



DEN HEMMELEGE HAGEN

Av Line Grünfeld

Fritt etter ein roman av Frances H. Burnett. Omsetjing: Ole E. Bø

Nasjonalbiblioteket
Depotbiblioteket

MARY LENNOX HEIDI RUUD ELLINGSEN

ARCHIBALD CRAVEN/HAGEGNOM SVEIN ROGER KARLSEN

COLIN CRAVEN LARS FUNDERUD JOHANNESSEN

FRU MEDLOCK/HAGEGNOM/SVART ENKE INGUINN ØYEN **DICKON** AUDUN SANDEM

ENGELEN MÄRTHA/ROSE LENNOX ARIENE WILKES **TWITTER** NIKLAS GUNDERSEN

GARTNAREN SVERRE SOLBERG **STELLAN VAMPYR** JON EIVIND GULLORD

AMBASSADØR LENNOX/VÅPENSELJAR SIGVE BØE

SJUKEPLEIAR/SOLDAT/VÅPENSELJAR NINA WOXHOLT

STATISTAR/HAGEGNOMAR KURT MEGA HERDLEVÆR, TORSTEIN HUSOM, LILL KRISTIN ØSTLIE,
ANDERS NORDHAMMER, ERLEND OLAISEN, MARIUS NOREGER, DANIEL RØNNING, BJØRN

ERIKSEN, STENE EVENSEN, MORTEN BJØRN-HANSEN, FREDRIK JANSSON

STATISTAR MARIE RYSTAD NOREGER, ULRIK TANDBERG BØE/BENJAMIN FJELLMAN LARSEN

REGISSØR ERIK ULFSBY

REGIASSISTENT LINE GRÜNFELD **DRAMATURG** OLA E. BØ

MUSIKALSK ANSVAR ATLE HALSTENSEN **SCENOGRAF** NORA FURUHOLMEN

KOSTYMEDESIGNAR EVEN BØRSUM **LYS** OLA BRÅTEN **KOREOGRAF** BELINDA BRAZA

MUSIKAR ØYSTEIN TENGESDAL **INSPISENT** ERLEND STAMNES **LYD** VIBEKE BLYDTHANSEN

MASKE/PARYKK STIG WEDVIK **REKVISITØR** HENRIETTE JEVNAKER

REKVISITMAKAR OLE JACOB BØRRETZEN **SUFFLØR** SISSEL LILLO-STENBERG

SCENEKOORDINATOR MARIUS NOREGER **KOSTYMEKOORDINATOR** KIRSTEN HØIDAHL

LYSMEISTAR DAG SIGURDSSON/PER WILLY LIHOLM

PREMIERE 15. OKTOBER 2010 PÅ HOVDSCENEN

Alle originale komposisjonar, programmering og lydeffektar
er ved Atle Halstensen, Sigve Bull og Øystein Tengesdal.

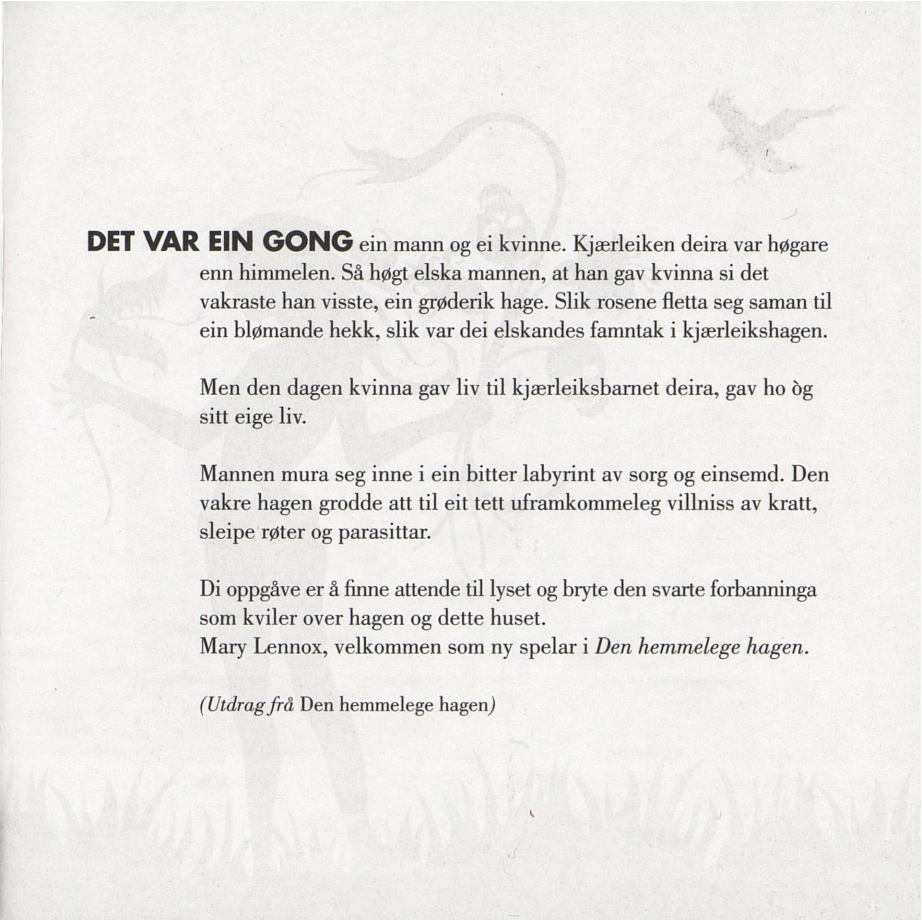
Foto: LP Lorentz (Bilda er tatt i prøveperioden) Design: Concorde Design Trykk: Merkur Trykk

