bruk når han starter sin dialog til Herren. Hans stemme får et nervøst tonefall i dette øyeblikket.

Komponistens «skredder!» blir av en vokal karakter. Tonefallet hans har et fravær av innlevelse, der følelsesmessig og karakter i stemmen uteblir. Tydelig en gjennomlesning. Rytmen hjelper også der jeg får akkurat nok pause, men ikke for lang slik at replikken får komisk effekt.

Matrosfrue replikken har som vent en motstridene karakter verktøyet som blir tatt i bruk for å skape dette er stemmen. Samtidig så iverksettes dette øyeblikket av Herr Vielgeschrey som reager i forkant på bakgrunn av sin rolles karakter. omstendigheten herr Vielgeschrey kombinert med hans delmål og rollens indre følelses liv skaper grobunn for at komponisten i kombinasjon med oversetteren skaper dette øyeblikket gjennom rytmen. Komponisten fortsetter som før, oversetterne leverer replikken nesten synkront med komponisten tyske replikk strøm. Oppsummert så er de ytre handlingene som blir tatt i bruk følgende: fysiske handlinger, tempo, rytme, stemme og modulasjon av stemmen.

#### **Indre handlinger**

Herr Vielgeschrey reagere på sine omstendigheter utfra sin rolles følelsesliv. Rollens mål er alltid forretninger og derav skaper dette omstendighet som tilfører hans stresset

stundesløsheten. Dette igjen farger hans tale. Dette er dette stressende følelseslivet som iverksetter

Leander tar i bruk karakters hovedmål for hele stykket når han er i prat med Vielgeschrey. I tillegg tar han i bruk omstendigheten for å levere sitt forslag ovenfor faren. Omstendigheten da blir ta han må be faren om hans datters hånd, han er ung, med masse som står på spill. Mine egne forkunnskaper sier meg at i en slik situasjon ville jeg også vært nervøs. Herr Vielgeschrey bruker sine eget mål denne dialogen som er at han vil gifte bort sin datter til en bokholder for på å avlaste sine forretninger. Disse målene står i strid til hverandre og bidrar dermed til å skape komiske øyeblikk, både i Peder replikken til Vielgeschrey og Leanders oppsummering av egne meritter.

#### **6.4.4 Spontane reaksjoner**

- Viegelschrey: Nei.

Suffløren starter det hele med at hun reiser seg og sier: vil herren drikke litt te? Noe som viser seg å skulle være Pernille sin replikk. Hun titter da fram fra bak skilleveggen og sier litt irritert: ja, vil herren ha te? Vielgeschrey vandrer mot venstre siden idet Pernille sier replikken og svarer kontant nei. Det er hans svar som skaper det komiske øyeblikket. Sufflørens innblandes skaper et lite brudd i scenens framdrift, rytmen forstyrres. Pernille henter den inn igjen med hennes svar. Herr Vielgeschrey vandre på scenen helt som vanlig for hans karakter. Det ser ut som om han ikke hører suffløren, fordi han viser ingen tegn til det, han stopper ikke opp. Hans nei, kommer så kontant og kommer mellom disse sufflør og skuespiller utvekslingene som ikke er like raske som hans svar. Det dermed på å forsterke den umiddelbare karakter i hans svar (Bynane, 2008). Det ser også ut som skuespilleren er fullt og helt i rolle når han svarer. Det svaret fanger hans rastløshet, der han alltid klager over hvor liten tid han har til mat og alt generelt. Jeg som tilskuer er ikke klar for at et slikt svar kommer, skuespilleren klarer å overraske, der hans reaksjon er innehar han karakter kvalitet, noe som gjør dette til en troverdig reaksjon som forsterker min egen oppfattelse av at dette er et komisk øyeblikk (Bynane, 2008). Det som også slår meg er at han svarer ikke nei til suffløren, men han venter til Pernille sier replikken. Dette elementet hjelper til at dette ikke ser planlagt ut. Det ser ut som skuespilleren

som spiller Vielgeschrey fullfører sin regi, der han ikke reagerer på suffløren og fortsetter sin gange, og svarer umiddelbart til Pernille. Dette øyeblikket forekom i begge forestillingene.

### **6.4.5 Verktøy**

#### **Ytre handlinger**

Vielgeschrey vandrer under både suffløren og Pernille sin replikk. Rytmen til hans nei er meget kontant. Han går ikke så hurtig, men når han svarer nei, så påpeker han også sin frustrasjon over at han har dårlig tid. Hans har innehar et tonefall og rytme at det avslører hans indre.

#### **Indre handlinger**

De indre handlingen som er med på å skape dette komiske øyeblikket er innlevelse, hvis og delmål. Hans svar sikter lengre frem der han sier at han ikke har tid fordi han skal skrive et par brev. Dette delmålet tolker jeg som at preger hans svar i dette tilfellet. Dette kan også gjøre at hans fokus er på noe annet, slik at hans reaksjon til spørsmålet om te observeres som et ubevisst svar. Man kan også se på ordet hvis. Hvis herr Vielgeschrey har dårlig tid fordi han skal skrive et par brev, vil han ikke stoppe for litt te.

### **6.5 Scene 7,8,9 og 10**

**Scene 7:** Peder Eriksen kommer på besøk for å be om jomfruens hånd. Pernille tar ham imot.

**Scene 8:** Forviklingen strammes inn, Pernille henter jomfruen og tjenestepiken Madgalone til å snakke med Peder Eriksen, de setter seg etter hvert i sofaen fro å så trekke seg tilbake.

**Scene 9:** Oldfux kommer tilbake, later som han er advokat for å bistå Vielgeschrey. Dikter opp en metode for diktering for å holde Viegeschrey opptatt litt lengre.

**Scene 10:** Oldfux har en tirade om hvor utdannet han er på tysk. Vielgeschrey blir bare mer og mer irritert og tror ikke han kan hjelpe ham.

#### **6.5.1 Komiske øyeblikk**

- Pernille: det må være han.Han. Madsen og Leander vet ikke helt hvem som skal fram

på scenen og spille.

- Magdalone: Jeg sier tusen takk.

### 6.5.2 Forventninger og Motsigelser

- Pernille: det må være han...han.

Leander og Peder sitter ved siden av hverandre rett bak den fremste sofaen. Leander har i forkant av dette gitt seg ut for å være Peder. Leander og Peder har på dette tidspunktet byttet kostymer. I denne scenen skal Peder komme på besøk for å få innfri avtalen hans far har med Vielgeschrey. Dette er en del av Pernilles plan.

Pernille sier «det må være han». Leander reiser seg og begynner å gå retning Pernille før hun gjentar «han» samtidig som hun peker på den rette Peder og han reiser seg plutselig. Leander og Peder ser litt forvirret på hverandre (det komiske øyeblikket). Dette skapes via en serie hendelser. De første er kunnskapen om at Peder er på vei, og at Leander har utgitt seg for å være Peder i en samtale med Vielgeschrey. Kostymebyttet er med på å understreke dette. De sitter ved siden av hverandre. Dette er en viktig del av det komiske øyeblikket. Pernille skal til å møte Peder, hun starter med å si det må være han. Både Peder og Leander blir sittende helt til Pernille driver scenen videre. Forvirringen oppstår mellom dem, de ser forvirret på hverandre å diskutere litt seg imellom via håndbevegelser og blick. Denne interaksjonen mellom skuespilleren skaper dette øyeblikket gjennom å påpeke at det er samme rolle, selv om de ikke er det. Pernilles replikk fungerer som en setup der den følges av Leanders bevegelser, når Pernille gjentar ordet han og peker, reiser Peder seg og kikker på Leander, dette skaper punch (Dean, 2016). Samtidig så er min egen forkunnskap og forretningssystem involvert. Jeg vet at Leander har utgitt seg for å være Peder, når hun sier det må være han, så er det ikke enda klart hvem han er. Leanders bevegelser indikere at det er ham, dette skaper de forventningene at det er ham, de blir så brutt gjennom Pernilles gjentakelse og peking. I det øyeblikket at Peder reiser seg så trer min fornuft inn og jeg forstår plutselig hva som egentlig skjer. Jeg drar de logiske forventninger via mine observasjoner av handlingene på scenene. Det logiske handlingsforløpet jeg forventer motstrides. Dette oppstår i kombinasjon av Pernilles replikk, Leander som starter å gå, Pernilles replikk igjen og Peder som så reiser seg. For eks. hvis Leander ikke hadde begynt

å bevege seg og Peder hadde gått bort med engang ville ikke dette komiske øyeblikket blitt skapt. Disse seriene med hendelser fører til at selve komiske øyeblikket kan oppstå

- Magdalone: Jeg sier tusen takk.

