

Håndbok til scenekamp

Her finner du tips og triks til hva du bør være oppmerksom på hvis du skal bruke scenekamp i forestillinger eller spel.

ANSVARSFORDELING	2
KAMPKOREOGRAFIEN	2
TEKNIKK	2
VÅPEN	3
HELHETLIG SIKKERHETSTENKNING	4
1. RISIKOVURDERING	4
2. DISIPLIN	4
3. TID	5
4. KOMPETANSE	5
5. PLANLEGGING OG KOMMUNIKASJON	5
6. PROSESS	5
7. INNHOLD	6
8. AMBISJONSNIVÅ	6
9. DYR	6
10. SPESIALEFFEKTER	6
11. HØYDENIVÅER	7
12. BEREDSKAP OG FØRSTEHJELP	7
SJEKKLISTE FOR TRYGGERE KAMPSCENER	7
1. OPPVARMING	7
2. SPILLESTEDET	8
3. KOSTYMER	8
4. LYS	8
5. FOTFESTE	9
6. POLSTRING	9
7. VÅPENANSVARLIG	9
8. PUBLIKUM	9
9. INKLUDERING	10
10. AVVIK	10
LES MER	10

ANSVARSFORDELING

Det er viktig å fordele ansvar og oppgaver, og overholde disse rollene. Ingen kan eller skal måtte gjøre alt. Regissørens oppgave er å levere mening og retning for en kampscene, mens kampkoreografen påser at den kan utføres trygt, om nødvendig ved å måtte si nei til idéer som er for "ville" og urealistiske ut fra ressursene man har til rådighet. Dette er gjensidig hjelp for å gjøre forestillinga både bedre som dramatisk verk og tryggere som aktivitet.

Scenekamp er et praktisk teaterfag på linje med for eksempel stemmebruk og dans. Systemet er laget av og for teaterfolk, og er basert på prinsipper om koreografi, samarbeid og partnerkontakt - aldri konkurranse. Det lærer utøveren hvordan en planmessig koreograferer, øver inn og framfører kampscener, på tørre never eller også med et vidt spekter av ulike fektevåpen. Fallteknikk og liknende skadeforebyggende trening er også høyt prioritert. Alle angrep utføres med simulert kraft, i samarbeid med partner. Alle involverte må kunne demonstrere en god forståelse for hva det er som utgjør god og trygg teknikk - bare slik kan feil påvises og rettes på i fellesskap.

KAMPKOREOGRAFIEN

I likhet med andre fag er det mye å spare på å lære av en som kan scenekamp fra før – Ikke bare sparer man tid og hodebry, men også blåmerker, og i verste fall mer alvorlige skader. Det anbefales derfor å søke kvalifisert instruktørhjelp til kampscener. For tiden er det kun Nordisk Scenekampforbund som utdanner instruktører til dette i Norge.

Hvis man ikke har mulighet eller råd til å hyre en kampkoreograf for selve oppsetningen man jobber med, kommer man også et godt stykke på vei med et generelt kurs i scenekamp; sørg da for at kurset handler om tema og våpen dere vet dere kommer til å få bruk for.

Man kan selvfølgelig bygge kampscener på andre disipliner også. Eksempler er kampsport, filmstunt eller akrobatikk. Men vær forberedt på at det vil ta tid å oversette disse til en ny sammenheng (teater) og til nye slags hensyn rent sikkerhetsmessig.

TEKNIKK

Vi deler gjerne kampteknikk inn i kamp med og uten våpen. Våpenkamp og fektescener

stiller særlige krav til ferdighet hos utøvere og koreograf, i enda større grad enn for nevekamp. Det som alltid avgjør en teknikks gyldighet er om den kan utføres sikkert, og kan gjentas med stor grad av nøyaktighet hver gang. Slag, stikk og hugg med våpen må alltid dirigeres til siden for motstanderens kropp, og alt må bygge på koreografi - ikke improvisasjon.

