

Draumkvedet

Me vil gjennom å laga ein scenisk versjon av ein av dei eldste særnorske performative tekstane *Draumkvedet*, problematisera førestellinga om at "det norske" er noko statisk, noko definerbart, og ikkje noko dynamisk og plastisk.

Med kvadet som ryggrad i ei monologisk framsyning, vil me i samarbeid med dramatkar Eirik Fauske laga ein radialt ny versjon av *Draumkvedet*.

Framsyninga skal visast i åtte forskjellige forsamlingshus på aust- og vestlandet i januar 2018, med elleve førestillingar totalt.

Involverte kunstnarar:

Erlend Samnøen, regissør

Morten Espeland, skodespelar

Eirik Fauske, dramatkar

Maja Nilsen, scenograf og kostymedesignar

Nils Jakob Langvik, lyddesignar

Evelina Dembacke, lysdesignar

Finn Totland, tekstdramaturg

Kai Johnsen, teaterdramaturg

Ida Willassen, produsent

Me søker Hordaland Fylkeskommune om kr 25 000,-. Dette beløpet vil dekke utgiftene til leige av spelelokala i Hordaland og deler av turneutgiftene ved speling på desse stadane. Både skodespelaren og dramatkaren i dette prosjektet er opprinneleg frå Hordaland – Espeland frå Stord og Fauske frå Lindås.

Kunstnerisk målsetting

Innsamlinga og nedskrivinga av folkediktinga generelt, og *Draumkvedet* spesielt, var ein del av folkloristane på 1800-talet sitt prosjekt om å samla og ta vare på "det opphavlege norske". *Draumkvedet* er etter dette blitt ståande som ein nasjonalskatt, eit eksempel på noko av det ypparste av norsk folkedikting.

Forfattaren og litteraturforskaren Georg Johannesen gjer i boka si *Draumkvede 1993* eit poeng av at kvadet døydde i det det var samla inn og skrive ned. Det oppstod eit nytt litterært *Draumkvedet*, men det gjekk frå å væra ein aktivitet til å bli ein ting.

Prosjektet vårt er tenkt å være ein fantasi over korleis visjonsdiktet *Draumkvedet* ville sett ut i dag om det fortsatt hadde vore eit oralverk i kontinuerleg utvikling, og ikkje blitt ein del av kanoniseringprosjektet til dei nasjonalromantiske folkloristane.

På det viset ynskjer me å problematisera førestellinga om at "det norske" er noko statisk, noko definerbart, og ikkje noko dynamisk og plastisk. Spelemannen lærer seg slåtten frå ein læremeister, men lagar sin versjon ved å leggja til og ta bort. Kvedaren bestemmer om eit stev skal få leva vidare eller døy. På denne måten endrar verket – og samfunnet seg – gjennom det den enkelte bestemmer er viktig å føra vidare.

Me vil spela i hus som er etablerte sosiale samlingsstadar; ungdomshus og grendehus. Alle husa me skal spela i har røter i Ungdomslagsrørsla. Dette er ei rørslе som har vore oppteken av å dyrka det særnorske, men også hatt folkeopplysing og sosialt samvær som berande element.

Me har fått hjelp av Noregs ungdomslag til å velja hus som har ei aktiv brukargruppe, og som har infrastruktur til å ta i mot oss. Det er potensielt svært mange moglege spelestadar, berre Noregs ungdomslag åleine har omlag 300 lagshus.

Me søker Hordaland Fylkeskommune om kr 25 000,-. Dette beløpet vil dekke utgiftene til leige av spelelokala i Hordaland og deler av turneutgiftene ved speling på desse stadane. Både skodespelaren og dramatikaren i dette prosjektet er opprinneleg frå Hordaland – skodespelaren frå Stord og dramatikaren frå Lindås.

Prosjektskilddring

Tekstgrunnlaget

I motsetnad til dei fleste norske mellomalderballadar, som ofte er versjonar av europeiske balladar, ser *Draumkvedet* ut til å være særnorsk.

Balladen handlar om Olav Åstesson som fell i djup søvn på juleftan og søv til trettandedag jul. Han drøymr om ei lang vandring gjennom dødsriket; "sund'e gjekk mi skarlakskåpe, og neglane på kvar min fot" (...) "sunde gjekk mi skarlakskåpe, og neglane på kvar min fing". Han klatrar over Gjallarbrua der hunden bit og ormen stikk, han kjem seg ikkje over før han skjønar ulikskapen på rett og gale. Han ser folk som har gjort urett bli straffa; mannen som har drepe barnet sitt går til knes i myra og må bæra barnet i hendene til han får sin endelege dom. Men det er håp: For "sæl er den i fødesheimen fattige gjeve sko", og "sæl er den i fødesheimen fattige gjeve brød". Når han vaknar dreg han straks til kyrkja. Medan

presten held preika, set Olav seg i kyrkjedøra og fortel om draumen. På denne måten gjer han opprør mot presten sin autoritet.

