

SLUTTRAPPORT

Prosjektnummer: REHABILITERING 2010/3/0294

Prosjektnavn: ANIMASJON PÅ TEGNSPRÅK

Organisasjon: NORGES DØVEFORBUND

Organisasjonsledd: TEATER MANU



Foto: L.P. Lorentz

Oslo, 31.1.13

Forord

I denne rapporten vil jeg presentere og gi et overblikk over prosjektet «Animasjon på tegnspråk» som inngikk i teaterproduksjonen «Jack og bønnestengelen» som har vært på turné i Norge høsten/vinteren 2012.

I samarbeid med ExtraStiftelsen Helse og Rehabilitering og Norges Døveforbund har vi fått mulighet til å gjennomføre et ekstraordinært prosjekt som ligger langt utenfor teatrets ordinære budsjetttrammer. Jeg ønsker å rette en stor takk til ExtraStiftelsen Helse og Rehabilitering som har vist oss tillitt til å kunne utforske scene- og lydrommet for tegnspråklig scene til et norsk og internasjonalt publikum. Samtidig ønsker jeg å rette en takk til Thomas Blix ved Norges Døveforbund for godt samarbeid og oppfølging av prosjektet.

Rapporten vil fokusere på prosessen, fra sammensetting av teamet, idéutvikling og utprøving helt til det endelige sluttproduktet og de nye mulighetene som har åpnet seg i det internasjonale markedet.

Sammendrag

Teater Manu utforsker scenerommets muligheter. I prosjektet «*Animasjon på tegnspråk*», har vi utviklet en ny bruk av teknologi for iscenesettelse av tegnspråk og visuell lyd, som i møte med publikum kan betraktes – uavhengig av hørsel. Ved å bruke inspirasjon fra TV-mediet, implementere dette på scenen og ved bruk av animasjon i en teknikk som kalles *motion capture*, har gåsa som legger gullegg, mus og en kaktus m.fl fått hender og mimikk til visuelt å uttrykke seg og prate tegnspråk. Den visuelle og tegnspråklige kaktusen smelter sammen med den hørbare/pratende kaktusen.

Publikum får mulighet, for første gang i verdenshistorien, til å se hvordan dyr og planter uttrykket seg på tegnspråk. At det er nyskapende og spennende har gitt utslag på publikumstallene og publikumsrespons samt at vi har fått flere henvendelser fra utlandet. *Jack og bønnestenglene* har fått et utvidet publikumspotensiale i utlandet. Nylig er vi blitt kontaktet av Disneyland, Los Angeles som vi er i løpende kontakt med for å se på mulighet for å ta produksjonen til USA og til et langt større publikum enn vi kan drømme om i Norge.

Kap 1. Bakgrunn for prosjektet/Målsetting

Teater Manu har i flere produksjoner lett etter muligheten for å visualisere lyd i en performativ ramme. Vi ønsket, i *Jack og bønnestengelen*, å lete etter en form hvor vi kunne tilby det døve og det hørende publikummet den samme opplevelsen i forestillingen. Vi ønsket å eksperimentere videre med taktil lyd (følbare lyd) og et formspråk som for døve oppleves som lyd eller musikk i et scenisk rom.

Ved å produsere animerte dyr som bruker norsk tegnspråk, vil lydaspektet (eks. ekornet som kremter) komme frem ved at hender visualisere lydene som tradisjonelt bare hørende ville fått med seg.

Produksjonen henvendte seg til et allment teaterpublikum uten at språk og hørsel virket som en barriere i møte med eventyret. Eventyret skulle bygge videre på suksessen *Pinocchio* fra 2009, og i så måte rette seg mot barnefamilier.

Prosjektet ble finansiert av ExtraStiftelsen Helse og Rehabilitering og Teater Manu. Animasjonene med midler fra stiftelsen og teaterproduksjonen med egne midler.