VÅPEN

Scenekamp krever våpen beregnet for teaterbruk. Det finnes riktignok ingen “trygge” våpen, men det er alltid best å bruke våpen spesielt laget for formålet. På dette punktet skal man ikke prøve å spare penger ved å bruke billige erstatninger. Styr også unna våpen som virker for tunge eller feilbalanserte, samt redskaper som økser, hakker o.l. som ikke er laget spesielt for kamp og hvor det er fare for at hodet kan løsne.

Slike våpen er ikke leketøy, og skal ikke “fikles” med mellom prøver og i pauser. De skal i prinsippet kun håndteres av våpenansvarlig og de som skal bruke dem i spill. Våpen skal holdes, transporteres og lagres trygt. Når våpen ikke er i bruk, bør de lagres i et låsbart rom. Når man bærer våpen fra et punkt til et annet, skal det gjøres på en måte som ikke er en risiko for andre eller en selv.

Sverd, kniver, økser eller spyd kan ikke være skarpe eller ha en ekte spiss, men skal være sløvet/rundet av. Øksehoder, spydodder og andre våpendeler som kan løsne, må sjekkes ekstra nøye. Alle slike våpen må rutinemessig oljes og inspiseres for rust, hakk og svekkelser, og må vedlikeholdes regelmessig og kyndig, da det alltid er en risiko for at våpen med blad kan få hakk ved hard bruk. Slike hakk fungerer som «sagtenner» og gjør våpenet betydelig farligere, og må slipes ned så snart de oppstår. Små hakk kan man enkelt ta bort med fil og skrustikke; ved altfor store hakk må våpenet kasseres, det kan ikke repareres. Pass samtidig på å ikke file for dypt, det er det samme som å ødelegge våpenet. Hvis våpen raskt får hakk, tyder det på at 1) våpenet er for mykt til å brukes, og/eller 2) det er noe galt med teknikken til utøverne. Hvis våpenet brytter (!), slår man uansett for hardt og med feil teknikk.

Et brukket sverd kan kortes ned til et kortere sverd eller en dolk, men det bør ikke sveises sammen igjen til «helt» sverd, fordi det da har tapt den unike tempereringen som gir sverdet spenst og styrke. Sverdsmiing er et eget fag, og selv beslektede fagfolk som grovsmeder eller sveisere har ikke alltid fasit på hvordan et fektevåpen best kan repareres. Hvis du er i tvil, kassér våpenet. Dette gjelder også våpen som er sterkt skadet av rust eller som har vært utsatt for høy varme, f.eks i brann.

Gode teatervåpen har også et grep som sitter godt i hånden, ofte viklet med lær, og grepet kan ikke være så glatt at man risikerer å miste våpenet i kampens hete (svette håndflater er jo ikke uvanlig på scena). For fektescener er hansker til god hjelp, og passer også godt

kostymemessig i mange sammenhenger.

Et våpen bør heller ikke bli liggende igjen på scena, men må ryddes bort (gjerne av aktører i spill) så raskt som mulig – jo lengre det blir liggende, jo mer øker risikoen for at noen snubler i det eller sparker uforvarende til det.

Hvis koreografien også inneholder improviserte våpen som skuespillerne «finner» i løpet av scenen, f.eks en hammer, bør lettvektede kopier brukes. Ekte glass eller keramikk på scena er en dårlig idé generelt, og uakseptabelt i en kampscene; gå for plast eller andre lettvektsmaterialer her. Effektglass (breakaway) er heller ikke helt ufarlig, og krever kunnskap for sikker bruk. Det samme gjelder ting laget av balsatre, f.eks stoler som «knuses» mot noe eller noen.

Skytevåpen er i en klasse for seg selv, og krever helt spesiell kunnskap i både bredde og dybde – her kan det kun anbefales å oppsøke eksperthjelp av det mest profesjonelle slaget.

HELHETLIG SIKKERHETSTENKNING

Når man jobber med scenekamp er det avgjørende at sikkerhet er integrert i alle elementer som inngår i scenen. Punktene som følger her er like viktige som koreografi og riktig kampteknikk.