Balladen har ein sirkeldramaturgi, som startar og sluttar med at utøvaren adresserer publikum direkte. Hen presenterer protagonisten i tredje person, plasserer han i samfunnsstrukturen og skildrar han som ein som er av solid moralsk støyping. Etter nokre strofer endrar utøvaren personleg pronomen og snakkar i 1. person; hen gjer protagonisten sine ord til sine og gestaltar han. Diktet har såleis to fiksjonslag.

Tekst i endring

Draumkvedet har fylgt den språklege utviklinga i Noreg, frå gamalnorsk til nynorsk. Kvadet var ein prosess, kvart ord eller uttrykk kan ha blitt endra på, eller lagt til, av den som til ei kvar tid framførte det eller lærte det vidare. Noko av teksten var gamal, noko var ny, som eit skip der plankar og mannskap støtt vert bytta ut medan skipet og ferda til skipet fins og held fram.

Ny tekst

Den nyskrivne versjonen skal skrivast utifrå definerte premiss: Me føresteller oss at teksten har utvikla seg kontinuerleg, gjennom ein ubroten munnleg overleveringstradisjon, frå middelalderen og fram til i dag. Den nye teksten skal tematisk og motivmessig ha klare referansar til denne spesifikke balladen, men også skilja seg radikalt frå den. Den skal dra veksling på poesien sine verkemiddel, men også ha ein samtidig munnleg estetikk. Den skal ha eit klarare emosjonelt innhald enn det meir refererande diktet. Den skal tangera problem og tema som er viktige i dag, for å understreka at *Draumkvedet* ikkje bør vera ei avslutta form, men framleis vera i rørsle.

Spelestil

Skodespelararbeidet vil bygga vidare på eit forskingsarbeid som Espeland har pågåande, og som fokuserer på det han har kalla skodespelaren sin kinestetiske dramaturgi – SSKD. Kort fortald har SSKD som mål at skodespelaren skal få eit meir pregnant kroppsspråk, eit større uttrykksmessig spenn og kompleksitet i det fysiske språket hen kan uttrykka seg i. At skodespelaren får eit bevisst forhold til det romlege narrative hen skaper.

SSKD oppstod som eit forsøk på å sameina to uttrykksmessige ytterpunkt Espeland opplevde stadig kolliderte i hans kunstnarlege verke: den psykologiske identifikasjonen med karakteren, og ambisjonen om å utvikla meir avanserte kinestetiske og romlege uttrykk.

Dette skismaet oppstod for Espeland i møte med The Suzuki Method of Actor Training i 2010, og som han har spesialisert seg i sidan. Metoden vil få ein viktig plass i prøveperioden. Ein kan påstå at Suzukimetoden har somme parallellar med den munnlege overleveringstradisjonen. Metoden bygger på små koreografiske sekvensar som er utvikla av regissøren Tadashi Suzuki og skodespelarkompaniet hans SCOT. Sekvensane er i utgangspunktet strengt komponerte, og vert lært nøyaktig frå lærermeister til elev. Over tid og frå ledd til ledd har det likevel oppstått variasjonar av desse sekvensane.

Framsyinga har tre fiksjonslag: 1. Utøvaren som "privatperson", Espeland som møter publikum. 2. Utøvaren i rolla utøvar, der han presenterer protagonisten. 3. Utøvaren som gestaltar Olav Åstesson. I dette laget vil skodespelaren vera berar av ein kinestetisk dramaturgi, som skal ha eit allegorisk uttrykk for dei hindringane protagonisten er utsett for på vandringa i dødsriket. Dette fysiske, kinestetiske, arbeidet vil bli ein stor del av prosjektet. Det er for oss eit type nybrottsarbeide.

