

A woman in a light-colored dress stands at the bottom center, holding a massive, overflowing bouquet of various flowers. The bouquet is so large that it completely obscures the sky above her, filling the upper two-thirds of the frame. The flowers include dahlias, chrysanthemums, and other multi-petaled blooms in shades of orange, yellow, white, purple, and pink. The woman's face is partially visible through the flowers. The background is a clear, pale blue sky.

ONS

UNDER THE  
LANDSCAPE

# Velkommen til Underlandet!

I det daglige nyhetsbildet leser vi stadig mer om anonyme net troll og mennesker som opererer under en annen identitet enn seg selv. Hva gjør det med oss at vi kan logge oss på en virkelighet hvor våre handlinger ikke får konsekvenser for oss selv?

Jennifer Haley har skrevet et skuespill som går rett inn i vår egen samtid. Internett gir oss alle en global plattform å operere i og fra. Men i «Underlandet» kan du ikke bare sitte foran en skjerm og leke med dine egne drømmer og møte mennesker online. Når du har skapt din identitet og logget deg inn i «Underlandet», kan du bevege deg inn i et samfunn hvor du kan tillate deg det utenkelige.

I «Underlandet» forblir alt det samme. Her møtes en rekke mennesker i en bortgjemt og vakker hage. Men hva skjer egentlig i denne hagen? Det er dette etterforsker Morris prøver å finne ut av. Hva hun finner, skal vi ikke røpe her. Spørsmålet er hva slags ansvar som følger med det enorme mulighetsrommet som den digitale verden gir oss.

I sciencefictionromaner som Karin Boyes «Kallocain» og Ernst Orwells «1984», tegnes skrekksenarioer hvor mennesker straffes for sine tanker.

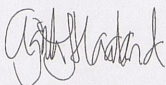
I «Underlandet» eksisterer ingen straff. Spørsmålet er hva det gjør med oss å ha fullstendig frihet til å leve ut drømmene våre uten at vi må skru på vårt moralske kompass.

Den Nationale Scene er stolte over å ha sikret oss norgespremierer på dette stykket.

Vi er også glade for å ønske instruktøren Victoria Meirik velkommen tilbake til oss. Hun skapte en strålende forestilling av «En Folkefiende» i 2015. Nå tar hun oss inn i et helt annet landskap. Med seg har hun et flott team med nye krefter som ikke har jobbet på DNS før. Hjertelig velkommen til scenograf Katja Ebbel Fredriksen, lysdesigner Norunn Standal, komponist Gaute Tønder og den svenske videodesigner Nils Fridén.

Vi ønsker også Kamilla Grønlie Hartvig velkommen i ensemblet på DNS.

Velkommen i teatret!



Agnete G. Haaland, Teatersjef





# Digital virkelighet gir nye svar på gamle filosofiske problemer

Vårt møte med VR griper inn i de store, tidløse spørsmål fra filosofien: Hva er virkelighet? Hvem er jeg?

Av Silje Gripsrud

Den teknologiske utviklingen innen virtuell virkelighet (VR) byr på mange muligheter og utfordringer som vi kanskje ennå ikke har tatt helt innover oss. Vi har tatt en prat med dataspillfilosof John Richard Sageng som kan hjelpe tankene i gang. Han er hovedredaktør for den nyoppstartede «Journal of the Philosophy of Games» og for pionérboken «The Philosophy of Computer Games».

**– Hva er det med de digitale universene som tiltrekker så mange, tror du?**

– Vi lever i en fysisk verden som fra naturens side ikke er rettet inn mot å oppfylle våre behov som mennesker. Den tar ikke hensyn til våre ønsker eller tilrettelegger for våre planer. I stedet er vi som art biologisk tilpasset naturen gjennom evolusjon. Tradisjonelle teknologier søker å utbedre den vanlige fysiske verden, slik at den passer bedre med våre

behov. Digitale teknologier radikaliserer denne transformasjonen av våre omgivelser. Der brukes algoritmer for å lage nye fysiske «lovmesigheter» som tilpasser omgivelsen slik at de er mer tilrettelagt kroppslig tilstedeværelse, kommunikasjon og samhandling. Digitale universer gjør ikke bare ting lettere for oss – de realiserer oss som mennesker i langt større grad enn tradisjonell teknologi.

**– Har virtuelle virkeligheter krav på å bli kalt virkelige?**

– Det mener jeg absolutt at de har. Men vi må skjelle mellom ulike fenomener, nemlig fantasi på den ene side og virtualitet på den andre. Enten vi omgir oss med digital teknologi eller ikke, må vi skille mellom det som angår seriøs handling og det som angår fenomener som lek, fantasi og fiksjon. I vanlige, så vel som digitalt formede omgivelser, har vi behov for begge deler. Virtuelle vir-





keligheter, når de brukes til alvorlige formål, har like stor rett til å bli behandlet som virkelige som den ikke-virtuelle. Eksempelvis er elektronisk valuta eller tekstbehandlingsdokumenter like virkelige som sedler og papirdokument er.

– **Hva med dataspill?**

– Dataspill er interessante fordi de fremtrer som blandinger av ulike aspekter ved virkelighet. Vi må på et nivå respektere at spillene ikke er virkelige. Det er jo nettopp en del av deres appell. Hvis du for eksempel spiller «Call of Duty», så skal du leve deg inn i den fiksjonsverdenen som spillet skaper for deg. Spillet er laget slik at den bygger opp under din lek, for eksempel når du later som at du en soldat som infiltrerer en terroristgruppe. Dette er selvfølgelig fantasi, men samtidig er spillene også arenaer hvor du utfører virkelige handlinger. Du kan skyte treffsikkert, lyve, skremme, vinne eller tape, og opplever glede hvis du vinner eller bli skuffet hvis du taper. Dataspill kan også skape virkelige fenomener og handlinger som ikke finnes fra før. Hvis du for eksempel dreper noen i et spill, så tilsvarer ikke det død i den vanlige verden, men det er like fullt en virkelig handling med reelle konsekvenser i spillet, og slik skiller det seg fra en ren fantasi om at noe har skjedd.