1. RISIKOVURDERING

Det anbefales å gjøre en grundig, helhetlig risikovurdering hvor dere tar hensyn til øvingstid, kompetanse hos kampkoreograf og -aktører, fysiske begrensninger for skuespillerne (alder, sykdommer, gamle skader, m.m.), risiko ved spillested (høyde på scenekant, fotfeste, vær og vind, m.m.), førstehjelpsberedskap, reisetid til sykehus fra spillested, med mer.

2. DISIPLIN

Teknikk, koreografi og tempo må være lik fra forestilling til forestilling. Unøyaktigheter, feil og forandringer i hastighet, rekkefølgen av momenter eller hva som faktisk skjer, er raske skritt på veien mot en ulykke. Ta tak i uklarheter og feilskjær med én gang, og bli enige om hva som er riktig. Det må ikke være noen innebygget kaosfaktor eller avhengighet av dagsform her - scenekamp skal også fungere på dårlige dager. Mange kampscener ser bra ut på premieren, for så å raskt falle sammen lengre ut i forestillingsrekka – det er et tegn på at man ikke er disiplinert nok. Ikke vær late, påse at ferdigheter og konsentrasjon vedlikeholdes. Publikum som kommer til siste forestilling

fortjener noe like bra som premierepublikummet. Og som sagt: Det er heller ingen som ønsker å se noen bli skadet på ordentlig – og det kan fort skje ved slurv.

3. TID

Vil aktørene få nok tid til å øve inn kampene, og så holde dem ved like? Dersom regi blir lagt om, er det gitt tilstrekkelig tid til å tilpasse kampscener til dette? NB: Husk at teaterfolk gjerne er “ja-folk”, drivstoffet deres er positivitet og stå-på-vilje. Noen ganger trenger de noen utenfra som kan hjelpe dem til å si “Nei, vent nå litt...”

Tommelfingerregel: Det er alltid bedre med for mye tid enn for lite.

4. KOMPETANSE

Har den som skal lede arbeidet med å skape kampscener tilstrekkelig bakgrunn og forutsetning for dette? Har vedkommende selv gått en form for opplæring? Hvor mange kurs, hvor lange kurs og for hvor lenge siden? Har vedkommende tid til å ta på seg ansvaret og følge forestillingsarbeidet helt fram til premiere – og helst litt etter dette også? De samme spørsmålene gjelder også der skuespillerne lager sine kampkoreografier selv. Mange har store ambisjoner kombinert med en actionhelt inni seg, men det må finnes en realistisk ramme for det.

5. PLANLEGGING OG KOMMUNIKASJON

Alt i en kampscene må planlegges, og det må finnes tid og rammer til å øve inn kamper nøye, og holde dem ved like. Det må herske enighet om nøyaktig hva som skal skje – skuespillerne imellom, mellom regissøren og skuespillerne, og med andre fagområder i produksjonen. Kostyme-, scenografi- og lysansvarlige må også være involvert på et tidlig tidspunkt for å kunne gjøre de nødvendige tilpasningene som kampscenene krever.

6. PROSESS

Kampscener tar tid å øve inn, mer enn selv mange profesjonelle regissører og produsenter vet. Det er viktig at man respekterer aktørens behov for klare bestillinger tidlig, og at man blir enige i god tid om hva kampen skal fortelle. Her er samarbeidet med regissøren særlig viktig. Kamper øves inn i lavt tempo, som kan økes når deltakerne har lært koreografien og er blitt komfortable med den. Man må ta hensyn til hver enkelt aktørs fysiske form, alder, ferdighet og andre forutsetninger. Skynd dere langsomt, og jobb i et tempo som gjør at alle kan følge arbeidet.