Programredaksjon: Erik Ulfsby, line Grünfeld, Arne Torp (omsetjing), Margunn Vikingstad, Ida Michaelsen









DET VAR EIN GONG ein mann og ei kvinne. Kjærleiken deira var høgare enn himmelen. Så høgt elska mannen, at han gav kvinna si det vakraste han visste, ein grøderik hage. Slik rosene fletta seg saman til ein blømande hekk, slik var dei elskandes famntak i kjærleikshagen.

Men den dagen kvinna gav liv til kjærleiksbarntet deira, gav ho òg sitt eige liv.

Mannen mura seg inne i ein bitter labyrint av sorg og einsemd. Den vakre hagen grodde att til eit tett uframkommeleg villniss av kratt, sleipe røter og parasittar.

Di oppgåve er å finne attende til lyset og bryte den svarte forbanninga som kviler over hagen og dette huset.

Mary Lennox, velkommen som ny spelar i *Den hemmelege hagen*.

(Utdrag frå *Den hemmelege hagen*)







KULE, HANDLEKRAFTIGE KVINNER

Av Brita Møystad

HO SAT ALEINE ved kjøkkenbordet og hadde angst.

Teatret hadde bede henne dramatisere *Den hemmelege hagen*. I ein freistnad på å modernisere den klassiske forteljinga slik at ho også kunne vere relevant for ungdom i 2010, hadde ho skrive eit Tramteater-liknande utkast om ungdomsklubben Den hemmelege hagen som kjempa mot kapitalistane for å berge ein liten grøn flekk i asfaltjungelen.

Ho såg på utkastet og visste at dette kom til å falle i kategorien «suger fullstendig».

«Eg må ringje teatret og seie at eg ikkje får det til,» tenkte ho. Line Grünfeld, tekst- og manusforfattar, ein av hjernane bak det smertefulle meisterverket *Hjerte til hjerte*, ho som hadde levd av ord heile sitt vaksne liv – fekk det ikkje til.

Men Line Grünfeld liker ikkje å gi opp. Ho hadde trass alt vore ivrig s kjar p  teaterskolar i Noreg og Sverige da ho var yngre, og jamvel om skolane h ffleg avviste henne  r etter  r, var ho lenge heilag overtydd om at det verda trong, var   h re henne syngje Fantine i *Les Mis rables*.

«Det handlar om eit hemmeleg rom,» tenkte ho. «Der fantasien f r utl p, der ingen vaksne bestemmer kva du skal gjere, der du gjer dine egne erfaringar... Finst det slike hemmelege rom nokon stad i dag?».

Det er ikkje godt   seie korleis det h yrest ut i hovudet p  ein forfattar. Seier det klikk eller popp eller woosh eller boom? I Lines hovud fekk lyden f lgje av dei forl ysande orda *War of Worldcraft*, eit s kalla massive multiplayer online role-playing game, mellom kjennarar forkorta til MMORPG.

Det var den hemmelege hagen ho var p  jakt etter, den hemmelege hagen som kunne n  og appellere til dei som er f dde etter 1995 og synest hundre  r gamle forteljingar om hagearbeid er litt... d lt.