Pernille presenterer Peder for Magdalone. Peder tror at hun er Leonora, Magdalone tror at dette er Viegelschrey som oppholder sitt løfte. Det møtes i en likestilt hengivenhet og nervøsitet. Etter en introduksjon går de for seg selv, det vil si at de setter seg i den fremste sofaen til venstre på scenen. Etter litt snakk om kjærligheten, og en høflig tone, endog med romantikk i luften stiller Peder et spørsmål. Peder spør med en meget høflig tone: «Om forladelse hjerte jomfrue. Kan jeg få ta på hennes bryst?» Magdalone svarer positivt: «Jeg sier tusen takk» (komisk øyeblikk).

Det første faktoren er språket. Disse to har en meget høflig tone, språket er høflig og ikke avslørende. Ved bruk av generell term så er språket ikke av en skitten, eller grov karakter. De snakker om kjærligheten og hvordan den ligner ens himmelske drømmer. Madgalones replikk før Peders spørsmål er av positiv karakter, der hun i korte trekk sier at han ligner hennes engel på en prikk. Peders eskalerer i en retning av en seksuell natur. Mine forventninger i dette tilfellet bygget opp både av stykket som helhet og selve dialogen. Stykket befinner seg i en annen tide der man måtte spørre om en frøkens hånd før man kunne gifte seg. Dette oppstår innenfor fiksjonenes rammer om skikk og bruk og indikerer en høflig tone med en etikette som må bli ivaretatt. I denne dialogen så ivaretar de etiketten og flørter innenfor mine forventninger før det tar en vending ved Peder sitt spørsmål. Dette spørsmålet havner utenfor det normative i denne fiksjonen, på grunn av dets betydning, endog det blir stilt høflig og fattet (Davis, 1993). Med de normative og høflige talemåte som en forventning, brytes det av Peder. Derfor tolker jeg dette som uhøflig og jeg forventer en reaksjon som står i stil, til slike uhørte tanker. Istedenfor at hun blir sint, fiker til ham eller reiser seg og går på grunn av en slik frekkhet, sier hun: jeg sier tusen takk. Hennes svar er en motsetning til mine oppbyggede forventninger (Dean, 2016). Dette komiske øyeblikket er en motsetning til mine forventninger, men det er det gjennomgående uttrykket i stykket som bygger opp mitt forretningssystem. Det vil si at det påvirker min videre logiske tankesett som er relatert til stykkets fiksjon.



### 6.5.3 Verktøy

#### Indre handlinger

**Mål:** I dialogen mellom Magdalone og Peder så deres karakterers mål og bli gift. Dette preger deres dialog med romantiske tilnærminger de de begge gjør deres interesse kjent for hverandre.

**Omstendigheter:** Leander og Peder skaper omstendighetene som fører til deres forvirring. Der de stiller seg ved siden av hverandre. Leander beveger seg er også et element som bringer situasjonen til overflaten. Pernille reagerer i forhold til disse omstendigheten som blir gitt. Dette bringe også fram et element av ordet hvis. Hvis Leander som later som han er Peder og kommer bort der egentlig Peder skal være, hva gjør Pernille? Pernille har ordnet det slik at Peder skal komme og møte Magdalone. Det skaper omstendigheter som Magdalone og Peder blir involvert i. Dette kombineres også med deres mål. Akkurat disse omstendighetene blir iverksatt tidligere i forestillingen der Pernilles plan klekkes og hun lurert Vielgeschrey.

#### Ytre handlinger

**Fysiske handlinger:** I tilfellet med Peder og Leander brukes det fysiske handlinger som en måte der jeg tolker forvirring. Samtidig som Pernille er den som peker på Peder og ikke Leander. Dette komiske øyeblikket blir iverksatt av en fysisk handling som er Leanders gange.

### 6.6 Oppsummering Stundesløse

Det forekommer mange komiske øyeblikk. De fleste er innenfor forventninger og motsigelser. Noen av det spontane reaksjonene er også gjentakelser, både løpet av samme forestilling og over flere forestillinger. Allikevel så er de øyeblikkene som går igjen av en ubevisst karakter der de tilsynelatende oppstår som ikke innøvde og eller regisserte (Bynane, 2008).

De komiske øyeblikkene til Den Stundesløse er et større produkt av et helhetlig konsept for forestillingen. De vil si at rammene til uttrykket som skuespilleren arbeider under ligger som en grobunn og kombineres med selve manuset. Fiksjonskontrakten som skapes tillater at de spesielle uttrykkene, rytmen, fysiske bevegelsene. Innenfor denne rammen ser det ut som det forekommer noe improvisasjon. Denne improvisasjonen forekommer ofte som fysiske bevegelser, men er alltid gjennomført på bakgrunn av formen. Uttrykket og manuset jobber sammen. Rollene baseres på en sammenføyning av regissørens ønsker og historien som ligger

til grunn. Dermed vet skuespilleren hvor de har vært og hvor det skal. Målet til karakterene påvirker deres handlinger, handlingene er med på å skape visse omstendigheter. Selve uttrykket er en omstendighet, og denne overordnede formen bidrar til å skape komiske øyeblikk. Som når Peder står ved siden av Vielgeschrey, når Leander og Peder er forvirret over hvem som er i scenen og sufflørens tydelige deltagelse. Dette er alle ting som tillates basert på fiksjonskontrakten som har blitt skrevet og at det er i tråd med stilen de har valgt til stykket(Eigtved, 2007).

Det jeg legger merke til angående de spontane reaksjonene er at de oppstår plutselig og som en troverdig del av rollen. Det andre er at flere av dem går igjen i begge forestillingene. Dette betyr at de er en del av skuespillerens eller regissørens innbilningskraft. Det er vanskelig for meg å bedømme hva som er regi fra regissøren og hva som er skuespillerens egen fantasi. På bakgrunn av at jeg ikke, har gjort intervjuer av skuespillere eller regissøren. Men jeg kan si noe om selve formen, når det gjelder fysiske spontane reaksjoner. Stilen til selve forestillingen gir skuespilleren en frihet i bevegelsene. Når jeg ser filmen i etterkant så ser jeg at det forekommer mange slike spontane fysiske reaksjoner som ikke jeg ikke bet meg spesielt merke i, fordi de ikke var komiske utfra mitt perspektiv. Dette gir følelsen av at skuespilleren jevnlig eksperimenterer med fysiske bevegelser og gjør rare bevegelser som står i strid med replikker, situasjoner og som jeg vil si utfra min egen kunnskapshorisont utfra normale kroppslige bevegelser(Alvesson & Sköldberg, 2008; Eigtved, 2007). Selv om disse forekommer som en uoverensstemmelse i forhold til min kunnskapshorisont fungerer fiksjonskontrakten slik at de blir en del av uttrykket. De spontane fysiske komiske øyeblikkene har en troverdighet (Bynane, 2008). Bynane (2008) sier ærlige reaksjoner er en del av komiske skuespill. Disse øyeblikkene passer inn i rollens fysiske tilstedeværelse på scenene. På den måten ser det ikke innøvd ut, men blir en del av rollen, dermed tar skuespilleren og fremhever et aspekt ved rollen, slik at jeg som en tilskuer kan oppfatte dette. De ikke komiske øyeblikkene ser ut som mer bevisste handlinger og som ikke en naturlig del av rollen eller spillet, derav skaper de ikke som komiske øyeblikk (Bynane, 2008).

Forventingene og motsigelsene som oppstår er gjennomført via en serie med hendelser slik at forventningene først bygges opp for å kunne motstrides. En del av dette er som nevnt forretningssystem der fornuften kobler det ulogiske sammen til forventningene(Davis, 1993). De leker med farsen, innlevelsen og stiller opp med sitt eget uttrykk som isolert sett skaper sine

egne forventinger og omstendigheter som tidligere nevnt. Det er et manus som ligger til grunn. Grunnet den planlagte arten i denne forestillingen så er det mange komiske øyeblikk som ikke bare oppstår, men er planlagte fordi det blir brukt i flere forestillinger. De er ikke flytende øyeblikk som må gripes, det hele reiser dit det uansett skal på bakgrunn av historiens utvikling og innøvde elementer. På den måten er det en lengre serie med hendelse som leder mine antagelser. Samtidig så er det en del elementer som benytter seg av min forkunnskap om skuespill, troverdighet på scenen og sjangeren (Alvesson & Sköldberg, 2008). Spillestilen i seg selv er en motsigelse, men når den er akseptert, så vil de handlingene som skjer på scenen relateres til den virkeligheten som presenteres. Videre er det i større grad bruk av konvensjoner i teatret samt replikker i manuset benyttes til å skape spill, fysiske og verbale setups og punches (Dean, 2016). I dette stykket så benytter det seg ofte av fysiske posisjonering på scenen, replikker som allerede fungere som forventninger og motsetninger i manuset belyses i spillet. De utvikler og benytter seg av det som allerede er tilstede.