7. INNHOLD

Kampkoreografi er bare en annen måte å fortelle noe på. Kamper skal handle om noe. Formes kampscenene med utgangspunkt i hva regissøren ønsker? Bidrar en kampscene til å fortelle stykkets samlede historie? Kommer særlige trekk hos de ulike rollene til syne i koreografien (f.eks. mot, feighet, desperasjon, overlegenhet, osv.)? Et godt grep er uansett å legge inn tilstrekkelig mange møtepunkter i prøveplanen hvor regissøren kan se og komme med innspill til hvordan kampscenene formes – uansett om regissøren selv deltar i å lage kampene, har de retten til å bestemme hva kampen skal fortelle. Unngå at andre enn regissør legger premissene for hvordan kampscener skal bidra til fortellingen – da må det ofte forandring til senere, når tiden fram til premieren er enda mer dyrebar.

8. AMBISJONSNIVÅ

Kunstneriske ambisjoner er vel og bra, men virkeligheten i amatørteaterproduksjoner er at det ofte er bedre å velge enklere og kortere koreografier som virker, som man dermed har god tid til å øve inn og perfektionere. Står ønsker og visjoner for kampscenene i samsvar med tid og ressurser man har mulighet til å bruke på dem? Legges det opp til overdrevent ambisiøs koreografi, som vil kreve svært mye øving, veldig god form og ferdighet hos aktørene og/eller kreve urealistisk mye tid og fokus hos ensemble og stab? Å sette opp noe med mange og lange kamper, som for eksempel «De tre musketerer», med kun tre ukers forberedelse og uten en kampkoreograf, er å invitere til en ulykke.

9. DYR

For bruk av hester i kampscener gjelder det samme som for skytevåpen – dette krever veldig spesialiserte ferdigheter; selv ikke svært trente ryttere bør prøve på dette uten profesjonell bistand. Det krever også kyndig trening av hestene. Selv «vanlig» bruk av dyr på scena krever planlegging og trening, kampscener desto mer. Levende dyr som inngår i ei forestilling er medspillere, ikke rekvisitter, og skal integreres i arbeidet så tidlig som mulig. Hester og hunder trenger å gå løypene sine mange ganger for å bli trygge og forstå sammenhenger og rekkefølger – akkurat som mennesker. Alle som skal opp på en hesterygg skal selvfølgelig ha opplæring og trening i dette; alle som befinner seg på bakkenivå rundt hester og andre dyr skal også ha en form for instruks og få mulighet til å øve på dette. Det skal finnes en plan hvis noen faller av en hest, slik at en hestekyndig person kan fange hesten inn så fort som mulig. Er dere det minste i tvil, spør fagfolk om hjelp.

10. SPESIALEFFEKTER

Ild, røyk, eksplosjoner - dette er områder hvor ambisjoner fort kan føre til

risikosituasjoner. Vær realistisk - det er viktig å ikke forfremme seg selv til inkompetanse her. Er effekten helt nødvendig for fortellingen, eller kan det samme poenget framføres uten? Har man brukt tilstrekkelig tid på å integrere effekter som f.eks ild med alt annet som skal skje? Er det laget rutiner for forberedelse og bruk for hver forestilling, og er det samme personer som har ansvaret hele tiden? Pyroteknikk er sidestilt med skytevåpen og er et område som krever profesjonell kompetanse. For all bruk av åpen ild man skal uansett ha en veldig god plan i tilfelle brann. Har dere dyr med i forestillinga, vil bruk av ild eller smell også være noe dere MÅ ta både trenere, ryttere og ikke minst eiere med på - ingen ønsker å falle av en steilende hest, eller få jakthunden hjem igjen skuddredd.

11. HØYDENIVÅER

Bevegelse i høyde skal man også ha god tid til å øve inn, f.eks om scenografien har flere nivåer - f.eks. trapper, avsatser, hustak, og lignende som brukes til å spille på. Hvis det er noen fare for at aktører kan falle ned fra et nivå, skal det finnes sikringstiltak. Slike tiltak er for eksempel rekkverk og synlig avmerket sikkerhetsavstand til kant. En tradisjonell scene representerer i seg selv en høyde som aktører eller gjenstander kan falle ned fra. Planlagte fall, f.eks ned i en "tjukkas-madrass", forutsetter ferdigheter hos den som skal utføre dette – man kan skade seg også om man lander mykt, hvis man lander feil.