– *War of Worldcraft* er eit slags hemmeleg rom, forklarar Line. – Du m  ha ein n kkel, ein kode, ein identitet, og dei som speler, kan oppleve kva som helst – dei kan sl st mot dragar og monster, syngje, danse, d y, fly, forelske seg, dei kan til og med redde verda.

I Lines tolking loggar hovudpersonen Mary seg inn på dette spelet, og ved å vinne det, ved å komme seg gjennom dei ulike nivåa, kan ho foreine far og son, som jo er det den opphavlege forteljinga også handlar om.

Men det å erstatte hagen med eit dataspel som metafor for livet byr på mange utfordringar: Dataspel er forbunde med det asosiale, det fordervande og vil utan tvil framskynde jordas undergang, om vi skal tru engstelege foreldre og bekymra forskarar.

– Det er interessant at vi framleis oppfattar dataspel som den store kulturelle syndebuggen, noko skammeleg, noko som skaper einsemd og dårlege menneske, som øydelegg moral og oppmuntrar til vald og passivitet, seier Line. Men kan ein eigentleg seie at dei kjenslene ein opplever når ein spelar, er annleis eller mindre reelle enn «ordentlege» kjensler?

Enda Line godt veit at gitar speler meir og oftare enn jenter, forma ho Mary som tenåring, og fargela henne med sine eigne popkulturelle heltinner i bakhovudet: Lara Croft, Charlie Baltimore, Modesty Blaise, Ellen Ripley, kanskje også ein dæsj Sarah Connor.

– Dette er kule, handlekraftige kvinner, understrekar Line. – I eit dataspel kan du ikkje vere passiv, det krev handling, engasjement og viljen til å prøve om att og om att dersom du ikkje får det til. Det handlar rett og slett om å lære å tape og ikkje gi seg. Dette er som regel maskuline eigenskapar, men ved å gi dei til Mary håper eg å inspirere jenter til å ta meir plass.

Popkultur reint allment har ein stor plass i Lines tolking. Alt frå vampyrar til Mr. & Mrs. Smith, frå Lord of the Rings-alvar til Twitter - *Den hemmelege hagen* er smekkkfull av referansar. – Det einaste eg ikkje fekk til, var OMG og LOL og slike uttrykk, seier Line. – Dei gjer seg ikkje så godt i replikkar.

Men om kjøkkenbordsangsten var borte fordi ho hadde funne ei løysing på papiret, dukka han opp att da dette enorme, høg-teknologiske fantasiuniverset skulle realiserast på noko så handfast og konkret som ei teaterscene. Ei stor teaterscene, rett nok, men likevel ei teaterscene.

Inne i Lines hovud var det elvar av lava, jordskjelv, vampyrar, eksplosjonar, massive insektsvermar og menneskeetande mark. Skulle ho spørje om dette var mogleg å lage først, eller skulle ho bare la det stå til?

– Men sjølvsagt fekk dei det til, seier Line. - Det er det dei gjer på teateret. Dei tar umoglege idear og gjer dei verkelege. Line var også til å begynne med litt redd for å skrive med store ord. Som film- og TV-menneske var ho van til å arbeide med små vink og hint, der meininga oppstår i det ein klipper noko saman, men regissør Erik Ulsby var klar i si tilbakemelding: Ho måtte skrive stort, ho måtte vere tydeleg, ho kunne ikkje vere redd for store kjensler – dette handla om SORG og KJÆRLEIK og FORSONING og SPENNING og DRAMA.

Men jamvel det største og mest teknisk kompliserte teaterstykke skal berast av menneske, av skodespelarar. Og det største lasset skal berast av Heidi Ruud Ellingsen i rolla som Mary Lennox.

