

Sluttrapport for såkornprosjekt

Lastet ned: 9. desember 2025 kl. 10:37

Svar-ID: 39593399

Levert: 04.12.25 14:19

Velkommen til sluttrapporteringen for bruk av såkornmidler

Fyll inn de feltene som er aktuelle for ditt prosjekt. Merk at sluttrapporten vil gjøres tilgjengelig i [oversikten over såkorntildelinger](#) på Innafor.

Dette nettskjemaet ikke kan lagres. Det anbefales derfor at du skriver innholdet i søknaden som kladd før du fører teksten inn i skjemaet.

Prosjekttittel *

Vennligst benytt samme tittel som du brukte da du søkte om midler. Du kan finne info om ditt prosjekt i [listen over tildelinger](#) på Innafor.

Rollespill

Hvilket år eller hvilken periode ble prosjektet gjennomført?

Gjennom såkornordningen fikk prosjektet 50.000 kr i oppstartsmidler for utforsking av idéen i 2022. På grunn av en uforutsett hendelse fikk prosjektet en pause fra mars 2022 til mars 2024. Selve eksperimenteringen med øvelser og innhenting av empirisk materiale med studentene har derfor i hovedsak funnet sted fra mars 2024 til mars 2025, og vil fortsette fra høsten 2025 og framover.

Navn *

Mette Nyseter

E-postadresse *

mette.nyseter@inn.no

Gi en kort og interessevekkende beskrivelse av prosjektet i ett eller to avsnitt. Maks 100 ord. *

Hensikten med dette er å gi prosjektleder og øvrige prosjektdeltakere anledning til å bruke teksten i arbeidet med sine pedagogiske porteføljer. Teksten vil også kunne bli brukt i ulike sammenhenger hvor INN presenterer sitt pedagogiske utviklingsarbeid. Stikkord som kan være nyttige er måloppnåelse, resultater, aktiviteter, tiltak, bakgrunn, behov, formål og overføringsverdi.

Hva skjer med kreativiteten og læringen når dokumentarfilmskapere engasjerer seg fysisk i egne historier og prosjekter, ved å bruke klasserommet som laboratorium og kroppen som verktøy for utforskning? Selv om rollespill og simulering er velkjente metoder for ferdighetstrening innen flere profesjonsutdanninger, er det foreløpig lite forskning på hvordan disse metodene kan brukes i kunstneriske prosesser innen TV- og dokumentarfilmproduksjon. I dette prosjektet eksperimenterer vi med ulike måter å oversette verktøykassa til vårt felt. Fokuset er på hvordan kroppslig aktivisering kan styrke kreative prosesser og kunstnerisk utviklingsarbeid, samtidig som vi ser på hvordan metodene kan omsette teori og kunnskap til praktiske ferdigheter og kompetanse. Etter hvert som prosjektet tok form, modnet den overordnede tittelen «Rollespill» til «Rollespill som metode i kunstnerisk og pedagogisk utviklingsarbeid innen TV- og dokumentarfilmproduksjon».

Har prosjektet noen erfaringer, funn, resultater, oppnåelser eller nytt læringsmateriale å vise til? Maks 500 ord. *

Har det blitt utviklet noen form for nettbasert innhold eller ressurs i forbindelse med prosjektet? Finnes det noen omtaler av prosjektet, i media eller andre steder? Forklar og legg ved link til ressurser.

Dette prosjektet har åpnet dører inn til en ny forståelse av hvordan vi kan bruke klasserommet når vi utdanner TV- og dokumentarfilmskapere, ved å gjøre det om til et laboratorium for utforskning av studentenes egne ideer samt de strategier og metoder de kan bruke for å oppnå sine mål etter hensikten. Inspirert av andre profesjonsfags bruk av simulering og rollespill, har vi tilpasset noen øvelser til vårt kunstneriske felt, og vi har også skapt helt nye øvelser med innhold som er relevant for vårt fag.