## Som frie individer har vi et vidt mandat til å leke, spekulere og prøve ut handlinger i fantasien



### – Hva tenker du rundt forholdet mellom individet som spiller og karakteren de velger å være?

– I en viss forstand mener jeg at vi er oss selv når vi benytter en avatar til å utføre handlinger i spillet. I de fleste spill vil vi synes det er naturlig å si at det er «jeg» som skyter, løper, hopper osv. og ikke for eksempel «Lara Croft». Vi kan kanskje si at vi har to kropper når vi handler ved hjelp av en avatar. Samtidig har vi her elementet av fiksjon og lek. For mange spill vil poenget være at du leker at du er en karakter du ikke er, og videre at du som denne karakteren tar del i en historie som også bare er fiksjon. Betydningen av dette elementet vil variere fra spill til spill. Noen spill, som f.eks. «Portal» eller «Deus Ex», har en historie der spillens fiksjonelle karaktertrekk er vik-

tig for historien. I verdens mest suksessrike spill, «World of Warcraft» arbeider 250 utviklere med å lage verdener tilpasset de som vil delta rollespill av denne typen, men de har også «realms» for dem som ikke er interessert i dette. I spill som «Word-feud» spiller det jo ingen rolle.

### – Er vi oss selv hvis vi spiller en karakter i et rollespill?

– Jeg tror ikke det nødvendigvis er noen motsetning mellom det å være seg selv og det å være engasjert i en lek av denne typen. Det gjør at jeg er skeptisk til ideen om at motivasjonen ved å spille skulle være at det er befriende å ikke være seg selv. Er du for eksempel deg selv når du spiller Yatzy eller fotball? Jeg tror de fleste ville svare ja, til tross for at du aksepterer regler og mål som ikke gjelder utenfor spillet. Jeg tror det samme gjelder når du tar på deg roller i dataspill. Du er deg selv når du leker at du er noen du ikke er.


### – Utviklingen åpner for mange etiske dilemma: Står vi ansvarlige for de moralske valgene vi tar i en digital verden?

– Det er et godt spørsmål, og jeg tror at svaret kommer an på hvilket syn man har på hva som gjør handlinger umoralske. Noen mener at det som gjør en handling umoralsk, er at den

har dårlige konsekvenser for andre. Andre mener at en handling er umoralsk hvis den ikke springer ut fra gode karaktertrekk hos den som utfører handlingen. Andre igjen mener at en handling er umoralsk hvis den har sin opprinnelse i et ønske som ikke respekterer andres verdighet som mennesker. Mange av handlingene vi gjør i digitale verdener er underlagt akkurat de samme normene som finnes ellers, og det gjelder både moralske og rettslige normer. Det er mulig å skremme, stjele, fornærme, såre og bedra via digitale grensesnitt, men også å trøste, støtte, informere og vise solidaritet. Her er det ikke noe stort mysterium når det gjelder moralitet.

### – Kan vi da straffes for våre fantasier?

– En spesiell etisk problemstilling oppstår med fantasi og lek. Hvis vi gjennom en handling i et spill forestill oss at vi dreper en annen på en spesielt grusom måte, så er dette også en handling, men det er primært en mental - og ikke en fysisk handling. Noen vil si at dette ikke er galt så lenge den mentale handlingen ikke har noen dårlige konsekvenser for andre. Andre vil si at slike handlinger forråer spillernes personlige karakter. Jeg mener det sentrale er om vi krenker



andres rettigheter ved slik fantasering. Som frie individer har vi et vidt mandat til å leke, spekulere og prøve ut handlinger i fantasien (som vi ellers ikke ser på som moralske). Men dette mandatet har visse grenser, og gjelder bare under visse betingelser. Det må være motivert ut fra en interesse for å prøve ut hvordan det er å etterleve andre moralske normer, og det krever et hypotetisk samtykke fra de som kan krenkes av fantasien. Det kan ikke være en mental erstatning for det å utføre en ond handling. Hvis du for eksempel fantaserer om å torturere barn fordi du har et oppriktig ønske om å gjøre nettopp dette, så er dette moralsk uakseptabelt. Vi ville si at det er en «syk» mental handling, og at den krenker barns verdighet. Det samme gjelder fantasier som på samme måte er motivert av et begjær om virkelig å utføre for eksempel seksuelle overgrep eller rasistiske handlinger.

– Mange husker «The Matrix» som de fleste vil karakterisere som en slags eventyrfilm. Situasjonen i forestillingen «Underlandet», der de aller fleste lever størsteparten av livet i en kunstig virkelighet, er jo også temmelig science fiction-aktig. Men hva tenker du om utviklingen og vår fremtidige hverdag – er en slik virkelighetsbeskrivelse så fjern likevel?

– «The Matrix» kommer stadig nærmere, dag for dag, men kanskje ikke helt på den måten som mange fores tiller seg det. Både i filmen og i forestillingen er det beskrevet et veldig effektivt grensesnitt som er koblet opp mot en eksepsjonelt selvtilstrekkelig virtuell verden. Slik teknologi er utvilsomt mulig, men det vil ta en stund før den finnes. Jeg mener imidlertid at betydningen av dette scenariet er overvurdert og at fascinasjonen for den teknologiske muligheten er litt irrelevant. Vi befinner oss allerede i en virkelighet der digitale lover infiltrerer vår naturlige verden gjennom datamaskiner, mobiltelefoner og andre grensesnitt. Denne utvides gradvis med nye elementer. Nylig kom det en ny generasjon av VR-briller på markedet, og før eller siden vil disse spille en delrolle i denne virkeligheten. Etterhvert vil sannsynligvis også den vanlige verden bli «forsterket» med digital informasjon via syn og hørsel.

Etterhvert vil sannsynligvis også den vanlige verden bli «forsterket» med digital informasjon via syn og hørsel.



– Er vårt tankesett rundt dette i ferd med å bli utdatert?

– Tidligere var det mest profesjonelle filosofer som fant det betimelig å reise spørsmålet «hva er virkelig?» for fenomener i det daglige liv. Digital teknologi har medført at visse varianter av dette spørsmålet føles nærværende og aktuelle for de fleste. Grunnen er at digitale teknologier har endret de praktiske målestokkene vi benytter for skillet mellom det virkelige og ikke-virkelige. Målestokkene har blitt utdaterte, og vi trenger simpelthen tid til å etablere nye. Jeg mener at den virtuelle verden som beskrives i «Underlandet» er akkurat like virkelig som den vanlige verden, den er bare bygget opp på en annen måte. Jeg tror at om noen år vil man se tilbake på slike fortellinger om kunstige univers og undres over at vi oppfattet dette som et stort problem.