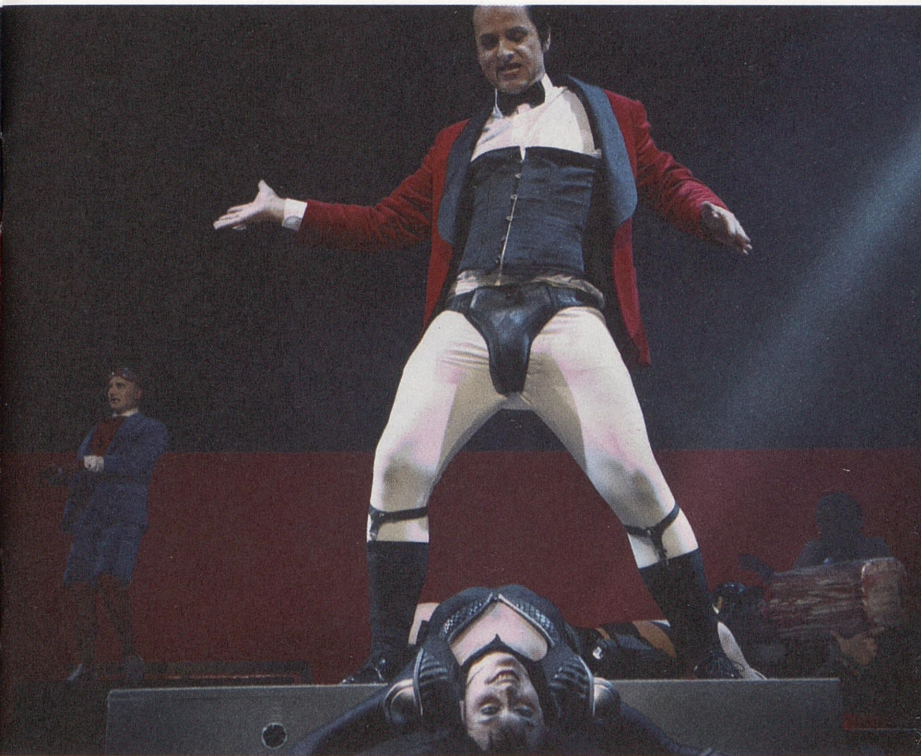
– Det er ei ekstremt fysisk rolle, seier Line. – Mary kan Kung Fu. Og da kan ikkje Heidi late som om ho kan Kung Fu, da må ho kunne Kung Fu. Så Heidi har trena Kung Fu og andre kamptechnikar kvar einaste dag i heile sommar. Og i tillegg til å kunne hoppe 360 grader rundt og sparke høgt, kan ho både syngje og spele – ho er full pakke.

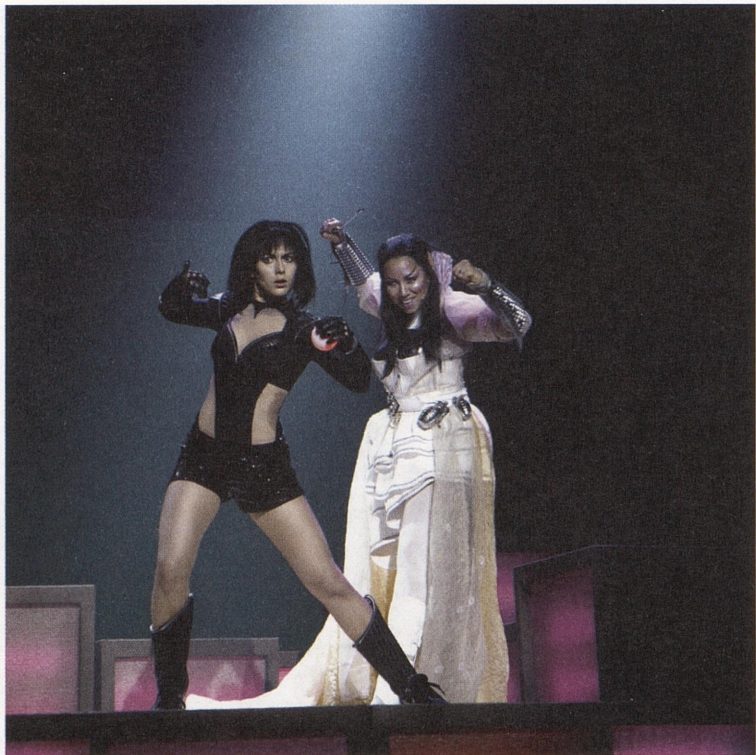
Det som til å begynne med verka umogleg der ved kjøkkenbordet, det ho trudde ho aldri skulle få til, det som fylte henne med angst og eit intenst behov for veldig mykje raudvin, har ikkje berre blitt til røyndom – og Line Grünfeld har ei oppsiktsvekkjande forsikring til dei som kjem for å sjå:

– Denne hemmelege hagen er det ingen som har sett maken til. Ingen har gjort eller sett noko som dette før på ei teaterscene. Dei vil kjenne det att, men dei har aldri sett maken.