Bakgrunnen for dette prosjektet var erfaringen om at det ofte står så mye på spill når studentene er i produksjon at de sjelden har mulighet til å reflektere og lære av det som skjer underveis mens det skjer. Siden dokumentar og TV handler om å fortelle historier med mennesker fra virkeligheten, er dokumentaristenes treningsarena vanligvis å være i produksjon på ekte. Ansvarer studentene føler på er derfor stort, selv om det «bare» er en øvelse.

I en situasjon med stor fallhøyde, er det krevende å trene på de komplekse ferdighetene som trengs for å utføre en god jobb som dokumentarist: Man må samarbeide og kommunisere både med menneskene som medvirker foran kameraet og fagfolkene i det kreative teamet bak, sørge for at alt det tekniske fungerer og at opptaket går når de autentiske øyeblikkene skal fanges, samtidig som man skal ivareta prosjektets visjon og fortelling fram mot et resultat som til slutt skal vises fram til andre. Det blir også vanskelig å eksperimentere og være innovativ når treningsarenaen bare er «å spille kamp», eller «holde konsert», for å sammenligne situasjonen med sport og musikk.

Et av målene med de praktiske øvelsene i dette prosjektet har derfor vært å gi studentene relevante erfaringer på realistiske situasjoner utført som rollespill uten å være i produksjon på ekte. Ved å gjøre klasserommet om til et laboratorium, kan studentene trene på de komplekse ferdighetene gjennom å utforske sine egne ideer, visjoner, arbeidsmetoder, kommunikasjon og strategier i trygge omgivelser. Tilnærmingen til faget blir da mer leken og utforskende, og ved å redusere fallhøyden kan man også redusere frykten for å feile, noe vi vet kan virke hemmende både på læring og innovasjonsprosesser.

Resultatet av det siste årets utviklingsarbeid og eksperimentering i disse klasseromslaboratoriene, har vært at vi nå ikke bare sitter med et knippe konkrete øvelser vi kan bruke når vi jobber med kunstnerisk talentutvikling og kreativitetstrening for dokumentarfilmskapere, men vi har også en betydelig økt forståelse for hvordan man kan tilrettelegge for at øvelsene skal kunne virke etter hensikten. Vi har derfor stor grad av måloppnåelse i prosjektet, og vi har dannet et solid grunnlag for videreutvikling.

Vi har også satt i gang tverrfaglige samarbeid mellom TV-skolen, psykologisk institutt og institutt for kunst og kulturfag (LUP) ved INN, samt internasjonale samarbeid mellom TV-skolen, den danske filmskolen i København og den tsjekkiske filmskolen i Praha (FAMU).

Det gjenstår fortsatt å gå systematisk igjennom alle video-opptakene av øvelsene samt lydopptakene fra debriefene og intervjuene som er gjort det siste året. Et mål nå er å få satt av tid til dette og formulere en publikasjon med analyse av resultatene.

Prosjektets funn så langt har ellers blitt formidlet ved fem ulike konferanser det siste året. Du kan lese mer om disse på nettsiden vi har opprettet. Her finner du også en oversikt over de fokusområdene som har utkrystallisert seg: <https://www.inn.no/forskning/forskningsprosjekter/rollespill-for-dokumentarister/>

Har det vært mulig å måle endringer i studentaktivitet, motivasjon, tilfredshet, tidsbruk eller gjennomføring i løpet av prosjektperioden? Hvilke tilbakemeldinger har studentene gitt?

Studentene har gitt svært positive tilbakemeldinger på workshopene vi har arrangert for dem med rollespill og simulering, og de virker begeistret for denne måten å utforske sine faglige roller og kunstneriske prosjekter på. De har til og med tatt initiativ til egne workshoper der de har tatt metodene i bruk på egenhånd i studentproduksjoner senere, nettopp fordi de følte de hadde fått så stort utbytte av det i klasserommet gjennom dette forskningsprosjektet. Når ulike emner har blitt evaluert, har rollespill-workshopene fått svært høy score på studentenes opplevde læringsutbytte.