12. BEREDSKAP OG FØRSTEHJELP

Det skal finnes en plan hvis ting ikke går som planlagt. Dette gjelder ulykker, brann, plutselig værromslag. Det er opp til inspisient eller forestillingsleder å vurdere om en forestilling skal avlyses, og hvis dette skjer skal det finnes en plan for avvikling av dette. Førstehjelpsskrin skal alltid være lett tilgjengelig under prøver og forestilling. For større forestillinger bør man vurdere om det skal være profesjonelt førstehjelpspersonell tilstede.

SJEKKLISTE FOR TRYGGERE KAMPSCENER

1. OPPVARMING

Finnes det en plan for oppvarming og gjennomgang av kampkoreografi før hver forestilling? Utarbeid et oppvarmingsforløp sammen for trening og før forestilling – og følg dette. Sikkerhet får et kjempeløft hvis man trækker gjennom koreografier i sakte tempo før hver eneste forestilling, med alle involverte. For forestillinger med få deltakere i kampscener kan skuespillerne ordne dette seg imellom. For kampscener med mange kjempende må alle sammen gå gjennom disse, og hvis nødvendig bør en eller to personer

ansvarliggjøres for å lede oppvarming og etterse at koreografiene forblir like.

2. SPILLESTEDET

Er stedet man spiller på en så trygg arbeidsplass som mulig? Har man tenkt på sikt, at ut-/innganger byr på tilstrekkelig plass, at det finnes noe å stå under i tilfelle nedbør? Alt dette påvirker også kampscener. Har man kartlagt og helst utbedret alle slags “feller” i miljøet man spiller i? Eksempler er røtter å snuble i, spisse kanter på bygninger og andre konstruksjoner, risiko for fall fra et nivå. Når man jobber på et historisk sted, som mange spel gjør, er det mye man uansett ikke kan forandre på med miljøet her. Da skal alle som er med i det minste ha blitt gjort oppmerksomme på steder på scena som representerer en risiko. Her skal man ikke tro, man skal vite.

3. KOSTYMER

Representerer kostymer noen form for hinder for bevegelse eller sikt for aktørene? Dette må testes så tidlig som mulig. Kapper, kjoler, masker og hatter er eksempler på kostymeelementer som kan komplisere en kampkoreografi. Kostymer bør også kunne vaskes, særlig hvis man skal bruke blodeffekter. Ofte er det lurt å ha minst to sett av viktige kostymer. Sko må passe godt, ikke være glatte, og må testes på det underlaget kampscenen skal framføres på (se punktet om fotfeste under). Styr unna høye hæler. Kostymer bør også by på en viss varme dersom man opptrer i kaldt vær, eller være dekkende nok til å kunne skjule superundertøy under.

4. LYS

Har aktørene fått øve i det lyset de skal framføre kampscenen i? Er lyset tilpasset behovet for ekstra godt syn, eventuelt er kampene justert til et realistisk ambisjonsnivå hvis lyset ikke kan gi optimal sikt? Alle som er involvert i en kampscene må kunne se hverandre på scena – eller i det minste kunne vite hvor de andre er til enhver tid. For scener i mørke eller halvmørke, hvor teaterlys blir en nødvendighet, må dette også tas inn i planleggingen av kampscener. For forestillinger utendørs er det viktig å også få øvet på samme tid på dagen som kampen finner sted i forestillinga. Bruk av røykeffekter må også testes i riktig lys med tanke på hva det gjør med sikten. For å unngå å blende aktørene er det et godt prinsipp å bruke mange små lyskilder, heller enn få store, og å unngå for hardt frontalt lys. Effekter som strobelys bør unngås av samme grunn. Vinkel på lys har mye å si for sikt. Særlig kan lave lyskastere forstyrre mye, da er det bedre med lyssetting ovenfra. Og husk at aktører og andre også trenger sikt når de går bak og rundt i terrenget, ikke bare på selve scena.