Brita Møystad er film- og TV-journalist.









DATASPELING ER INGEN KUNST?

Av Espen Aarseth

EIT SPEL AV TID OG OPPLÆRING I UMORAL Dataspel er blitt ein sjølvsagd del av kulturen i dag. Dei kan lånast på biblioteket, dei får stønad frå kulturfond, dei blir spela av dei fremste politikarane våre. I dag blir det til og med laga spel som er tenkte til bruk for pensjonistar, dei såkalla silvergamers. Dataspel er enno ikkje ein større industri enn film, som det ofte feilaktig blir hevda. Omsetninga av spel utgjer om lag halvparten av det både film og bøker gjer. Derimot er musikk forlengst passert i årleg omsetning.

Er du under tjue, har du ikkje opplevd ei verd der ikkje dataspel var like vanleg som bollar, brus og barne-tv. Er du derimot over førti, kan det tenkjast at dataspel står for deg som ukultur, eit stadig stigande problem som øydelegg moral og sjølvdisiplin blant barn og unge i dag. Slik var det ikkje på di tid! Saman med sosiale nettmedium er dataspel blitt eit tidssluk og ein arnested for fantestrekar, ei digital underverd av vald, slibrigheit og asosial narsissisme. Gjennom dataspel lærer unge å utføre umoralske handlingar, der dei imiterer forbrytarar, gir seg ut for å vere andre enn seg sjølve, og drep motstandarar og uskulldige på bestialske måtar. Har du høyrte dette før?

Ja, desse skuldningane er ikkje nye. Det var nøyaktig det same som blei sagt om teatret på Shakespeares tid. I den no klassiske perioden rundt år 1600 var dei enormt populære teatra bortviste frå City of London, og måtte halde til sør for Themsen, saman med bordellar, kasino, og andre tvilsame tidtrøyte, som bjørne- og oksehissing. Berre dei rikaste hadde heimeteater der skodespelarar kunne bli inviterte til å opptre privat. Styresmaktene og dei puritanske besteborgarane såg på teatret som ei kjelde til forråing og sedløyse, ein stad der unge blei opplærte i lureri, og der umoralske menneske gav seg ut for å vere kongar og adelsfolk, og menn let som dei var kvinner (og av og til kvinner som let som dei var menn). Sidan framsyningane blei haldne på dagtid for å kunne nytte naturleg lys, var teatret ei svært utidig freisting for handverkarlærlingane i London, som sneik seg over elva i arbeidstida i staden for å passe arbeidet og heller spare pengane sine. Teatret trekte dessutan til seg lommetjuvar som kom for å loppe publikum, og hooligans som laga bråk under framsyningane. (Teatra i dag har mykje å takke fotballen for!)

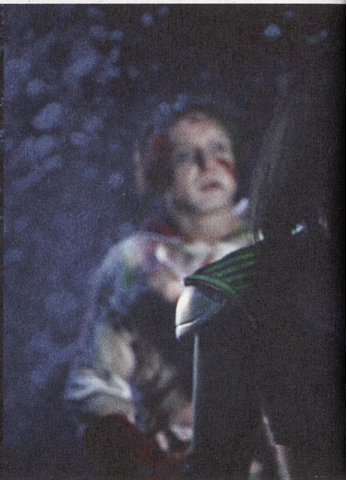
DET ER NORMALT Å SPELE DATASPEL Men er det ikkje noko anna med dataspel? Kva med skoleskytingar og spelavhengig ungdom? Er ikkje spel som *World of Warcraft* opium for folket? Eller er skuldningane mot dataspel berre nok ein mediepanikk, der eit nytt medium (teater, jazz, video, teikneseriar eller spel) får skulda for kompliserte samfunnsproblem utan enkle løysingar? Det har vore gjort mange laboratorieforsøk for å prøve å påvise at data-