Kap 2. Prosjektgjennomføring

I tråd med tidslinjen for prosjektet, var vi tidlig i kontakt med referansepersonene fra *Pinocchio*-produksjonen. Her avklarte vi roller og fikk anbefalinger på teknikker som mulig kunne anvendes til iscenesettelsen slik vi ønsket å eksperimentere. Teamet ble satt sammen av delvis erfarne scenekunstarbeidere og animatør med TV-mediet som bakgrunn (animasjoner for NRK).

Sammen utforsket de i pre-produksjonsfasen muligheten for å produsere hologram i teaterrommet. En slags illusjon av en animert karakter som «popper opp» i luften fra ingensteds hen. Dette skulle vise seg å være mulig rent praktisk, men svært ressurskrevende ettersom det ble patentsjekk og funnet for kostbart å produsere for turné.

Vi gikk dermed videre med en løsning som heter *motion capture*. Dette går ut på å plassere en tegnspråklig skuespiller i et studio, i en sensordrakt, med sensorhansker og sensormarkører på de største musklene i ansiktet. I et 360 graders tv-studio i Oslo, gjorde vi opptak for å fange opp bevegelser og mimikk. Tegnspråk består av manuelle (hender) og non-manuelle (munn, øyne, bryn, hode og skuldre) komponenter i bestemte plasseringer og bevegelser, bygget opp med riktig syntaks. Ettersom denne teknikken er vanskelig å produsere parallelt med prøvene på teaterscenen, ble det gjort planmessige grep som i større grad enn vanlig låste de vante mulighetene til å endre og modifisere stykket i prøveperioden.

Det ble utarbeidet en detaljert dreiebok i pre-produksjonsfasen for så tidlig som mulig å løse eventuelle regimessige utfordringer i selve prøveperioden. Dette lyktes vi godt med, selv om det til tider var noe frustrasjon over sceniske valg som var gjort i pre-produksjonsfasen og som låste den videre prosessen i det fysiske arbeidet på scenen.

Teatret gjennomførte produksjonen i tråd med tidslinjen både for produksjon av animasjoner og produksjon av teaterproduksjonen som hele. Premieren ble avviklet i egne lokaler i Oslo og med påfølgende norgeturné. Vi estimerte å spille for omtrent samme størrelse publikum som *Pinocchio* i 2009, men publikumstallene viser at vi ligger på et høyere nivå. I tillegg har vi fått henvendelser fra den Europeiske teaterfestivalen Clin d'oeil i 2013 hvor ca 3000 publikummere vil få anledning å se *Jack og bønnestengelen* i løpet av tre festivaldager. Samlet i Norge og på festivalen vil vi spille for ca 7 000 publikummere. Nå har vi dessuten blitt kontaktet av Disneyland (USA) som er nysgjerrige og som ønsker å se på muligheten for å invitere teatret til å spille to forestillinger i Disneyland i Los Angeles.

Kap 3. Resultater og resultatvurdering

Tilbakemeldingene fra barn og publikum generelt har vært overveldende. Gjennom sosiale medier merker vi hvordan denne nye teknikken har nådd langt utenfor Norges grenser. En døv animatør fra Sør-Afrika inviterte seg selv til Oslo for å komme og overvære to dager fra prosessutviklingen. I tillegg har personer fra animasjons-fagmiljøet i Oslo vært innom for å se hvordan dette ble løst både i produksjonsfasen – og hvordan det endelige resultatet ble.

Etter hver forestilling gikk skuespillerne, den store kjempen, Jack, Julie og mammaen til Jack ut for å hilse på barna. Her fikk vi fantastiske øyeblikk og spontane gledesscener ispedd noe frykt for den store kjempen. Stolte foreldre og søsken fanget disse øyeblikkene med kamera og vi kunne se stor effekt og aktivitet på sosiale medier etter hver forestilling.