# UNDERLEDET

Av Jennifer Haley

Oversetter og regissør: Victoria Meirik  
Scenograf og kostymedesigner: Katja Ebbel Fredriksen  
Videodesigner: Nils Fridèn og Velourfilm  
Komponist: Gaute Tønder | Medkomponist: Olav Waastad  
Lysdesigner: Norunn Standal  
Dramaturg: Anders Hasmo Dahl og Solrun Toft Iversen

**MED:** Sims/Papa: Bjørn Willberg Andersen  
Morris: Siren Jørgensen  
Doyle: Jon Ketil Johnsen  
Iris: Kamilla Grønli Hartvig  
Woodnut: Ole Martin Aune Nilsen

**BARN:** Annichen Marie Aall Meidell, Josephine Larsen,  
Linnea Selvik Hellesøy, Amalie Østensjø-Kristensen  
Margit Amalie Jøsendal, Susanne Torstensen Enehaug

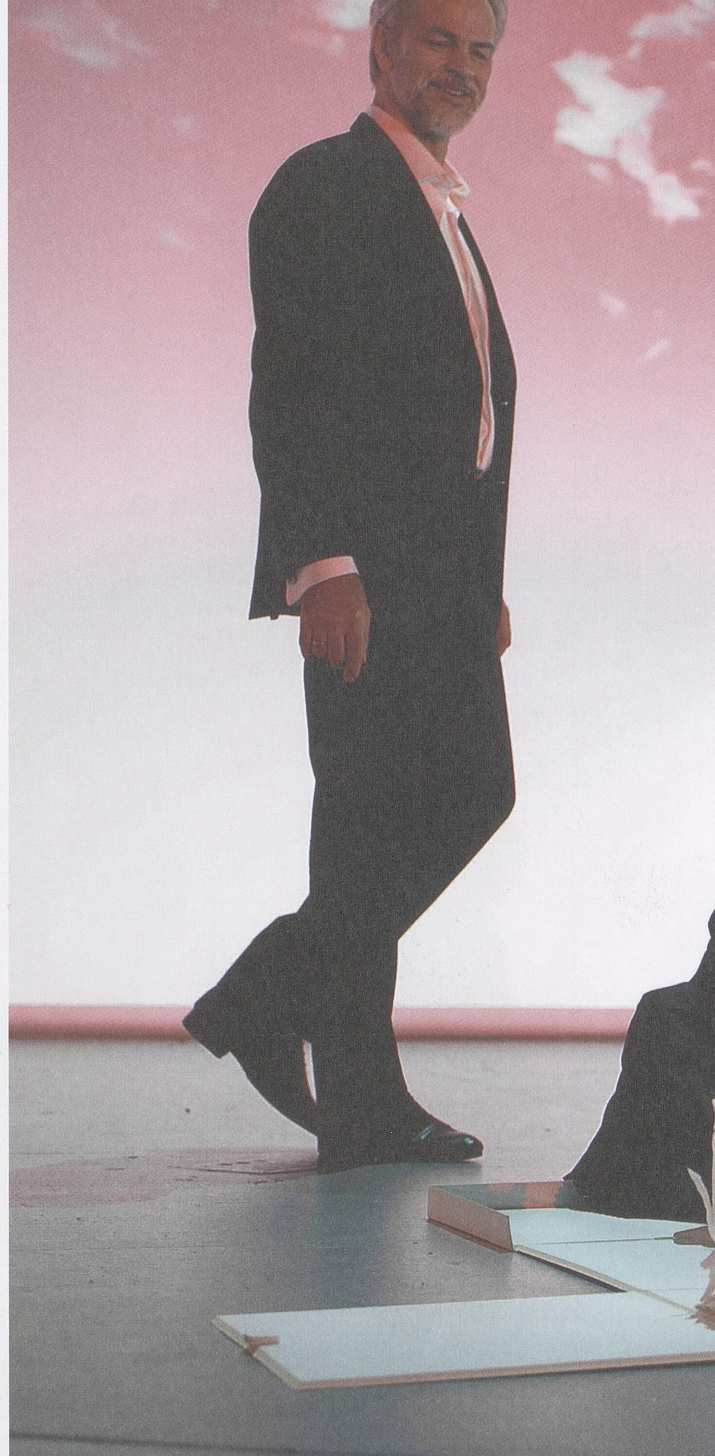
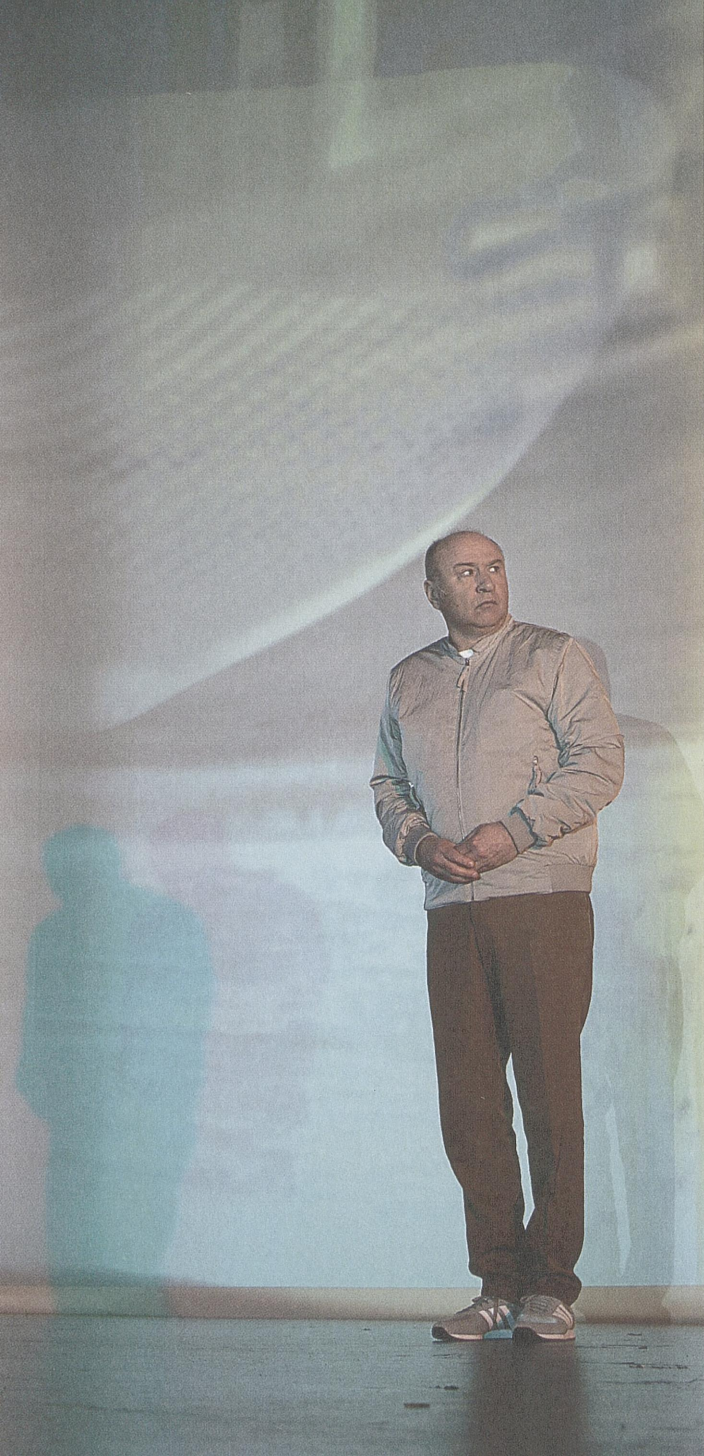
Inspisient: Carl Mehl | Lydtekniker: Tor Endre Kalvenes  
Videotekniker: Einar Bjarkø | Maskør: Mette Noodt  
Rekvisitør: Frode Prestegård/Cathrine Hopstock  
Sufflør: Nina Agnethe Kopperdal