spel fører til vald, men ingen av dei har gitt overtydande resultat. Ifølgje Secret Service i USA er det ikkje uvanleg at dei som står bak skoleskytingar, er interesserte i dataspel (og kven er ikkje det?), men det er faktisk endå vanlegare at dei skriv forteljingar eller dikt. Den mentalt forstyrra studenten som stod bak den verste massakren i historia, på Virginia Tech, spelte ikkje dataspel i det heile, men skreiv derimot skodespel, utan at vi skal dra for bastante konklusjonar av det. Generelt er det ikkje noko som tyder på at dei som spelar valdelege spel, blir meir valdelege enn andre. Det er heller ikkje rett at ein får utløp for aggresjon gjennom å spele, og dermed blir mindre valdeleg. Den såkalla katarsis- eller reinsingsteorien har blitt motbevist av mediopsykologien. Det å spele dataspel er ikkje berre normalt, det er ein psykologisk indikator på normalitet. Dersom du spelar dataspel jamt, er det meir sannsynleg at du er normal enn om du ikkje gjer det, med mindre du spelar ekstremt mykje. Men jamvel det at ein spelar veldig mykje, treng ikkje bety at ein er avhengig. For mange er speling ein lidenskapeleg hobby, som dei bruker mykje tid på og har stor glede av. Å jamføre dette med narkotika- eller alkoholmisbruk er ei urettvis stigmatisering av ein uskuldig hobby som vi ikkje bør akseptere. Spel konkurrerer med TV og aviser om tida vår, men ikkje med heroin og crack. Det er ein liten del av dei som spelar spel mykje (kanskje 1-2%) som har psykiske og sosiale problem, men det vil ikkje seie at det nødvendigvis er spelinga som er årsaka til problema. Spelinga kan like gjerne vere den beste måten å oppleve glede, sosialt samvær og meistring i eit elles håplaut tilvære.

KULTUR, JA, MEN KUNST? Er dataspel kunst? Dataspela nyttar mange kunstnarlege verkemiddel og er på mange måtar gode eksempel på det Wagner i 1849 kalla «Gesamtkunstwerk» – eit kunstuttrykk som kombinerte flest moglege former, som dans, musikk, tekst, bilde og scenografi eller arkitektur. Spel inneheld ofte også alle desse elementa, og det er derfor mange kunstutdanningar som spelindustrien kan rekruttere frå. Men spel er noko anna; dei er arenaer for prestasjon, meistring, sosial aktivitet og utforsking. Spela utfordrar oss personleg, og vi blir involverte som spelarar, ikkje som publikum. Det er vi som speler, kroppsleg og mentalt, og det har mykje å seie for oss om vi speler godt eller dårleg. Vi kan ikkje oppleve eit spel utan samtidig å oppleve oss sjølve som spelarar. I dei fleste spel (dei som ikkje er reine sjansespel) er det ein kunst å spele godt, men det er ikkje dermed sagt at speling er kunst. Som aktivitet skal speling heller samanliknast med sport eller utøvande musikk; mange av oss driv med ei form for sport eller speler eit instrument, utan at vi dermed er utøvande kunstnarar. Det å spele har verdi i seg sjølv; det er ei eiga sjølvstendig form på linje med andre kulturelle aktivitetar, ikkje først og fremst ein underkategori av kunst. Kunstnarane her er dei som lagar gode, nyskapande, originale spel – spelskaping er kunst.

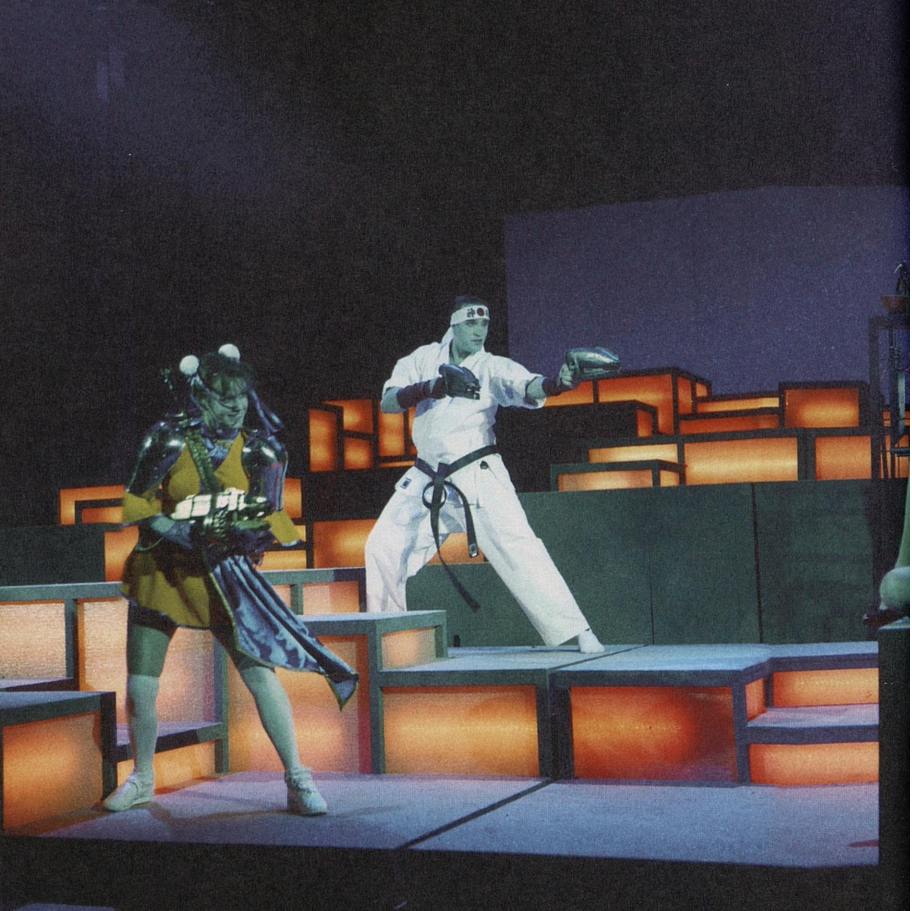
Espen Aarseth er forskingsleiar ved Center for Computerspilsforskning ved IT-Universitetet i København, og Professor II ved Universitetet i Oslo.