Composition-in-performance

Å kvede er å dikte under framføringa av kvadet. Nydikting eller improvisasjon i folkedikting er av forskarar innanfor feltet kalla composition-in-performance. Ei kvar god framføring har sjølvstøtt i større eller mindre grad element av improvisasjon eller nykomponering over seg. Målet vårt i *Draumkvedet* er å skapa eit repertoar av formlar, både tekstlege og kinestetiske, som er framsyninga sine atom. Formlar som Espeland kan komponera med eller improvisera innanfor. Det er eit særleg mål at framsyninga har potensiale i seg til å endra uttrykk radikalt frå framsyning til framsyning basert på huset, stemninga i publikum og det skodespelaren måtte ynskja å formidla denne dagen, og at dette skal skje innanfor nokre på førehand definerte parameter. På det viset kan *Draumkvedet* bli ei framsyning i kontinuerlig prosess, som utviklar seg, og som – når speleperioden er over – kan ha blitt til noko anna enn det den i utgangspunktet var.

Scenisk realisering

Sidan me skal spela i fleire ulike grendehus, ser me for oss at det visuelle uttrykket til framsyninga skal vere ope nok til å harmonisera med estetikken til husa, eller sterk nok til å stå i kontrast til dei. Husa har ein sal med ein mindre oppbygd scene i eine enden. Storleiken på romma, lysforholda, straumtilgang o.l. kan variera mykje.

Publikum skal koma inn i eit rom dei kjenner att, til ei atmosfære som ikkje skil seg frå den dei vanlegvis møter i grendehuset sitt. Dei kjøper billett i døra og får servert kaffi når dei kjem inn i salen. Rommet er lyst opp av lampane som alt finst der. Sceneteppe til scena er trekt føre. I rommet står eit langbord med stolar rundt. Det vil vere om lag 30 stolar til publikum. Me brukar stolar og bord som høyrer til kvart einskilt lokale. Bordet kan vera dekkja av ein duk, det kan vera ein masseprodusert

papirduk, eller ein duk tilverka av scenografen. Utøvaren helsar på kvar einskild publikummar, og dei set seg ned og drøser rundt bordet.

Når skodespelaren vel å byrja, fører dette til at rommet endrar seg. Lyset skiftar ved at taklyset går av og lyskastarar lyser opp bordet. Kanskje er det lys på undersida av bordet, eller i duken. Ein flyttar seg vekk frå grendehuset og inn i ein teatral situasjon.

Skodespelaren trer etter kvart inn i gestaltinga av Olav og flytter seg opp på scena. Rørsla frå bord til scene markerer overgangen frå vaken tilstand til ein meir draumeaktig stil. Det er som å søkka ned i ei myr eller bli borte i skodde. Dei scenografiske elementa på scenen er skulpturelle konstruksjonar laga av scenografen. Dei vil vera element som i materiale og utsjåande står i klar kontrast til dei romma me spelar i.

I *Draumkvedet* blir musikk- og lyddesignet ein aktiv medspelar til skodespelaren gjennom bruk av m.a. klanglege, teksturelle og kontrapunktiske verkemiddel. I vår versjon vil melodiane til kvadet ikkje ha ein plass. Dette for å auka uttrykkspekteret i den vokale framføringa.

Formidling/framføring:

Det førre prosjektet til YMIST. vart også spela i forskjellige grendehus. Det me opplevde på somme av stadane, og kanskje i særleg grad på Nordvang Ungdomshus i fjellbygda Vats, var at førestellinga vart noko større og annleis enn til dømes i Oslo. Vats er ei lita bygd som ingen av dei involverte hadde tilknytning til, og det var heilt tilfeldig at me kom i kontakt med styraren til huset. Medan me enno heldt på med å rigga på speledagen, kom folk og helsa på og gav tydeleg uttrykk for at dei var spente og gledde seg. Når framsyninga tok til hadde folk for lengst samla seg, nokre kom gåande, andre kom i bil, på hest, eller på fatbike.

Etter framsyninga vart me takka med ein lengre tale, og me drog derfrå med ei kjensle av at det hadde oppstått ei sosial hending som me korkje var førebudd på eller heilt forsto kva var.

Eit anna aspekt me erfarte var at me, på grunn av at romma var så ulike, måtte gjera fleire endingar frå spelestad til spelestad. Me ynskjer at *Draumkvedet* i større grad tar opp i seg dette. Me vil at framsyninga skal gjennomgå ein transformasjon gjennom speleperioden. I likskap med kvadet som har vore i kontinuerleg utvikling, vil me at kvar spelestad i overført tyding skal kunna representera ulike etappar i tradisjonsoverføringa. At det i prosjektet finst ei overbygning der det dynamiske og plastiske i verket er med på å utfordra definisjonen på kva som er *Draumkvedet*, og på denne måten også kva som er "det norske".