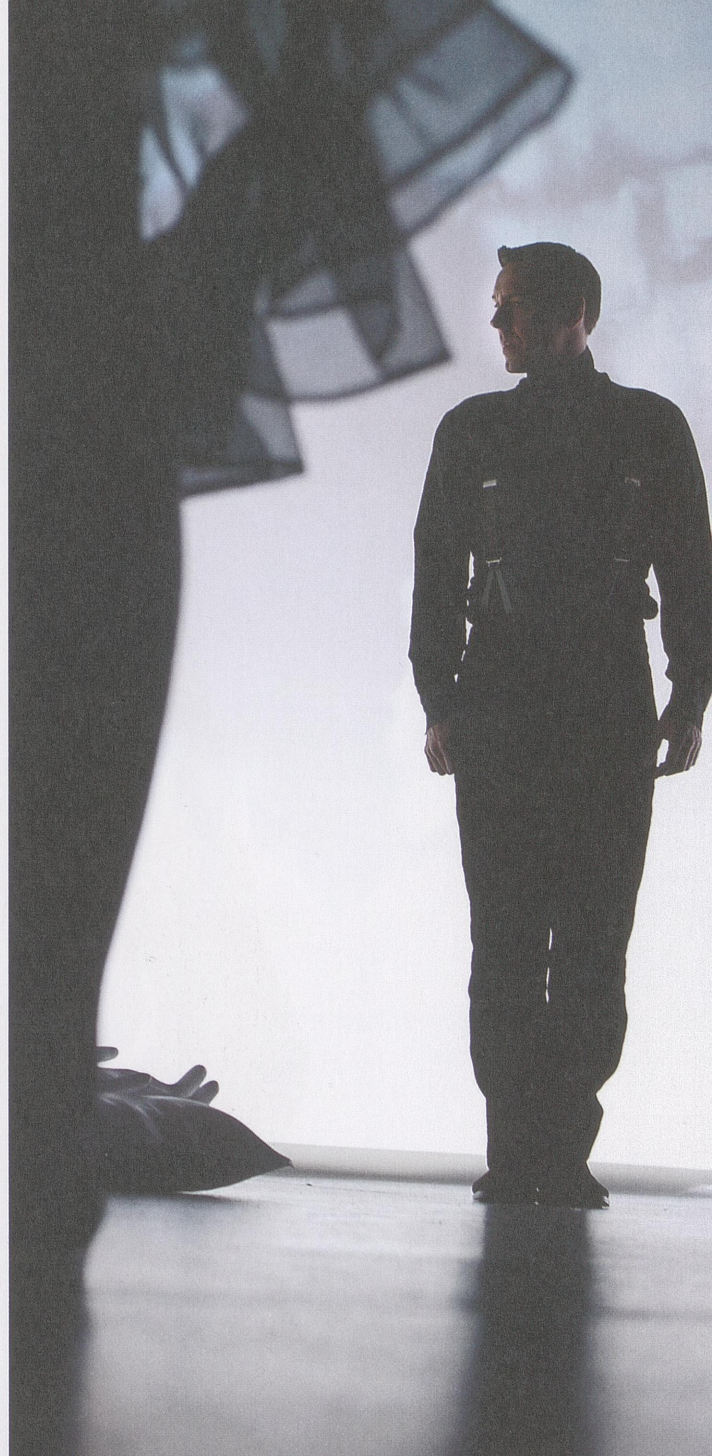
Teaterforlag: Nordiska ApS

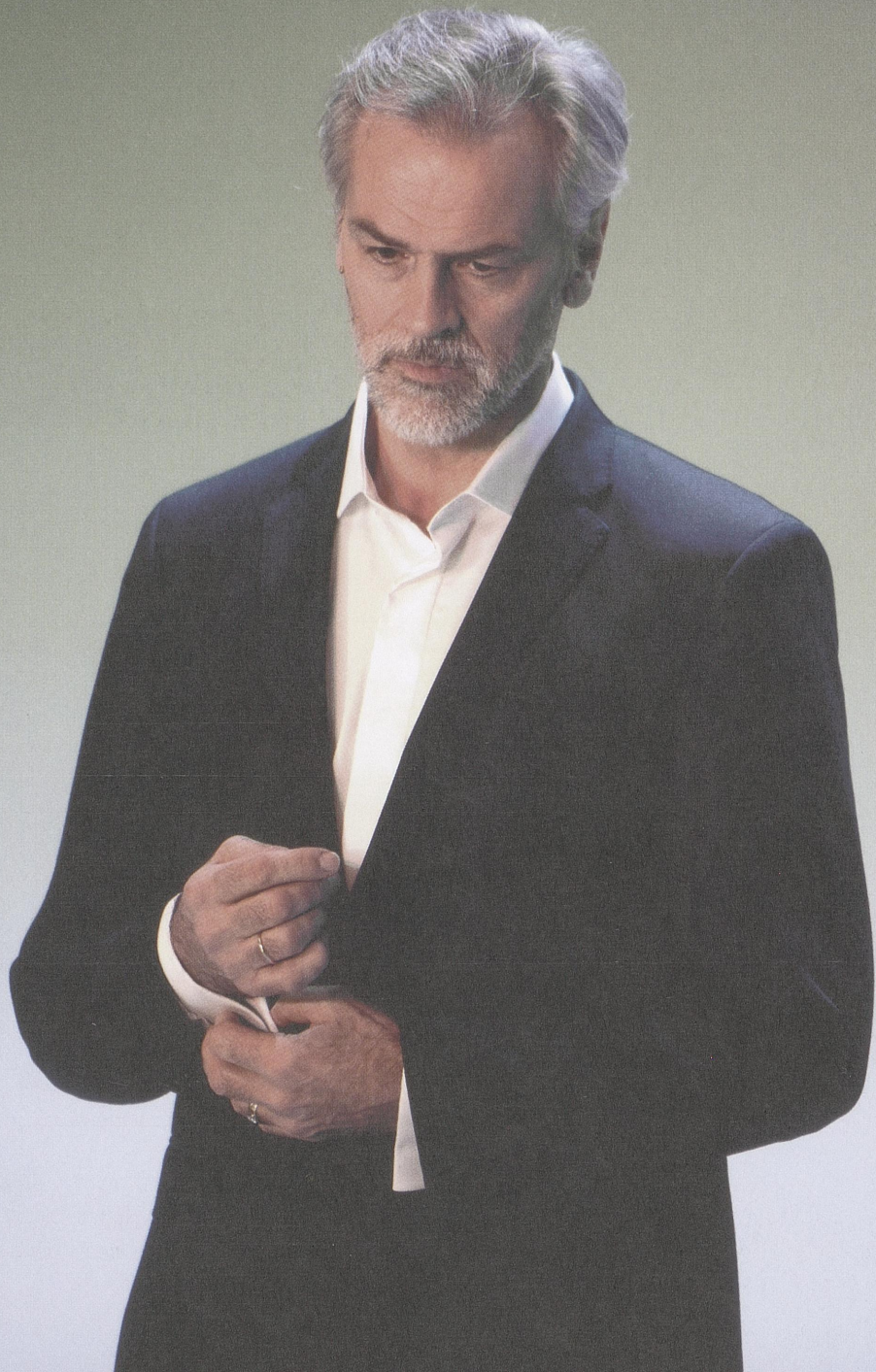
Forestillingen varer i ca. 1 time og 25 min, ingen pause.  
Dekor og kostymer er produsert på Den Nationale  
Scenes verksteder. Det er ikke tillatt å fotografere,  
filme eller gjøre lydopptak under forestillingen.

Norgespremiere på Store Scene 16. april 2016













# Underlandet – stykket som vekker undring

**Må de samme samfunnslovene gjelde i en verden som ikke er virkelig men som er virtuell?**

Av Victoria Meirik, regissør

En av karakterene i stykket påpeker at det å leve i en fiksjon eller inne i en spillverden er en annen måte å leve på og derfor finnes det andre spilleregler enn de vi er kjent med i vår virkelige verden.

«Det er ikke den samme måten å leve på! Det er en fantasi! Der bør mennesker få være fri. Det er det eneste stedet de skal kunne være fullstendig private og jeg tilbyr dem det.»

I stykket står de to karakterene, den unge kvinnen Morris og den middelaldrende Sims steilt mot hverandre når det gjelder hvordan man skal definere fiksjonen. De lever i en fremtidsutopi hvor den virtuelle virkeligheten er blitt det som definerer men-

neskers liv. Dermed må det også skrives nye lover for adferd og rettsforfølgelse. Men hvordan skal man dømme noen for å skape en fiksjonsverden som er rettet mot å leke og utnytte virtuelle barn?

Som regissør jobber jeg med fiksjon. Det betyr at jeg jobber med historier som er diktet opp men peker mot en virkelighet som eksisterer. Det er mye i denne fiksjonen som er fryktelig, barn som tar sitt liv, (Vildanden) mødre som tar barns liv (Medea), døtre som vil ta sine mødres liv (Elektra), sønner som tar sin fedres liv (Ødipus). Listen er er endeløs av vold og overtramp i fiksjonens verden. I dramatikens tjeneste dør og utøves det grusomheter foran publikums øyne for at vi skal reflektere over vår egen virkelighet.