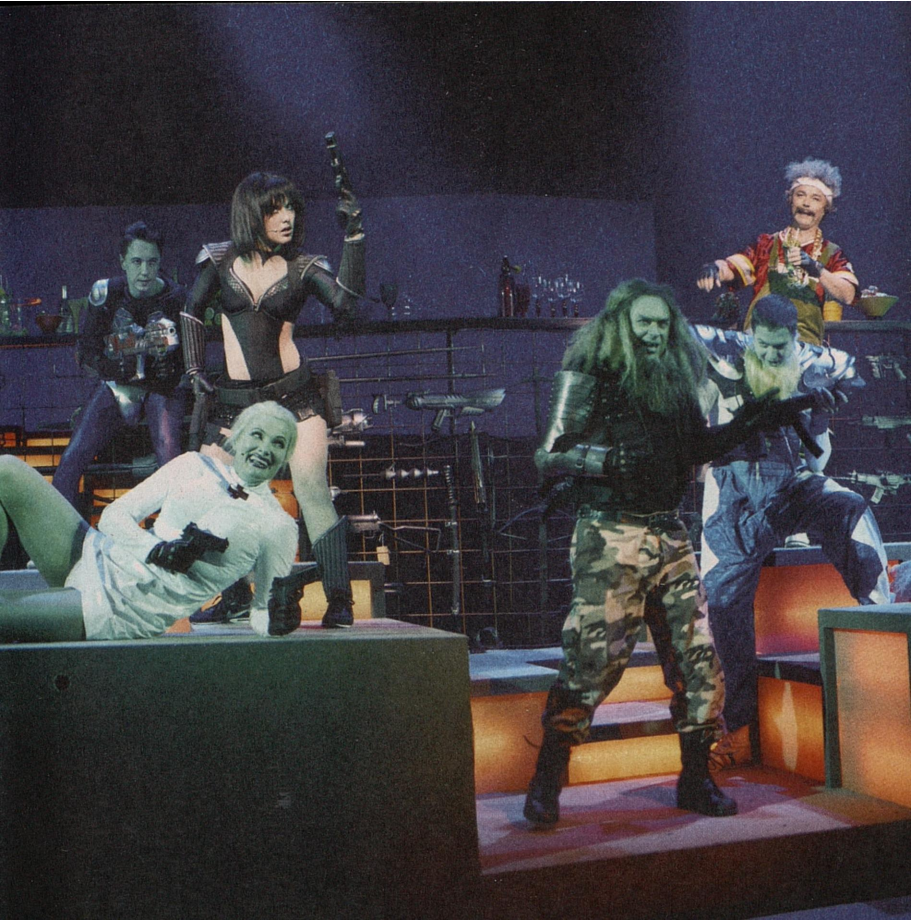
KULTUR
BY
THE
THE
THE
THE



THE
THE
THE
THE























Depotbiblioteket

Den hemmelige hagen



11G004460

det norske teatret



Statkraft



DET NORSKE



OBOS