5. FOTFESTE

Står og går man trygt - også hvis det begynner å regne? Begynn å øve tidlig med det fottøyet man faktisk skal bruke, og på det riktige underlaget. Utendørsscener, hvor vær og vind spiller inn, setter særlige krav til sikring av fotfeste. Har det regnet? Hvordan forandrer underlaget seg etter langtidsbruk? Se også opp for rekvisitter (våpen, papirark, småstein, klinkekuler) som blir liggende på scenegulvet som del av arrangementer, og som raskt blir feller å trå i for aktørene.

6. POLSTRING

Har man polstret der det er mulig? Det er ikke alltid man kan spille på myk gressbakke. Bruk gjerne kroppsbeskyttelse som kne- og albuebeskyttelse og om så ryggplate, såfremt det er mulig innenfor de rammer kostymene setter. Slikt utstyr er lett tilgjengelig i de fleste sportsbutikker, og er vel verdt investeringen. Alternativt kan noen deler av scenografien paddes, f.eks ved å skjule en matte i gulvet eller under et teppe. Men husk samtidig at den viktigste sikkerheten ligger i riktig teknikk og arbeidsmåte (aktiv sikkerhet) – kroppsbeskyttelse (passiv sikkerhet) kommer som en bonus i tillegg.

7. VÅPENANSVARLIG

Er det utpekt en våpenansvarlig som sørger for at våpen blir sjekket for skader og svakheter før hver forestilling? Sørger de også for at våpen blir vedlikeholdt og byttet ut ved behov? På oppsetninger med mange våpen i spill bør dette være en egen person i tillegg til rekvisitør.

8. PUBLIKUM

Har man tenkt på publikums plassering når man planla kampscenene? Kamp bør ikke “krysse den fjerde vegg” – dvs vandre ut i salen hvor publikum sitter. Det er for farlig å fekte oppover midtgangen, eller over hodene på folk. Det skal aldri være fare for at en skuespiller eller et våpen (eller begge) ramler ut i publikum, og momenter som klatring, slenge seg i tau, etc. må ta hensyn til dette. Kasting av våpen eller avvæpninger hvor noen «mister» et våpen må skje i en retning som er trygg for publikum så vel som for de andre skuespillerne. Publikum skal også spares for misforståelser om hvor de kan og ikke kan oppholde seg. Tydelig oppmerking og barrierer mellom sal og scene bør være på plass. Undertegnede har opplevd at et lite barn reiste seg og gikk mot scena midt under en kampsekvens. Finnes det en plan hvis sånt skjer? Det er bedre å stoppe og ta hånd om en slik situasjon, enn å stole på floskelen “The show must go on”. Showet må *slettes* ikke “go on”, hvis det er fare på ferde.

9. INKLUDERING

Kan alle aktører være tilgjengelig for øvinger på kampscenene – samtidig? Vet alle involverte hva som skal skje, hvor de skal være og hva de skal gjøre når det kjempes? Også alle med ansvar for eventuelle dyr som er med? Finnes det en plan for nødstilfeller, som når noen kommer til skade - og vet alle hva de da skal gjøre?

10. AVVIK

Ting skjer. Man kan glemme koreografi, få “lampefeber”, eller så må noen steppe inn for en som er blitt syk. Finnes det så en plan for dette? Hvis det er for kort tid til at en innbytter kan lære en kampkoreografi, må man forenkle kampen, eller ta den helt bort. Og noen ganger skjer det avvik fra det som var avtalt i løpet av en forestilling. Finnes det gode rutiner for at man i fellesskap - så raskt og effektivt som mulig - kan ta tak i feil og fikse dem? Om nødvendig må det kalles inn til en ekstraordinær kamprøve med alle involverte.

LES MER

Noen anbefalte bøker om scenekamp:

- J. Allen Suddeth: Fight Directing for the Theatre
- J. Howell: Stage Fighting
- J. D. Martinez: Combat Mime
- R. Lane: Swashbuckling