## **6.6 Oppsummering Analyse**

I begge disse forestilling så skapes det komikk øyeblikk som er spontane reaksjoner, forventinger og motsigelser. Micetro skaper sine komiske øyeblikk ved en kortere forestillingsprosess der det er liten avstand mellom regissørens ordre og selve scenen settes i gang. Selve rammen for scenen er korte og presise og innehar ofte en sinnsstemning og type rolle. Beskrivelsene av rollen er for eks. du er en far som venter på sin sønn, du er en liten gutt som gleder seg til jul, du er en bankraner og dukken er hjernen i operasjonen. Dette veksler også med situasjoner som dere er i verdensrommet på jakt etter luft, dere er på en buss, dere spiller et kammerspill type Tsjekhov. Dette er åpne og delvis beskrivende utgangspunkt for scenene. Det er ikke navn, ikke alltid relasjoner og aldri replikker som kan tolkes i forkant for å skape subtekst for aktøren. Aktørene skaper ofte relasjonene, meninger, historier i øyeblikket. Det forekommer meg også at de beste scenene er de scenene som har et godt utgangspunkt. Det jeg mener er det scenen der regissør har en type rolle, en sinnsstemning og et mål. I Den stundesløse er det en lengre prosess, et mer fyldig utgangspunkt i form av manuset, større dybde i rollen, en større relasjon til utvalgt uttrykket.

## **7.0 En Sammenligning**

I denne delen av oppgaven skal jeg sammenligne disse to stykkene og belyse likheter og

ulikheter mellom dem. Dette baseres på analysen som har blitt presentert. Jeg vil se på forventninger og motsigelser, spontane reaksjoner så verktøyene. Begge sikter seg inn på det ubevisste. Jeg så forestillingen to ganger. Det som er verdt å merke seg er at jeg ikke likte forestillingen den første gangen jeg så den. I denne delen av oppgaven skal jeg sammenligne *Micetro* og *Den Stundesløse*. Dette vil avsløre likheter og ulikheter. Samtidige så vil en slik sammenligning belyse hvordan de skaper komikk med sine to former, opp imot hverandre.

## 7.1 Stil/ uttrykk

*Micetro* formen er en fast form. Det vil si at konseptet *Micetro* alltid har noen faste rammer. Det er regissører som har forberedt øvelsene og scenen som aktørene skal spill ut. Det er alltid en konferansier som fester scenen sammen og utfører poengutdelingen, som skjer via akklamasjon fra publikum der poengsummene er fra 1-5. Det er alltid en lydmann og en lysmann som tilbringer scenen de elementene regissøren måtte ønske. Scenen er i utgangspunktet tom for scenografi, men scenografi og kostymer kan hentes på et rom bak på scenen. Aktørene ruller, det er variabelt med erfaring blant aktørene. Scenen eller situasjonen som spilles ut er varierer fra forestilling til forestilling. Aktørene improviserer ut fra skjeletter satt av regissørene. Disse skjelettene er korte og presise utgangspunkt som aktørene benytter seg av.

*Den Stundesløse* har en fast kunstnerisk form, et regikonsept som preger forestillingen. Jeg ville forbundet farse med høyt tempo mange forviklinger og i overdreven karakter. Det vil si karakter som har en tydelig personlighetstrekk som preger deres handlinger og reaksjoner. *Den Stundesløse* har et tempo som er langsomt. Forestillingen varer ca. 3 timer. Forestillingen tar utgangspunkt i et manus, forestillingen er så godt som lik hver gang. Det er elementer av improvisasjon, som ofte kommer som fysiske handlinger, og posisjoner på scenen varierte litt fra forestilling til forestilling. Skuespillerne har en stil som er en slags antiinnlevelse. Det vil si at kroppsspråk og tale har en avstand og stivhet over seg. Skuespillerne spiller som om, de er skuespillere som spiller og ikke er komfortable på scenen. Suffløren involveres gjentatte ganger, komponisten spiller når han selv føler for det, der flygelet står midt på scenen. Denne innlevelsen inn i mangel på innlevelse er en helhetlig og gjennomført stil. Den krever av sitt publikum, at man godtar denne stilen.

Jeg så *Den Stundesløse* to ganger og første gang jeg så stykket fant jeg det vanskelig å akseptere

fiksjonskontrakten og komikken uteble. Andre gang jeg så stykket så syntes jeg det var morsomt og et godt stykke. *Micetro* bydde på ingen problemer å godta fiksjonskontrakten for de enkelte scener og konseptet som helhet. Dette kan innebære flere faktorer. Den første, at konferansieren presentere hvordan det hele fungerer, den andre at aktørene får presentere seg selv, den tredje, improvisasjonskonseptet som *Det Andre teateret* har. Den tredje faktoren kan føre til at man har en lavere terskel ettersom man vet at alt skjer der og da og ikke er planlagt eller innøvd. Et spørsmål som oppstår er, om dette fører til at man senker terskelen for å se komikk, og at man ser på «feil» som komiske og en del av konseptet? Normalt ville jeg sett på, usikkerhet over hva man skal si, tydelige ut av rolle øyeblikk og misforståelser som feil. Improvisasjonskonseptet kan også føre til at det er lettere å godta fiksjonskontrakten, samt presentasjonen fører til kunnskap om det som skal vises. Jeg nevner fiksjonskontrakten fordi at den fungerer som et første ledd. Det faktum at jeg ikke fant *Den Stundesløse* komisk første gangen jeg så det, kan være at jeg ikke klarte å godta deres presentasjon av historien, som igjen være basert på mine egne forventinger, forkunnskaper om komedie og farse samt mine subjektive preferanser.

De deler og elementer som improvisasjon, endog det er større del av *Micetro*. Improvisasjonen i *Den Stundesløse* er knyttet til både stilen og rollens indre og ytre handlinger. *Micetro* bruker regissørene flittig, der det er en del av forestillings øyeblikk, samt teknikere. *Den Stundesløse* inkluderer suffløren i forestillingen. De tar begge i bruk, vanligvis ikke synlige elementer, der suffløren, teknikere og regissøren blir en del av helheten (Gladsø, Gjervan, Hovik, & Skagen, 2010).

### **7.1.1 Historisk kontekst**

*Micetro* kan etter min mening sammenlignes med en moderne utgave av Comedie dell' arte. Comedie dell' arte, tar i bruk samfunnstyper, samfunn situasjoner som er i en grad universelle basert på mennesketyper som fantes i samfunnet på den tiden. *Micetro* er i like stor grad en situasjonskomedie, i form av at de presenter ulike scenarioer uten skrevne replikker. Begge tar i bruk et handlingsutgangspunkt der det improviseres utfra. *Micetro* har ikke helt faste roller, med faste fysiske uttrykk og plass i situasjonen slik Commedia Dell' arte har (Longman, 2008). Men den improviserte formen gjør at rollene som tas i bruk ofte blir typer, eller endimensjonale. Det vil si at de kun innehar en følelse eller karaktertrekk og de sjeldent har en reise gjennom

historien som fører til forandring i de fremtredener trekkene.

*Den Stundesløse* har en historisk kontekst i form av at den er sjangeren farse og tar i bruk et gammelt manus. Historien med sine forviklinger, faller under farse. Utrykket faller under en moderne stil (Eigtved, 2007). Den trege rytmen, mangel på en innlevelse i rollene og null slapstick. Denne forestillingen kombinerer en gammel historie med et moderne uttrykk. De er ikke en realistiske eller naturalistisk spillestil (Eigtved, 2007). Som nevnt i komediens historie, så har farsen generelt sett holdt seg tro til sitt raske tempo, store bevegelser og følelser (Booth, 1988). Den bygger seg opp kontinuerlig, men i *Den Stundesløse* så holder den trege rytmen hele veien ut.

Slik ser jeg at *Micetro* har mest til felles med sin eldre slektning *Commedia Dell'arte*. *Den Stundesløse* derimot skiller ut fra komediens historie med sitt uttrykk. Men ettersom har blitt satt opp på Nasjonal Teateret skriver den seg selv inn institusjonens historie.

### **7.1.2 Det Første møtet**

Som tidligere nevnt så mislikte jeg *Den Stundesløse* første gangen. Sammenlignet med *Micetro* så er det en mindre forklarende form, der meningen bak stykket ikke blir fullt og helt åpenbar. Introduseringen til *Micetro* gjør at fiksjonskontrakten ikke bare skrives, den blir i tillegg forklart. I forhold til den stundesløse så er mine forventninger til sjanger, skuespillerne og formen helt andre. Jeg syntes stykket var meget langdrygt, kjedelig, tregt, spille stilen fenget ikke den var bare dårlig. Etter pausen hadde halvparten av publikum forsvunnet og det var mer av det samme. Jeg ville allikevel gi det en sjanse til, fordi jeg tenkte at mangelen på komikk kunne gi meg kunnskap i sammenligning med noe som skapte komikk. Så hva skjedde andre gangen jeg så forestillingen?