Skuespilleren spiller karakterer skapt av Shakespeare, Ibsen, O'Neill, Kane og Norén som har fremkalt de verste sidene av individer for å avdekke en sannhet om vår virkelighet. Det har vært nok av skuespillere som har måttet forsvare og spille roller som har tatt feil valg.

I forsvar for å spille ut ord, utsagn og handlinger som er grusomme, sier man at det er kun fiksjon. Det er kun teater. Det er en løgn som peker på en sannhet. Dette er å bruke fiksjon for å kunne avdekke, for å se klarere, for å være kritisk, utvikle og stille spørsmål over måten vi tenker på og danner vår kultur. Derfor må fiksjonen være

fri hvis fiksjonen skal ha en funksjon. I fiksjonens ærend er det nesten at jeg kan forstå Sims sine tanker. «Det er fantasi! Der bør mennesker få være fri».

Men fiksjonen har som mål å peke på noe som er virkelig for å fremme en bedre virkelighet. Hva er forskjellen på Sims' prosjekt og dette?

I stykket «Underlandet» har Sims skapt en Viktoriansk fantasiverden hvor alle hans fantasier kan oppfylles. Det å være sammen med mindreårige og å utøve vold som ikke har konsekvenser. Dette er kun et spill, sier han. Hvis dette er kun et spill

og en fantasi som ikke skader noen, hvorfor er det så galt, sier han selv i stykket. Det opplagte støtende er hans hang til å skape en verden som objektiviserer barn.

Men Sims forsvarer seg med: «Vis meg en forskningsrapport som konkluderer med at det finnes sammenheng mellom virtuell adferd og faktiske lovbrudd».

Det er bare en fiksjon, så hvorfor vil Morris ha Sims dømt for denne verdenen? Han sier selv at det ikke er virkelig. Men skaper dette spillet en aksept kultur? Klarer spillerne å skille mellom virkelighet og fantasi?