Følgelig er TV-skolens ledelse positive til at prosjektleder nå utarbeider en plan for hvordan vi kan lage et løp over tre år med forslag til øvelser tilpasset studentenes utviklingskurve gjennom Bachelorutdanningen. På fakultetsnivå er det også stor interesse for prosjektet, og prosjektleder har blitt spurt om å bidra inn i flere faglige utdanningsløp fremover, samt med kunnskaps- og metodedeling blant ansatte.

Internasjonalt har vi også fått positiv oppmerksomhet, og prosjektet har ført til et samarbeid med blant annet den danske filmskolen etter at TV-regissøren, produsenten og forfatteren Jan Bacher Dirchsen ble invitert med inn i prosjektet for å utvikle øvelser sammen med oss. Vi har også inngått et samarbeid med ph.d. -stipendiat Tereza Reichová ved den tsjekkiske filmskolen FAMU i Praha, som foreløpig er den eneste vi har funnet som også forsker på bruk av rollespill og simulering i utdanningen av dokumentarister.

Har det blitt planlagt noen utvidelse eller videreføring av prosjektet etter at prosjektperioden er over?

Samarbeidet videreføres med den danske regissøren, produsenten og forfatteren Jan Bacher Dirchsen om å utvikle nye og relevante rollespill-øvelser for TV- og dokumentarfilmskapere. I tillegg har vi koblet oss på den tsjekkiske regissøren og ph.d. -studenten Tereza Reichová, som også forsker på rollespill og simulering i utdanningen av dokumentarfilmregissører ved filmskolen FAMU i Praha. Vi planlegger å møtes fysisk i Praha i løpet av våren 2026, og framover har vi en idé om å delta på konferanse og publisere i fellesskap.

Samarbeidet med psykologspesialist førsteamanuensis ved INN, Ulrika Håkonsson, fortsetter i den forstand at vi nå skriver en artikkel sammen, hvor erfaringer fra dette prosjektet settes inn i et teoretisk rammeverk.

Samarbeidet med instituttleder Ingeborg Flagstad ved psykologisk institutt fortsetter ved at vi nå videreutvikler de øvelsene vi har testet i prosjektet, øvelser som er mer spisset mot selve gruppedynamikken og teamsamarbeidet i TV- og dokumentarfilmproduksjon.

I tillegg har jeg nå initiert et samarbeid med to dramapedagoger fra lærerutdanningen på Hamar (LUP) i et nytt delprosjekt vi har kalt «Improvisasjonskompetanse og kreativitet». Her vil både rollespill og simulering inngå, men fokuset er på å undersøke hvordan vi kan utvikle improvisasjonskompetanse som kunstnerisk ferdighet innen TV- og dokumentarfilmproduksjon, og hvordan vi fra dette ståstedet også kan oversette og tilpasse rene impro-øvelser til vårt felt. Prosjektet vil bli gjennomført med de åtte studentene som går i andreklasser på Bachelor i dokumentar og TV-regi høsten 2025.

Regnskap: Gi en enkel oversikt over hvordan midlene har blitt brukt. Maks 200 ord. *

Det ble holdt et innledende seminar på to dager der alle interesserte ved TV-skolen, filmskolen, spillskolen (nå FTVS) og lærerutdanningen (LUP) var invitert og velkomne. Midler ble brukt på å lønne den erfarne improteater-coachen Martine Uldal som kom ned til oss fra Trondheim, samt psykolog Knut Ivar Karevold som delte sine erfaringer og kunnskap om rollespilløvelser i høyere utdanning via zoom. I tillegg gikk det penger til bevertning og reisekostnader for alle seminardeltakere, som fikk delt erfaringer, tanker og spørsmål som prosjektleder tok med seg videre inn i en tidlig utforskende fase av prosjektet. Deretter ble de resterende midlene primært brukt på dokumentasjon og formidling av prosjektets innhold, framdrift, metoder og resultater. Flere av de faglige presentasjonene som har blitt holdt om prosjektet har blitt filmet og redigert for videre publisering. En av videoene ligger foreløpig ute på nettsiden, og flere er på vei ut i nærmeste framtid.

Har du noen vedlegg du ønsker å dele?

[Rollespill \(lab-øvelser\) infoskriv oppdatert aug25.pdf](#) (239KB)