Det var en viktig hendelse som fant sted, før selve forestillingen hadde begynt. En middelaldrende dame satt på første rad nesten i midten av salen. Hun fiklet litt med sin jakke og veske, dette resulterte i at hun mistet vesken på gulvet. Vesken traff gulvet og flere mynter falt ut og klirret idet de traff gulvet. Oldfux reagerte, han så mot lyden med oppsperrede øyne og begynte å gå mot myntene. Hans reaksjon, ble fulgt av alle andre skuespillernes reaksjon, de

fulgte etter og endte opp i en halvsirkel. Der sto de i noen sekunder og stirret på mynten ide damen plukket dem opp. Oldfux plukket opp en mynt og holdt fram hånden mot damen og indikerer at han vil gi henne mynten, før han ser lurt på henne, trekker litt på smilebåndet og putter den i sin egen lomme, før han går tilbake på sin plass. Det var et kronestykke. Dette nye innslaget gjorde for det første, til at jeg oppdaget hvor impulsive skuespilleren kan være. For det andre så betydde dette at skuespilleren anerkjenner at publikum er tilstede. Dette blir i en større grad enn den første der de bare står og vinket. Her viste de hvor mye de så publikum. Ian Wilkie (2016), skriver i sin tekst «*Through the wall's Chink*» om at en komedie skuespiller må bryte med den fjerde veggen direkte eller indirekte. Det kan hende at denne hendelsen brøt den fjerde veggen på en slik måte at det skapte en større inkludering av et publikum. På denne måten kan de ha skapt en større forståelse av den delte sannheten som ligger i forestillingen. Det vil si at det skapes en større inkludering i denne forestillingens presentasjon av sitt uttrykk og stil. Igjen fører meg til å se i større grad den relasjonelle sannheten som presenteres. Fiksjonen blir lettere å godta via dette øyeblikket som gir et større innblikk i skuespillerens verden på scenen (Wilkie, 2016). I sammenlikning, så er *Micetro* en mer åpen form. Gjennom dette nye elementet i *Den Stundesløse* oppfatter jeg at blir mer inkludert og godkjenner fiksjonen på en større måte. Det åpnet opp min kunnskapshorisont for å ta imot denne forestillingen.

### 7.1.3 Oppsummering

Stilen til *Micetro* er en åpen stil der elementene blir presentert for oss. Dette fører også til at det blir enklere å tolke elementene i stykket som det utgangspunktet som presenteres. Videre så er det tydelig at det er aktører som spiller rollene, der det veksler mellom å være seg selv og en rolle i en scene. Dette gjør at rollene ikke nødvendigvis har en stor dybde, et budskap eller en reise som fører til forandring. Scenen er små situasjoner som går over kort tid og de variere i sjanger. Sjanger skiftene fra scene til scene fungerer som en slags parodi av sjangre. *Den Stundesløse* har som nevnt et fast uttrykk som ikke forandrer seg. Men de leker litt med sjangeren farse, der de fokuserer på et sakte tempo, anti innlevelse og en urealistisk framstilling. Skuespillerne benytter seg ofte av blikk for å direkte bryte den fjerde veggen.

*Micetro* har et konsept som fokusere på ren improvisasjon av situasjoner. Skuespillerne i *Den Stundesløse* opererer med en viss frihet. Det vil si at deres fysiske bevegelser blir kontinuerlig utforsket. Det er som om de har et grunnleggende kroppsspråk til rollen. I forestillingen så

bruker de dette til å fortsette å skape bevegelser som kan bli til spontane reaksjoner. Dette improvisatoriske delen forholder seg til uttrykket og rollen, der *Micetro* forholder seg til konseptet og de premissene som blir satt av regissørene. En annen forskjell er at i *Micetro* så er regissørene synlige og delaktige og vi er vitner til deres regigrep. I *Den Stundesløse* ser vi aldri regissøren, men et uvanlig grep er involveringen suffløren i spillet. Utfra et lukket teaterperspektiv så er involveringen av sufflør og regissører ikke en vanlig del i teateret. Begge disse involveringene gjør at formen blir en mer åpen og gjennomskuet form (Gladsø, Gjervan, Hovik & Skagen, 2010). I tillegg så skaper både regissøren og suffløren involvert i forkant av flere komiske øyeblikk. Dette kan tillates på grunn av at det etableres en aksept av deres deltagelse. I *Micetro* blir aktøren og regissørene presentert med navn, i *Den stundesløse* står skuespilleren og hilser på publikum idet de kommer inn. Det vil tillegg stå deres navn i programmet, noe som ikke er tilfellet ved Det Andre Teatret.

Så disse to forestillingene har noen likheter der det utnytter sjanger konvensjoner og teaterkonvensjoner. I likemåte så har dagens teater blitt farget av mange forskjellige uttrykk der slik åpenhet ikke ville være så unikt. Endog har *Micetro* en mer gjennomslukt form enn det *Den Stundesløse* har. Den har også vesentlig mer improvisasjon, naturlig nok. Skuespillerene har også en mer forventning av at de er profesjonelle og dette stiller høyere krav, der aktørene i *Micetro* varierer i erfaring. Dette er ikke noe jeg oppfatter som et problem, ettersom det er en del av *Micetro*. I tillegg så er prisen noe dyrere på National teateret, der 350- 500 for en forestilling, kontra 150 kr for *Micetro*.

## **7.2 Forventninger og Motsigelser en sammenlikning**

Det starter med før forestilling forventningene. Mine forventninger er høyere når jeg skal på Nationalteateret. Det er fordi at det er et historisk bygg med mange kjente fjes som henger på vegg. Denne kunnskapen om historien til bygget som et teater bygg leder mine forventninger til en profesjonalitet og faglig dyktighet. Dette er også et sted jeg har hatt gode og dårlige opplevelser. *Micetro* derimot var mitt første besøk når jeg så første forestilling. Som nevnt tidligere så har jeg litt kunnskap om improvisasjon gjennom min utdanning og egne opplevelser på scenen samt øvelser. Jeg hadde ikke den samme historiske konteksten å knytte til Det Andre Teateret. Jeg hadde heller ikke noen høye forventninger til aktørene før jeg gikk inn dit. Disse forventningene kan ha påvirket mitt førsteinntrykk. Spesielt for Nasjonal teatret. Der venter jeg



å bli godt underhold, spesielt under en komedie. Det hendte ikke første gangen jeg så stykket.

The fact that all comedy and jokes has a basic structure in common is unknown to the general population. Most actors and comedians don't even know this. Even though humour and jokes are an ongoing concern for actors, most comedic acting choices are made from intuition and guesswork. Sometimes they are given to you by a director who understands comedy (If you're lucky) (Dean, 2016, p. 122).

Greg Dean (2016) sier at det finnes en felles struktur for all komedie og vitser. Det nevnes også at denne strukturen ofte er basert på intuisjon og gjetning og i sjeldne tilfeller en dyktig regissør. Den spontane karakteren i *Micetro* gjør at aktøren ikke kan planlegge sitt setup eller punch i en så stor grad (Dean, 2016). Dette gjør at det som regel er to ledd som skaper motsigelsen, en setup og en punch. Den spontane karakteren gjør at setupene først blir helt åpenbare etter at punchen har kommet. Disse motsigelsene har ikke noe særlig innvirkning på handlingen. Det blir et komisk øyeblikk som oppstår der handlingen går videre med et nytt tilbud som ikke nødvendigvis skaper komikk. Så tilbud og aksept blir veldig tydelige verktøy som blir tatt i bruk der en aktør reagerer på den andre og det skaper komikk. Status kan skape en følelse som blir motsigende, for eksempel i Far og Sønn scenen, der faren skifter humor fra start til slutt replikken, ja har vært her i tre år jeg så det....(Dean, 2016). Disse øyeblikkene relateres som oftest til det spontane øyeblikket, derav et tilbud, etterfulgt av aksept som skaper det komiske øyeblikk (Johnstone, 1987).

*Den Stundesløse* tar i bruk deres uttrykk og har en struktur som er helhetlig. De kan også gjenskape de komiske øyeblikkene i flere forestillinger, der hos *Micetro* dette ikke går. De komiske øyeblikkene som skapes i *Den Stundesløse* ved forventninger og motsigelser er mer strukturerte og ikke like tilfeldige (Dean, 2016). Det vil si at skuespillerne har muligheten til å analysere, tolke, utforske via sinnsstemninger, følelser, stemme å planlegge disse motsetningene (Dean, 2016). Jeg anser dette til å være et øyeblikk, men den spontane karakteren er ikke like gyldig. Fordi at de komiske øyeblikkene som skapes er en del av historiens forløp. Historien bærer og preger, i stor grad komikken. Dette tillater også skuespilleren til å enda større grad legge til rette setup og punch, fordi de har så mange replikker og handlinger innenfor disse å velge mellom.