## Spørsmålet er om dette skaper større friheter eller skaper mindre rom for individet.



Morris er inne på å påpeke gråsonen i denne fiksjons leken. Hva skjer når fiskjonen blir oppfattet som virkelig eller at man behandler fiksjon som virkelighet? Er det slik at det vi føler og opplever i fiksjonene kan skade oss?

I flere sammenhenger i stykket er karakterene inne på at ingenting er ekte og at det ikke er virkelige barn man ser. Men hvorfor prøver man da å være så tilnærmet lik virkeligheten som overhodet mulig? For å føle at det er en total virkelighet.

Her er forlater Sims prosjektet som fiksjonen har hatt i f.eks dramatikken.

I Sims sitt prosjekt er dette en søken etter et substitutt for virkeligheten. En frisoner for å slippe løs sine indre demoner.

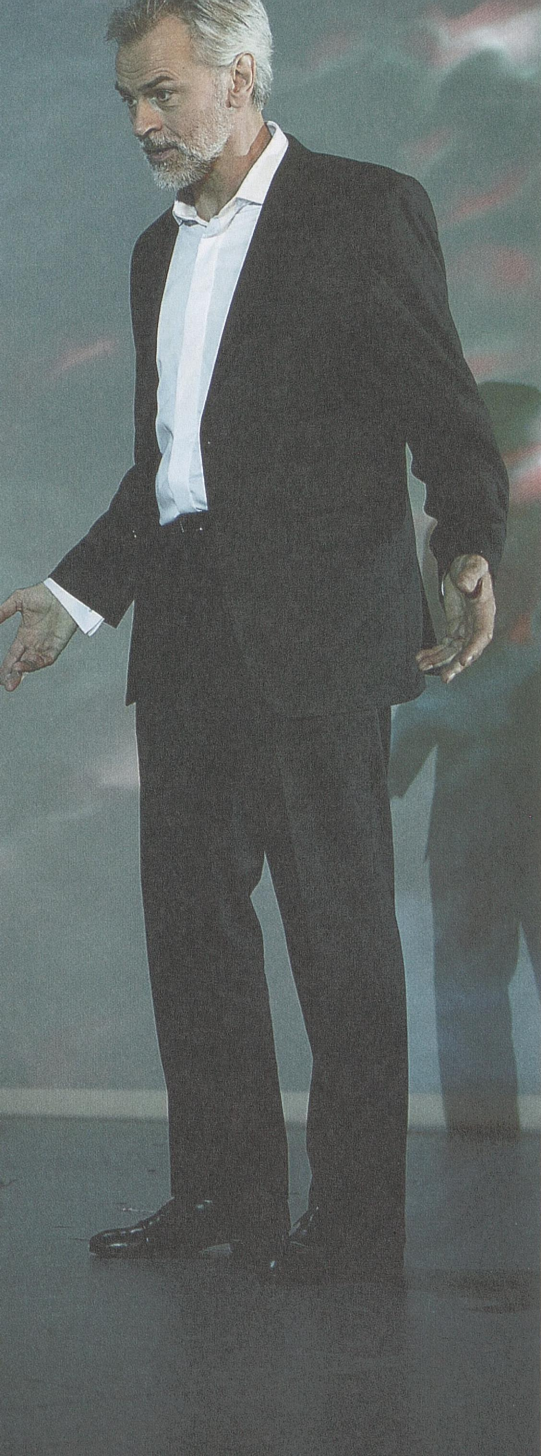
Så er spørsmålet om fremtidens muligheter skaper frihet eller om det innskrenker vårt frihetsrom. Eller er den virtuelle virkeligheten speilet hvor vi egentlig ser våre samfunns understrømninger.

Skal vi akkurat som Morris, begynne å kontrollere og bestemme hva som er akseptabelt å føle, tenke eller fantasere? Vekker dette sensur gjennom at vi blir utfordret på hva vi opplever som akseptabelt?

Spørsmålet er om dette skaper større friheter eller skaper mindre rom for individet. Dette opplever jeg er stykkets endelige formål. Spørsmålene som oppstår når vi dukker ned i «Underlandet». Vi vekkes med undring, kanskje ikke beundring. Men via stykket blir vi lokket til å være med på tankeeksperimentet som ligger til grunn for dette stykket.

Når virkelighet og fiksjon blir en og samme ting må vi revurdere våre definisjoner av spillereglene. Både i virkeligheten og i «Underlandet».





Jennifer Haley

## Om dramatikeren

**Jennifer Haley er en prisvinnende amerikansk dramatiker som i sitt arbeid dykker ned i etikken i virtuell virkelighet og virkningen av teknologi på våre menneskelige relasjoner, identitet og begjær.**

Av Ole Friele jr.

Haley vokste opp i San Antonio i Texas. I 2012 vant hun Susan Smith Blackburn Prize for, «The Nether», produsert i Los Angeles, off-Broadway, og på Londons West End. Andre stykker inkluderer «Neighborhood 3: Requisition of Doom», en skrekkehistorie om en forstads videospillavhengighet, og «Froggy», en noir thriller med interaktiv mediedesign.

Haley har jobbet med Center Theatre Group, Royal Court Theatre, Headlong, MCC, Sonia Friedman Productions, The Humana Festi-

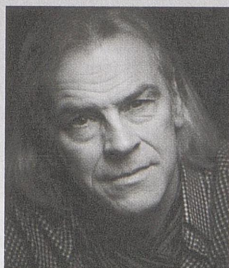
val of New Plays, The Banff Centre, Sundance Theatre Lab, O'Neill National Playwrights Conference, Lark Play Development Center, PlayPenn, og Page 73. Hun er medlem av New Dramatists i New York og bor i Los Angeles, hvor hun grunnla Playwrights Union.

Foruten hennes arbeid for teater, har Haley også bidratt med å skrive for Netflix-serien «Hemlock Grove», som hadde premiere på sin tredje og siste sesong i oktober 2015.

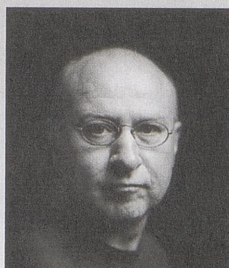
## PÅ SCENEN



Siren Jørgensen



Bjørn Willberg Andersen



Jon Ketil Johnsen



Ole Martin Aune Nilsen



Kamilla Grønli Hartvig

**Siren Jørgensen** så vi først på DNS i «Alice i Eventyrland» i 2005. Siden den gang har hun hatt mange sentrale roller på scenen, blant annet i «Blodig Alvor» (2010), «Snødronningen» (2012), «Et dukkehjem», «Måken» (2013) og «Othello» (2015). Siren vant Bergen Teaterforenings og BAs publikumspris Årets Scenenavn 2009, og hun fikk sin første hovedrolle på Store Scene i «Mor Courage og barna hennes» i 2012. Hun har også spilt i filmer og TV-serier, sist i thrilleren «Hevn» (2015) hvor hun hadde hovedrollen som Rebekka.

**Bjørn Willberg Andersen** er en av de mest kjente blant DNS sine skuespillere. Han gikk ut fra Statens Teaterhøgskole i 1988 og har vært ansatt ved Den Nationale Scene siden. Høsten 2010, samt høst og vinter 2011, spilte han i tospenn med tidligere teatersjef Bjarte Hjelmeland i «La Cage aux Folles». De siste par årene har Bjørn også spilt i «Kong Lear» (2014), «Hellemysr-folket» og «Sånne som oss» (2014/15). Han er også kjent for sin tolkning av Gunnar Staalesens Varg Veum både i Radioteatret og på scenen i «Falne Engler» (2006). I tillegg har han bakgrunn fra bl.a. Riss Dansekompani og har vært skuespiller ved diverse film-, radio- og TV-produksjoner. Bjørn ble tildelt Pernillestatuetten i 1996 for sitt skuespillerarbeid.

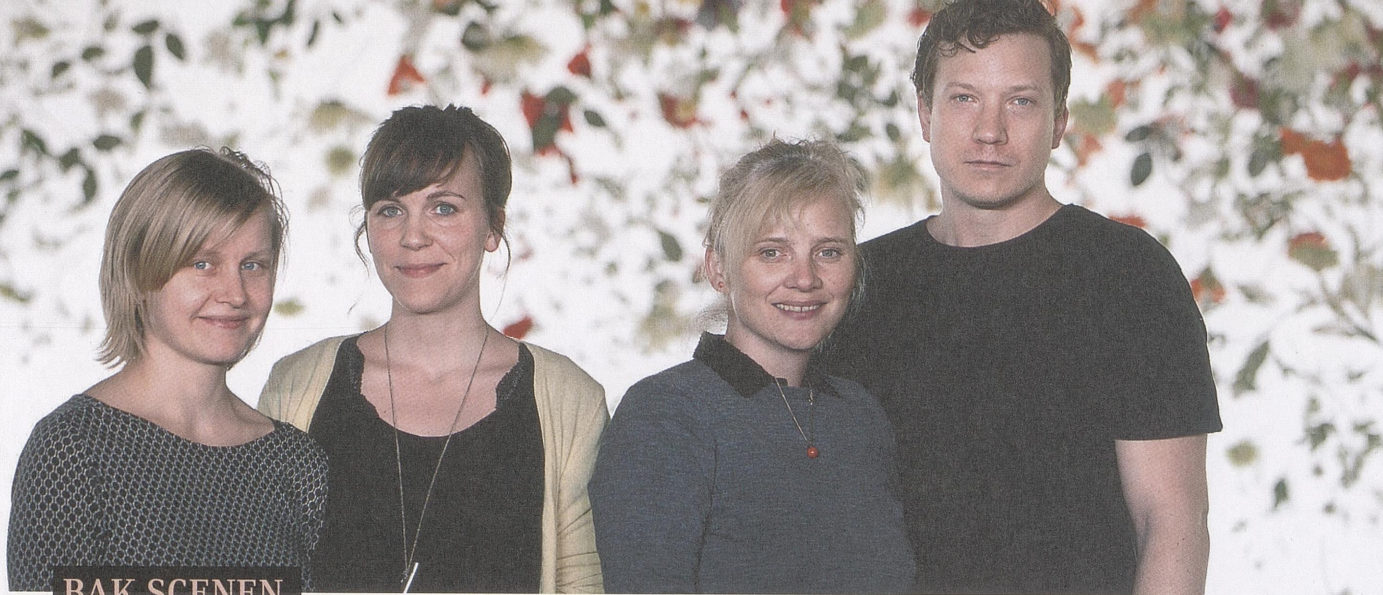
**Jon Ketil Johnsen** gikk ut fra Statens Teaterhøgskole i 1991, og debuterte samme år på Den Nationale Scene. De siste årene har han blant annet spilt i «Et dukkehjem» (2013), «En folkefiende», «Anne Pedersdotter» (2015) og «Hellemysr-folket» (2014/15). I fjor høst hadde han regien på monologen «De magiske tankers år», med Rhine Skaanes på Lille Scene.



**Kamilla Grønli Hartvig** gikk ut av Statens teaterhøgskole (KHiO) i 2013. Hun har spilt Camilla Collett i «Ekte Kjærlighet» og dattera til Heksen i «Reisen til Julestjernen» ved Agder Teater, Asta i «Lille Eyolf» ved Teatret Vårt og Synnøve Berge i «Julemid-dag» på Nationaltheatret. «Underlan-det» er hennes debut på DNS.

**Ole Martin Aune Nilsen** var ferdig-utdannet ved London Academy of Mu-sic and Dramatic Art (LAMDA) i 2005.

Han har etter det vært tilknyttet bl.a. Trøndelag Teater, Sogn og Fjordane Teater, Hålogaland Teater og Rikstea-tret. Ole Martin har også medvirket i NRKs TV-serie «Himmelblå» og var en av sju skjeggete nordmenn i den amerikanske Sci-Fi-grøsseren «The Thing» som hadde kinopremiere i 2011. Ole Martin debuterte på DNS i 2013 som Guy of Gisborne i «Robin Hoods Hjerte». Han var sist å se i «En folkefiende», «Ronja Røvardotter» og «Hellemyrfsfolket» (2014/15).



## BAK SCENEN

**REGISSØR** Victoria Meirik vant Heddaprisen 2010 i klassen for beste regi for «Antigone», skapt for Trøndelag Teater. Hun er utdannet instruktør fra regilinjen ved Amsterdam Kunsthøgskole og har studert drama ved Skrivekunstakademiet i Hordaland og teatervitenskap ved UiO. Hennes første regioppgave i Norge var «Ivanov» på Hålogaland Teater (2004). Senere har hun blant annet regissert Shakespeares «Richard III» (Rogaland Teater 2005), «Krig» av Lars Norén (Rogaland Teater 2005), Jon Fosses «Natta lyser sitt mørke» (Teater Manu 2008), Ibsens «Hedda Gabler» (Den Nationale Scene 2009), Tsjekhovs «Onkel Vanja» (Rogaland Teater 2009), Dea Lohers «Uskyld» (Nationaltheatret 2011) og Strindbergs «Frøken Julie» (Nationaltheatret 2012). I fjor hadde hun regien på Ibsens «En folkefiende» her på DNS' Store Scene.