Begge skaper komiske øyeblikk ved hjelp av forventinger og motsigelser. En forskjell er den impulsive karakteren som er i større grad tilstede i *Micetro*. De komiske øyeblikkene som skapes blir ikke gjenskapt ved neste forestilling. Det er også generelt sett mer isolerte øyeblikk i *Micetro*. For å ta i bruk en metafor, så er øyeblikkene i *Micetro* mer som elektriske støt. De oppstår bråere og avsluttes bråere, enn i *Den Stundesløse*. I *Den Stundesløse* fungerer det mer som byggesteiner, der kombinasjonene av omstendigheter, replikker og fysiske handlinger flyter sammen for å skape en forventning deretter en motsigelse (Dean, 2016). Det hersker mer struktur i *Den Stundesløse* og det er denne strukturen som også gjør at det kan skape de samme komiske øyeblikkene i gjentatte forestillinger. Aktørene i *Micetro* belager seg på et mer erfaring og intuisjonspreget samspill enn et innøvd (Dean, 2016). Dette belyses også av Mats Eldøen, som har mye erfaring og øving innenfor improvisasjon, der han skaper scener som blir har i større grad et byggesteins preg. Alle de erfaringene og kunnskapen han har kan tenkes fører til høyere kvalitet fordi hans evner som improvisator er bedre. Siden denne erfaringer blir viktig for en aktør, så vil og så hver aktør ha sin egen personlig stil som skinner gjennom i scenen han/hun spiller. Skuespillerne vil vise rollenes tanker og erfaringer der deres personlige stil blir underdanig uttrykket som er valgt. Athene Seyler påpeker i «*The Craft of Comedy*» (2013) at en viktig del av en komisk skuespillers spill er selvtillit. Hun sier at å framføre med selvtillit, med en sikkerhet og tro på dine evner og rolle vil hjelpe deg i å dele komiske øyeblikk med publikum (Seyler & Haggard, 2013, p. 63). Det kan tenkes at det er en slik erfaring som aktøren har skaper en trygghet og en tro på sitt arbeide som gjør det lettere for meg som tilskuer å dele de komiske øyeblikkene han skaper.

Det kan se ut som om Dean (2016) har rett der han sier at det finne sen felles basis struktur for å skape komedie. Det er ikke store forskjeller i form av forventingene og motsigelsene som skaper komiske øyeblikk, endog formen er meget ulik.

### **7.3 Spontane reaksjoner en sammenligning**

Denne basen for opphavet til de spontane øyeblikkene er av en høyere relasjonell kvalitet i *Den Stundesløse*. Det vil at de spontane øyeblikkene er et produkt av innlevelsen i rollen der det ærlige reaksjonen kommer fram. De befinner seg også i nuet, men dette nuet er basert på rollen, stykket, og alle de omstendigheten som er tilstede. I tillegg så er målet en fremdrivende kraft

noe som gjør at dette preger deres handlinger gjennomgående. *Micetros* reaksjoner har ikke en serie med hendelser som skaper en innlevelse, der er mer direkte. De spontane reaksjonene i *Den Stundesløse* skapes gjennom denne innlevelsen i stykket og rollen slik at det ser uplanlagt ut (Bynane, 2008). Der kan de gjenta det samme spontane reaksjonen, som Leonoras løping. Dette blir gjentatt i begge forestillingene jeg så. I *Micetro* så ble det sjelden gjentatt det samme øyeblikket, det var unntaket. Og det som ble vist i den første *Micetro*, ble ikke vist i den andre *Micetro*. De øyeblikkene som oppstår er et produkt av selve øyeblikket. Det sikter ikke inn i fremtiden.

De spontane øyeblikkene som oppstår i *Micetro* bombarderer meg som tilskuer. Det kommer brått, med en autentisitet. De spontane øyeblikkene i *Den Stundesløse* har ikke en like eksplosiv komponent, men har den autentisitet som trengs for at det skal oppstå et ærlig og komiske øyeblikk. Samtidig så tillater verktøyene til skuespilleren dem å gjenskape disse spontane øyeblikkene forestilling etter forestilling, der aktørene må skape på nytt (Bynane, 2008).

## **7.4 Verktøy**

Jeg vil sammenlikne litt verktøyene for å se i forhold til min analyse om det er noen som kunne dukket opp i den ene eller den andre. Der Stanislavski (1998) vil bevisstgjøre metoder for å ny inn til det ubevisste, vil Johnstone (1987) bruke metoder for å iverksette det uplanlagte. Dette ser ut som om begge vil skape en tilsynelatende ubevissthet, en autensitet på scenen. Den ene vil skape det som er uplanlagt, den andre vil skape en presentasjon som oppfattes som uplanlagt.

### **7.4.1 Indre handlinger**

La oss ta Far og Sønn scenen. I starten av scenen så får aktørene vite at sønnen har vært borte i tre år, faren er meget spent, prøver å gjøre det så fint som mulig og han blir gitt en karakteristikk, han fullfører setningene til sønnen. Dette gir aktørene omstendigheter, faren avslutter setningene til sønnen blir en fysisk handling i form av stemmebruk. Denne informasjonen blir gitt rett før aktørene selv skal spille dette ut. Det er ikke basert på tolkning av et manus eller en lang prosess der rollene utforskes (Stanislavskij, 1998). Allikevel så kan jeg se at det innehar visse elementer fra Stanislavski (1998). Når man sammenlikner prosessene så er Stanislavskis (1998) system en del av en helhetlig rolle, basert på en helhetlig forutbestemt historie, og prosessen med å skape den rollen er meget lengre. I tillegg så kan mål prege flere situasjoner

rollen befinner seg i stykket, og delmålene kan brukes for å oppnå hovedmålet (Stanislavskij, 1998). Formen til *Micetro* gir regissøren oppgaven med å tilføre mål, relasjoner, omstendigheter og rolle. Det er heller ikke alltid at slike elementer tas i bruk.

Status anser jeg som det mest sammenlignbare med de indre handlingene til Stanislavski (1998). Disse nyansene brukes for å skape liv i rollen og ved flere tilfeller fungerer meget godt og skaper nyansene som trengs for at det blir et autentisk spill mellom aktørene (Johnstone, 1987). Dette er et verktøy som må øves inn og benyttes i selve spillet, siden det ikke baseres på replikker.

#### **7.4.2 Ytre Handlinger**

*Micetro* tar ikke i bruk en fysisk omdannelse av egen kropp som blir til rollens kropp. Aktøren bruker i større grad sin egen kropp, sine egne fysiske bevegelser og erfaringer for å skape det bildet. I nettet trer det spontane frem og dette setter et større krav og tar mer i bruk aktørens egen personlige stil og kunnskap. Verktøyene til en improvisator er et middel for å åpne opp fantasien, gi slipp på fremtiden, samarbeid, legge til rette for de spontane innfall og bruke dette for å skape. Det er ikke noen form for spesifikke fysiske metoder en skal bruke for å vise følelser eller innlevelsen og portrettet av en rolle. Innlevelsen skjer med spontaniteten, der en improvisator vet hvor han har vært, men ikke hvor han skal (Johnstone, 1987). Stanislavskis teorier er en bevisst vei, som la skuespilleren gripe det ubevisste. Ved hjelp av en kognitiv bevisst prosess skal skuespilleren bli en rolle, og opptre på scenen som om rollen er virkelig. En serie med indre handlinger skal gi de ytre handlingene mening. Dette kan også fungere motsatt de de ytre handlingene påvirker de indre (Stanisavskij, 1998; Stanislavski, 2003).

Johnstones verktøy legger ikke opp til en inngående tolkende skapelses prosess. De er ment til å fungere som verktøy der plaserer aktørene i en spontan sinnsstemning der de kan skape ut av intet eller som i *Micetro* på bakgrunn av skjeletter som fungerer som et utgangspunkt for de forskjellige scenen (Johnstone, 1987). Hver scene som spilles ut i *Micetro* kan tilføre sin egen sjanger, sitt eget uttrykk som aktørene bruker som veiledende rammer. Det forekom aldri at aktørene ikke forholdt seg til rammen som regissøren har gitt. I tillegg så kunne regissøren også dele ut oppgaver som de skulle utføre som fullføre setningene til den andre aktøren.

Leonoras løping blir som om hun skulle benyttet seg av Johnstones (1987) gjenintrodusere. Men selv om likheten er slående så er årsakene meget ulike. Der hennes løping er et produkt av rollen fysiske legemgjørelse, altså rollens fysiske uttrykk. Bra slag replikken i *Mastermind* er mer et produkt av publikums begeistring, siden det varet vellykket replikk, ble gjentatt flere ganger på grunn av dette. Dette vises som dirkede korrelasjon mellom scene og sal.

### **7.5 Mulighetene i *Micetro***

Så muligheten som ligger i *Micetro* er det spontane. De innehar alltid en uventet art både i forventinger og motsigelser samt spontane reaksjoner. Verktøyene som brukes skaper en enkel historie med en varierende hell. Status kan skape en autentisitet, gjenfortelling fungerer godt, tilbud og aksept driver scener fram samtidig som dette skaper en grobunn for de komiske øyeblikkene. Med disse verktøyene så observerer jeg mange tilfeller av komiske øyeblikk. Den korte tiden aktørene har til å skape en historie og en rolle gjør at de som regel viser meg et tydelig karaktertrekk, samtidig. Jeg anser også at disse verktøyene baserer seg i høy grad på erfaring, øvelser med verktøyene i tankene og personlighet. Det er slik at det ubevisste ofte trer frem, vendingen historiene kan ta gjør det spennende. Både formen *Micetro* og verktøyene er med på å skape en samlet sal. Det vil si at den lett forståelige formen, kombinert med verktøyene skaper en naturlig form for lekenhet. Det spontane og fantasien trer frem. Dette gjør at disse verktøyene, basert på Weitz(2010) blir til komedie sjangeren, der jeg oppfatter at intensjonen er å underholde samt more. Det spontane elementet kobler jeg til Bergsson (2010) ettersom han skriver «The comic person is unconscious» (s,11). Han påpeker at det komiske oppstår som regel som en konsekvens av det ubevisste og at komiske øyeblikk oppfattes også som tilfeldige. Ved hjelp av verktøyene til Johnstone (1987) så kan ideelt sett, en aktør befinne seg i et kontinuerlig stadium av det ubevisste. Der de ubevisste skaper spontane reaksjoner, eller motsigelser så oppstår komikken. Det vil være feil å ta det så bokstavelig, at absolutt alle ubeviste handlinger blir komiske, det må ligge noen forhold til rette, som Weitz (2010) skriver om komedien, mine analyseteorier og det sosiale latter aspektet. Latteren har et sosialt aspekt, skrives det av Bergsson (2010.s,7) og Provine (2000). Bergsson påpeker også på latteren som en mekanisme som, er avhengig av en viss emosjonell avstand til subjektet (2010, s.6). *Micetro* opptrer på en slik måte meget godt, ettersom aktørene alltid har en viss avstand i sin innlevelse i scenen fordi tydelige karaktertrekk speiler rollen utad. Jeg sitter igjen med at rollens væremåte

vil være helt lik uansett omstendigheten. Dette kan være med på å skape den aktuelle avstanden.

### **7.5.1 Det Negative**

Det er en viss fare for at ved hjelp av disse verktøyene så kan en allikevel stå fast. Et hinder med dette er at aktørene ikke har et manus. Dette vil si at man ikke har en historie som man kan drive handlingen videre med, skulle aktørene glemme replikk. Ved improvisasjon så blir alle handlinger skapt der og da, vis en skulle stå fast at fantasien ikke klarer å assosiere, en blokkerer, så stopper alt opp og det kan bli svært vanskelig å føre senen videre. Jamfør *Snekker og Funny Guy* scenen. Et hinder som oppstår i *Micetro* er også at det kan hende at man som aktør ikke får en god scene av regissøren, eller at man havner i en scene som motstrider ens natur, og dermed begynner å blokkere, både for sin medaktør og for sin fantasi. Det vil heller ikke være en tilrettelagt for en systematisk oppstandelse av det uplanlagte (Bergson, 2010, s. 65). Dette fører til en større tilfeldighet av de komiske øyeblikkene, og det blir ofte en mer isolert hendelse. De meget gode aktørene klarer allikevel bare delvis å holde seg i rolle og drive fram historien, samtidig som de skaper komikk. Det er også en stor fare for å bli ledet ut på feil sti som Johnstone (2006, s.17) nevner. Dette kan skape komiske øyeblikk, men vil forringe den helhetlige opplevelsen. Forventninger og motsigelser kan bli vanskeligere å skape med disse verktøyene fordi det sikter seg inn på en løpende fantasi. Effekten er derfor slik at det er vanskelig for en aktør i en scene og sikte seg inn på spesifikke motsigelser.

### **7.6 Mulighetene i *Den Stundesløse***

Selv om spillestilen gjør det til en litt tvetydig affære, så skinner ofte disse verktøyene. Verktøyene til en skuespiller gjør at de faktisk kan tilpasse seg å få fram komiske øyeblikk i forhold til flere spillestiler. Verktøyene til skuespilleren kan benyttes for å få fram det naturlige spillet, der erfaring personlighet ikke behøver spille en like ikke stor rolle. Samtidig så vil rollen, og narrative ivaretas på en bedre måte. Dette kan skape en mer helhetlig komedie som ikke kun har isolerte øyeblikk. Denne helhetlige måten å spille på vil jeg se på at har en større mulighet til å samle sitt publikum. Ettersom man vet hvor man skal, har skuespillerne en større mulighet til å lede sine tilskuere. Kombinert med et troverdig spill innenfor sine rammer skulle det være en god oppskrift for å skape komikk, komedie og tillate den unisone latteren. Denne

verktøyene er også tilpasningsdyktige til hvilket som helst uttrykk, ettersom omstendigheten kan tilpasses. Denne realistiske gjengivningen av virkeligheten er ikke alltid gjeldende i disse tider (Stanislavskij, 1998, s. 67). Det vil at et fokus på troverdighet innenfor omstendigheten gjør at verktøyene ikke kun kan brukes til i en realistisk spillestil.

### **7.6.1 Det negative**

Dette helhetlige og meget nøysomme systemet, har slik som jeg ser det, basert på teori om komikk og komedie en liten fallgrube. Nettopp det faktum at denne verktøy kassen er så full av mål, hensikter, indre drivkraft, ytre handlinger gjør at man risikerer å bli bevisst i forestillingsøyeblikket. En bevissthet ville frata all form for spontane reaksjoner og muligens forhindre motsigelser i å oppstå (Dean, 2016). En viktig del av motsigelser er at man må tro på setupen slik at motsigelsen faktisk vil finne sted (Dean, 2016). En annen hindring er at, en for voldsom innlevelse, kan ta bort den lekenheten som Weitz (2010) nevner, er med på å skape oppfattelsen av at det er en komedie. For å sikte inn på de improvisatoriske aspektet så ser jeg også en negativ side. Denne kontinuerlige skapelsen av og utforskingen i disse fysiske bevegelsene, kan føre til et nivå av bevissthet, blandet med at de fratar tilknytningen til rollen. Bevegelsene blir gjort på en slik måte at det ofte ser ut som om de ikke er i relasjon til rollens eget fysiske mønster (Stanislavski, 2003). Det er denne relasjonen som ofte får fram de komiske øyeblikkene.

## **7.7 Oppsummering**

Øvelse og kunnskapshorisont er det som ofte utgjør spillet til en aktør. Denne kunnskapen er basert på assosiasjoner man kan ta tak i via sin egen kunnskapshorisont, samt tidligere øving i å følge sine impulser, sått lytte til medaktøren slik at handlingen drives videre gjennom aksept og tilbud (Johnstone, 1987). De indre handlinger til en aktør er basert på de få forholdene som presenteres i starten før scenen skal starte, og i noen scener bruker de bare fantasien til å finne roller eller bygge ut scenen. Verktøyene brukes til å skape, i øyeblikket. Skuespilleren bruker sine verktøy i større grad til at det skal se ut, som om det blir skapt i øyeblikket.

Effekten av dette blir at *Micetro* benytter seg av mange forskjellige temaer som kammerspill, science-fiction, middelalderen og scenene tar ofte vendinger. En scene skulle starte med at det

var et jordskjelv, en sjef skulle gi en arbeider sparken. Dette var starten, som utviklet seg til å bli arbeiderens telepatiske krefter som egentlig var årsaken til jordskjelvet. Det er ikke en streng dramaturgisk form, den er helt åpen. Dette stiller også krav til generelle kunnskaper aktørene bør ha for å kunne gjennomføre dette variasjonen av temaer. Historiene som skapes har ikke nødvendigvis en slutt ettersom man kan assosiere i en uendelighet og fortsette handlingen (Johnstone, 1987). *Den Stundesløse* har en fast form, en fast historie, med en fast slutt. Dette kan delvis hindre den spontane effekten samtidig så åpner dette også opp for en videre kreativ utvikling av rollen i selve forestillingsøyeblikket, som igjen kan bidra til det spontane.