**SCENOGRAF OG KOSTYMEDESIGNER** Katja Ebbel Fredriksen er utdannet scenograf og kostymedesigner fra Kunsthøgskolen i Oslo og Dramatiska Institutet i Stock-

holm. Fredriksen har jobbet med en rekke produksjoner i Norge og Sverige, blant annet scenografi og kostymedesign til «Natta, mamma» ved Oslo Nye Teater/Riksteatret, «Peer Gynt» ved Rogaland Teater, som også gjestet Fests spillene i Bergen 2012, «Blackbird» ved Riksteatret, «Dissekering av ett snøfall», ved Kungliga Dramatiska Teatern i Stockholm i 2012, kostymedesign for «Lulu - Pandoras eske» ved Nationaltheatret 2013 og scenografi og kostymer på «Hamlet» ved Rogaland Teater 2014, «Leonce & Lena» ved Trøndelag Teater i 2015 og kostymer til «Klassen vår» ved Nationaltheatret i 2015.

**KOMPONIST** Gaute Tønder er utdannet ved Institutt for musikkvitenskap ved UiO, hvor han leverte en praktisk/teoretisk mastergrad i filmmusikk-komposisjon. Tønder debuterte som komponist på forestillingen «Frank» på Det Norske Teatret i 2005, og fokuserte etter dette på å lage musikk for teater, film, og TV. Han har etter debuten komponert musikk til et stort antall teaterproduksjoner i Norge og utlandet. Produksjoner i utvalg, Nationalthe-



atret: «ØY», «En bagatell», «Baby», «Vi tygger på tidens knokler», «Konstellasjoner» og «Strategier for en lysere fremtid». Det Norske Teatret: «Unge Werthers lidningar». «Røvarene», «Zoo», «Tilnærma lik». Øvrige produksjoner: «Othello» (Staatstheater Braunschweig), «Don Quijote» (Aalborg Teater). Tønder har også laget musikk til spillefilmer, kortfilmer, dokumentarer og TV-produksjoner. Er nylig nominert til Gullruten for musikken til TV-serien «Kampen for Tilværelsen» (NRK). Og har skrevet musikken til kinoaktuelle «Pyromanen» av Erik Skjoldbærg.

**LYSDESIGNER** Norunn Standal har en bachelor i lysdesign fra Dramatiska Institutet i Stockholm 2007–10, etter å ha vært ansatt ved Nationalteatret som lysbordsoperatør og tekniker i tidsrommet 2005-07. Hun gikk også lyslinjen ved Romerike Folkehøgskole 2004-05. Erfaringer i utvalg: «Vita Glöden» (Dramalabbet i Stockholm), «Krig på fjärde våningen» (Södra Teatern Stockholm), «Växx upp, baby!» (Ung Scen Öst Linköping), «Unknown pleasures» (Dansnät Sverige), «Rodina» (Last Ink Productions), «Eaten by men» (Teaterhögskolan i Stockholm), «Den bärande väggen» (Örebro Teater), og «Misanthropen» (Kunsthøgskolen i Oslo). Hun avsluttet sin utdanning ved Dramatiska Institutet med å lage pilotforestillingen «REDWOOD» på Moderna Dansteatern i Stockholm, i samarbeid med Hanna Cecilia Lindkvist og Mira Eklund. Hadde lysdesign på «Bankerått» på Nationalteatret i 2011.

**VIDEODESIGNER** Nils Fridén har en lang historie som postproduksjonsspesialist i filmindustrien. Han er utdannet systemanalytiker (Computer Science), med spesialisering innen digital kunst. I 2007 grunnla han Velourfilm sammen med Hobby Jarne, som en plattform for å arbeide med videodesign og kunst. Nils har jobbet som redaktør og videospesialist for kunstnerne Jonas Dahlberg (Three

Rooms, View Through a Park), Lina Selander, Peder Bjurman (The Cloud Machine) og Lisa Tan (Sunsets, Waves, Notes from underground). Velourfilm har jobbet med videodesign for forestillinger som: «La fanciulla del west» Christof Loy, Frankfurt & Stockholm Opera, «Alcina» Yannis Houvardas, Göterborgsoperan, projesjoner for Seinabo Sey, Dramaten, Stockholm. «Metropolis», Malin Stenberg, Stockholms Stadsteater «Falstaff» Christof Loy, Deutsche Oper Berlin, «Dorian Gray», Marie Bolin-Tani, Den Jyske Opera, «Och ge oss skuggorna», Eirik Stubø, Dramaten Stockholm, «Befrielsefronten», Sara Gise, Örebro länsteater, «Rusalka», David Radok, Göterborgsoperan. «I väntan på Godot» Tommy Berggren, Stockholms stadsteater.







OBOS-  
medlemmer  
**opplever mer**  
for mindre!

## Fordeler **hele livet**

Som OBOS-medlem stiller du foran i køen den dagen du skal kjøpe egen bolig. Du får også en rekke fordeler alle de årene du ikke benytter deg av forkjøpsretten:

- Inntil 50 % rabatt på bolig- og kulturtilbud.
- Svært gode betingelser på lån, sparing og forsikring.
- Forkjøpsrett til 80 000 nye og brukte OBOS-boliger.



**BLI MEDLEM:**

[www.obos.no](http://www.obos.no) eller send sms: **OBOS** til 2030.



AS Den Nationale Scene, Pb 78 Sentrum, 5803 Bergen, Tlf.: 55 54 97 00 | Billetter: 55 60 70 80 | [www.dns.no](http://www.dns.no)  
Ansvarelig utgiver: Agnete G. Haaland | Redaktør: Ole Friele jr. | I redaksjonen: Silje Gripsrud, Solrun Toft Iversen og Victoria Meirik.  
Scenefoto: Odd Mehus | Portrettfoto: Magnus Skrede | Design: Neolab by Knowit | Trykk: Bodoni | Program nr. 4 – 2016 Kr. 30,-