Så disse forskjellige verktøykassene bidrar til å skape komikk. Den ene spesialiserer seg på spontane øyeblikk, og krever mye erfaring og intuisjon for å buke verktøyene effektivt. Den andre kan gjenskape øyeblikkene både i forestillingen og i flere forestillinger. Det helhetlige verktøy kassen til skuespillerne gir et stort potensiale for å skape komiske øyeblikk på mange forskjellige måter. utfordringer med en slik framgangsmåte vil være å fremstille spillet som ikke planlagt. En hindring som kan oppstå i *Micetro* er personlighet og erfaring. «Technique can be acquired. Personality, I suppose, cannot be altered. But I should hesitate to say that personality was a bar to playing comedy; it's either a help or a hindrance (Seyley & Haggard, 2013, s. 36). Sitatet viser til ens personlige egenskaper kan enten være til hjelp eller en hindring. I en form som *Micetro* og verktøyene som brukes i en så ren improvisasjons forestilling, så blir både erfaring og personlighet en virkning på spillet. Johnstone (1987) beskriver med status at aktører ofte tyr til sin komfort status. Denne komfort sonen kan også trekkes til personlighetstrekk de kanskje er mer komfortable med. En aktør vil kanskje finne det enklere å spille visse roller, visse typer og karaktertrekk som aktøren føler en mestrer. Begge er innganger til det ubevisste, men improvisasjonsverktøyene hopper til det ubevisste umiddelbart. Skuespillerne jobber fram og tar i bruk de ytre og indre handlinger for å presentere det ubevisste. Mulighetene er store innenfor begge men det reiser til overflaten, det erfaring og personlighetsbaserte faktorene som kan være vanskeligere å trosse for å skape komikk. Verktøyene til Stanislavski (1998) kan potensielt skape mange former for forventinger og motsigelser, gjennom spillestil, replikker og ytre handlinger.

## **8.0 Veien Videre**

Gjennom en analyse av disse verktøyene i en praktisk kontekst så har jeg sett hvordan det skaper komiske øyeblikk, deres inngang til komedien og tilretteleggelsen for latter. Nå vil jeg se på



dette med det formål for hva jeg kan ta med meg videre inn i et praktisk arbeid. Fiksjonskontrakten er det første som må bli opprettet og denne kan bli opprette i møte med publikum. Samtidig så vil erklæringen om at sjangeren er komedie, skape en viss form for forventning. Det jeg vil ta med meg er det elementet som dukker opp i *Micetro* der de viser større karaktertrekk, større lekenhet og skaper min oppfattelse av komedie umiddelbart. Jeg vil forsøke å forene det beste av disse to i forhold til et å spille komisk. Hvis man tar utgangspunkt i et manus. Den første faktoren blir å skape fiksjonskontrakten slik at tilskuerne vil anse dette som komedie og derav den komiske intensjonen(Weitz, 2009, s. 7). Jeg har sett at Keith Johnstones verktøy gav en enklere inngang til dette, mye grunnet den åpne formen, samt presentasjonen av rollene i spillet, tydelige spontane og lekne faktoren. Det som er mulig er å ta i bruk et uttrykk som ikke er ren improvisasjon, men som benytter seg av en tydelighet. Dette vil gjøre det enklere for å samle salen fra starten av dermed gjøre dem til en gruppe (Bergson, 2010, s. 7). Slik jeg også ser det så kan jeg ikke frata Stanislavski (1998) verktøyene de tilpasningsmulighetene de gir. Hvis man ser på et manus slik at det er en serie med situasjoner. Disse situasjonen har en sammenheng til hverandre og den ene bygger på den andre og dette fører fram historien. En kunne tatt og delt inn situasjonene og hatt improvisasjon basert på dem, og tatt i bruk faste replikker eller innganger til en annen skuespiller for å drive handlingen videre, eller bare la fantasien drive historien fram. Men med tanke på forventninger og motsigelser så kan man skape utallige av disse ved hjelp av et manus. Der kan en gå inn på dialogene å skape en serie med komiske øyeblikk samtidig som en kan drive scenen fram.

Rollen kan ved hjelp av omstendigheten alltid befinne seg rammene som er satt. På denne måten kan en skape den troverdigheten som trengs slik at en skaper setup, deretter en motsigelse. Ved hjelp av de planlagte situasjonene som måtte oppstå vil det yte omstendigheter der en kan ta spesifikke valg som kan skape en motsigelse. For eksempel som ved Leonoras «hvor er husholdersken?!» og Pernilles «det må være han,(peker på Peder) han». Som nevnt er faren med disse verktøyene at en kan miste spontaniteten gjennom en økt bevissthet. Det kan negeres ved bruk av tempo/rytme og ytre handlinger. De ytre handlinger kan være en stor del av det å holde seg i den spontane sfæren. De ytre kan påvirke ens indre til en slik grad at det kan føre en skuespiller inn i nuet. Ved bruk av de indre handlinger, spesielt omstendigheten og hvis så vil det skapes relasjoner til den fiksjonelle virkeligheten som presenteres. Relasjonen til fiksjonen vil benyttes i samsvar med valgt spillestil som baseres på valgt uttrykk. Ved hjelp av en analyse, innbilningskraft, mål og ytre handlinger vil rollen bevege seg i forskjellige

omstendigheter i forestillingen. De ytre handlinger bør være av en slik art at det åpner opp rollens følelser. Ved å tydeliggjøre eller avsløre rollens indre i situasjonene som oppstår så vil dette ta et steg i retning, en mer åpen form som *Micetro*. I tillegg så kan jeg porsjonere ut disse avsløringene, slik at det bygger seg opp og den unisone latter kan inntreffe. Så innlevelse i rollen ved bruk av de indre handlingsverktøyene. Innlevelsen kan tilpasses et valgt uttrykk, der de ytre handlinger presenterer rollen i de gitte omstendighetene. Denne rollen må ha karaktertrekk som avsløres gjennom situasjonene som oppstår. Ved hjelp av en helhetlig rolle så vil jeg lettere kunne skape troverdighet i setup slik at avledningen blir større. Samtidig så kan jeg ta i bruk de ytre handlinger for å skape en motsigelse. I tillegg så vil den oppnådde innlevelsen i rollen, med mål og hensikter og omstendighet kunne tilføre den troverdigheten som trengs både for å fullføre motsigelsen, deretter bevege meg videre i handlingene i stykket. Så ved hjelp av den analysen av det gitte omstendigheter som ligger til rette, de nyskapt omstendighetene ved hjelp av innbilningskraften så kan det skapes planlagte forventninger og motsigelser. Ved å legge til mål, hvis og ytrehandling som er basert på disse så kan jeg opprettholde meg i det øyeblikket som er på scenen med en innlevelse, slik at den fiksjonen jeg spiller i, har troverdighet.

Når det gjelder spontane reaksjoner så er det ikke alltid at slike reaksjoner som kan skape komikk, nødvendigvis ligger til rette i manuset. Improvisatorens verktøy er åpenbart bedre til dette. Men den er ikke alltid så enkel å tilpasse en ferdig historie. Men jeg vil påpeke to faktorer. Den ene er innlevelsen, når den er komplett, det vil si at min rolle opptrer troverdig innenfor de gitte rammene, så vil det være en spontan art i det spillet. Det kan hjelpes ved bruk av tempo (Stanislavski, 1986). Den andre faktoren vil være å assosiere sin fantasi med rollen og dens omstendigheter (Johnstone, 1987). Dette kan oppstå i selve forestillingen der de siste brikkene kommer på plass (Stanislavski, 2003). Gjennom forestillinger så vil en skuespiller på lik linje med en improvisator bygge opp erfaring som kan brukes videre. Men denne erfaringen vil være mer fokusert på den spesifikke rollen man spiller. På denne måten kan også de spontane tre frem, og der en ikke forhindrer sine impulser, men lar spontanitet og friheten rollen tilbyr fare fritt.

Så ved hjelp av Stanislavskis (1998) verktøy der man vektlegger en spillestil litt mer lik *Micetro*. Kan man legge til rett for å skape forventninger og motsigelser via sin analyse prosess og ved hjelp av ytrehandling. Indrehandling vil drive karakteren fremover og bidra til en mer

helhetlig komisk rolle. Dette vil også skape en innlevelse som blir kombinert med spillestilen vil ivareta spontaniteten. Det vil også være viktig la erfaringen bidra kontinuerlig til spillet slik at rollen utvikles. Dette vil legge forholdene til rette for en komisk skuespiller.

## **8.1 Til slutt**

Jeg har nå laget en praktisk vei å gå basert på verktøyene og komikken som ble skapt i mine to utvalgte forestillinger. Allikevel så anser jeg at dette ikke er helt fastsatt. Det vil det vil være andre måter å skape komikk, andre verktøy å bruke. Men med disse to ulike forestillingene så er forventninger og motsigelser en struktur som tas i bruk jevnlig av begge. Spontane reaksjoner byr også på komiske øyeblikk. Men jeg anser også at dette fremdeles er i teorien og ideelt sett. Det blir spennende å se neste gang jeg får sjansen mine funn fungerer i praksis.

## Kilder

### Litteraturliste

- Alvesson, M. & Sköldbberg, K. (2008). *TOLKNING OCH REFLEKTION, vetenskapsfilosofi og Kvalitativ Metod* (2. utg.). Lund Og Stockholm, Sverige: Studentlitteratur.
- Bakhtin, M. (2001). *Karneval og Latterkultur*. Danmark: DET lille FORLAG. (1965)
- Bergson, H. (2010). *Laughter: An Essay on the Meaning of The Comic* (F. R. Cloudesley Brereton Overs.): Digireads.com Publishing.
- Booth, M. R. (1988). Feydeau the farcical imperativ. I J. Redmond (Red.), *Farce*. New Rochelle: Cambridge University Press.
- Brecht, B. (1989). *Brecht on Theatre* (J. Willet, Overs., 18. utg.). London: Methuen London Ltd. (1957)
- Brockett, O. G. & Hildy, F. J. (2010). *History of the Theatre* (10. utg.). United States of America: Pearson.
- Brook, P. (2008). *The Empty Space* (Penguin Modern Classics). England: Penguin Books.
- Bynane, P. (2008). A Method to The Madness: Laughter research, Comedy training and Improv. *Theatre Symposium: A Publication Of The Southeastern Theatre conference:Comedy Tonight!, 16*.
- Calderazzo, D. (2008). Comedy Tonight...and Tomorrow: A Funny Thing happened on the way to the Forum and laughter through the Ages. *Theatre Symposium: A Publication Of The Southeastern Theatre conference: Comedy Tonight!, 16*.
- Carrell, A. (2008). Historical views of humor. I V. raskin (Red.), *The Primer of Humor Research*. New York: Mouton de Gruyter.
- Critchley, S. (2002). *On Humour*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Davies, C. (1998). *Jokes and their Relation to Society* (Humor research). New York & Berlin: Mouton de Gruyter.
- Davies, C. (2011). *Jokes and their Targets*. Unites States of America, Indiana, Bloomington: Indiana University Press.
- Davis, M. S. (1993). *What`s so Funny?: the comic conception of culture and society*. Chicago London: The University of Chicago Press.
- Dean, G. (2016). Comedy Structure and Acting Choices. I C. Olsen (Red.), *Acting Comedy*. London And New York: Routledge Taylor & Francis Group.

- Eigtved, M. (2007). *Forestillingsanalyse. En Introduktion*. Danmark: Forlaget Samfundslitteratur.
- Elliott, R. C. (1960). *The Power Of Satire: magic, ritual, art*. United States of Ameroca, New Jersey, Princeton: Princeton University Press.
- Esslin, M. (2010). The Plays of Samuel Beckett and The Theatre of the Absurd. I H. Bloom (Red.), *Dark Humour*. New York: Bloom`s Litarary Criticism.
- Falck, E. (1995). *DARIO FO, gjøgler og samfunnsrefser*: Ad Notam Gyldendal.
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The Transformative power of Performance, A new aesthetics* (S. I. Jain, Overs.). USA & Canada: Routledge.
- Fo, D. (1992). *Liten håndbok for Teaterfolk*. Oslo: Friundervisningens Forlag.
- Gadamer, H.-G. (2010). *Sannhet og Metode, Grunntrekk i en Filosofisk Hermeneutikk* (L. Holm-Hansen, Overs.). Oslo: Pax Forlag.
- Gelven, M. (2000). *Truth and the Comedic Art*. United States of America, New York: State university of New York Press.
- Gladsø, S., Gjervan, E. K., Hovik, L. & Skagen, A. (2010). *Dramaturgi, Forestillinger om teater* (3. utg.). Oslo: Universitetsforlaget. (2005)
- Herr, C. J. (2007). Satire in Modern and Contemporary Theater. I R. Quintero (Red.), *A Companion to Satire, Ancient and Modern*. USA, Malden: Blackwell Publishing.
- Johnstone, K. (1987). *Improvisation og teater*. Danmark, København: Hanz Reitzels Forlag.
- Johnstone, K. (2006). *Improvisation og teatersport* (A. Boertman, Overs.): Forlaget Drama. (1997)
- Kaplan, S. (2016). Straight line/ Wavy Line. I C. Olsen (Red.), *Acting Comedy*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Keane, C. (2007). Defining the Art of Blame: Classical Satire. I R. Quintero (Red.), *A companion to Satire*. USA, Malden: Blackwell Publishing.
- Longman, S. V. (2008). Comedia dell`arte as the Quintessence of Comedy. I J. m. J. K. Curry (Red.), *Comedy Tonight!* Alabama: The University of Alabama Press.
- Martin, J. & Sauter, W. (1995). *Understanding Theatre, performance analysis in Theory and practice*. Sverige, Stockholm: Almqvist & Wiksell International.
- Meltzer, S. (2016). The secret of great comedy. I C. Olsen (Red.), *Acting Comedy*. New York & London: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Parvulescu, A. (2010). *Laughter Notes On a Passion*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- Pirandello, L. (1994). *Om Humor* (M. B. Tin, Overs.). Oslo: Pax Forlag A/s.

- Provine, R. R. (2000). *Laughter, A Scientific Investigation*. New York: Viking.
- Robinson, D. R. (2016). Physicalizing farce. I C. Olsen (Red.), *Acting Comedy*. New York & London: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Ruch, W. (2008). Psychology of humor. I V. Raskin (Red.), *The Primer of Humor Research*. New York: Mouton de Gruyter.
- Sauter, W. (2000). *The Theatrical event*. United States of America: Iowa University press.
- Sauter, W. (2008). *eventness. A Concept Of The Theatrical Event* (2. utg.). Sverige, Stockholm: STUTS: Stiftelsen för utgivning av teatervetenskapliga studier.
- Seyler, A. & Haggard, S. (2013). *The Craft of Comedy*. New York: Theatre Arts, Inc.
- Stanislavski, C. (1986). *Building A Character* (E. R. Hapgood, Overs.). London: Methuen.
- Stanislavski, C. (2003). *Creating A Role* (E. R. Hapgood, Overs.). New York & London: Routledge. (1989)
- Stanislavskij, K. (1998). *En skuespillers arbejde med sig selv* (E. R. o. E. Rostrup, Overs.). Danmark: Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck.
- Stølås, A. (2000). *Humorens Kunst*. Otta: Genesis Forlag.
- Szokolczai, A. (2013). *Comedy and the public sphere, The rebirth of Theatre as Comedy and the Genealogy of the Modern Public Arena*. New York: Routledge.
- Trolie, T. B. (2005). *Skuespillerkunst i kontekst*. Norway: Kristiansand: Høyskoleforlaget AS - Norwegian Academic Press.
- Weitz, E. (2009). *The Cambridge Introduction to Comedy*. New York: Cambridge University Press.
- Wilkie, I. (2016). Through wall's chink: or audience interplay in comic acting. I C. Olsen (Red.), *Acting Comedy*. New York: Routledge Taylor & Francis group.
- Willingham, S. (2016). Unexpected: 5½ rules to better improvisation. I C. Olsen (Red.), *Acting Comedy*. New York: Routledge.
- Zubarev, V. (2011). Chekov as a Founder of the Comedy of a New Type. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, 13.

### **Hentet fra Internett**

Detandreteateret.no, *Micetro*(udatert), hentet 5 desember 2015 hentet fra

<http://detandreteatret.no/pub/detandreteatret/shows/?aid=121&cid=268>

Humoristen.no, *Vampyrvits* (udatert), hentet 23 februar, hentet fra

<http://humoristen.no/vampyrene/>»

Khio.no, *Teaterhøgskolen*(udatert), hentet 24 Februar 2017 fra

<http://www.khio.no/studier/teaterhogskolen>

Nationaltheateret, *Den stundesløse, slik du aldri har sett ham før*(udatert), hentet 11 januar 2016 fra [http://www.nationaltheatret.no/Den+stundesl%C3%B8se.b7C\\_wRHK3e.ips](http://www.nationaltheatret.no/Den+stundesl%C3%B8se.b7C_wRHK3e.ips)

Nordbø, Børge *humor*(2014), hentet 6 januar 2017, fra <https://snl.no/humor>

### **Forestillingsliste**

*Micetro*: Det Andre Teateret, hovedscenen av Keith Johnstone (sett 9 desember 2015 og 13 januar 2016).

*Den Stundesløse* av Ludvig Holberg, Nationaltheateret, amfiscenen  
Regi: Laurent Chétouane (sett 20 og 22 januar 2016)

### **Film**

Laurent Chétouane(regissør)(2016) *Den Stundesløse* (DVD), Nationaltheateret