Anmelder fra Barnebokkritikk, som også er utdannet pedagog, roste forestillingen for å være «spot on» for barn i den mediehverdagen de nå lever i. Barn ble oppslukt av handlingen og opplevde det som å være i en annen dimensjon, eller som anmelderen sier det; «Kombinasjonen av vakker og detaljert animasjon og reell scenografi skaper et inntrykk av at rommet virkelig er eventyrlig magisk og lever sitt eget liv.»

En av publikummerne, en døv utdannet skuespiller fra Stockholm, fortalt at hun opplevde forestillingen som en musikal. Dette var en refleksjon som på mange måter underbygget vår intensjon om å lage en visuell scenisk verden, som trakk frem bruken av visuelle virkemidler og «fargela» på en måte som kunne oppleves som musikk/lyd.

Vi fikk også anmeldelser i avisene som ga honnør for bruk av nye virkemidler, men som opplevde forestillingen som «ikke helt, men nesten i mål» (Klassekampen). Hadde ensemblet fått en eller to uker til, ville de, etter anmelderens forståelse, vært i mål. Vi er langt på vei enig i denne vurderingen, rent faglig sett. Vi ser at integreringen av to produksjoner (teater og animasjon) var, til tross for svært nøye planlegging, ikke uten friksjon og utfordringer. Vi ville gjerne ha blikk-kontakt mellom de animerte dyrene (musene) og de fysiske skuespillerne på scenen. Å endre animasjonene, blikk-retning etc viste seg å være noe mindre dynamisk under selve produksjonsfasen. Vi var klar over dette, men det er to produksjonsprosesser som møtes, - teater og video. Animasjonene må prosesseres gjennom lange tekniske bearbeidinger i en computer som tar flere døgn. Skuespillerne kan prøve og teste ut forskjellige løsninger her-og-nå i scenerommet.

Vi opplever allikevel at vi, til tross for dynamikkforskjellene i produksjonsfasene, at det er mulig å jobbe videre med denne teknikken. Den ble svært godt mottatt hvis vi leser tilbakemeldingene fra publikum på f.eks facebook. Her har vi sett at mennesker har reist fra forskjellige deler av verden for å se hvordan teknikken er implementert i scenografien.

For å overbevise teaterkritikerne, og i tråd med egne vurderinger, ser vi på muligheten for å utvide, eller legge opp første og siste del av produksjonsfasen på en annerledes måte. Spesielt i siste del vil det være hensiktsmessig å legge inn ca en ukes pause for regiarbeidet med skuespillerne, slik at motion-capture dataprosesseringen rekker å bli ajour med teaterprosessen. De siste endringene vil da få anledning å samkjøres tettere før premieren.

En suksessfaktor er at festival Clin d'oeil har kjøpt forestillingen og at Disneyland (USA) ser på og ønsker å få en mulighet til å vise produksjonen der. Festivalen i Reims er bestemt, mens vi i skrivende stund er i løpende kontakt med Disneyland.

Kap 4. Oppsummering/Konklusjon/Videre planer

Bearbeidingen av eventyret om *Jack og bønnestengelen* har vært igjennom flere faser. I pre-produksjonsfasen utforsket vi muligheter i teknikk og så på mulighet for å produsere teater med hologram. Dette lyktes vi ikke med, men fant ut at ved hjelp av motion-capture-teknikk ville vi kunne løse oppgaven innenfor de gitte rammer og ressurser. Produksjonsteamet som besto av fagpersoner fra animasjon og tv i et tett samarbeid med fagpersoner fra teater – bidro til å kunne realisere et helt nytt scenekonsept både i teatersammenheng, men også i video-format.

Som teater, og produsent av scenekunst, er vi svært godt fornøyd med at vi klarte å gjennomføre og virkeliggjøre å ta i bruk en helt ny måte å iscenesette motion capture-teknikken på scenen.

Måten vi har gjort dette på er nyskapende og har ført til at vi nå blir fulgt av nysgjerrige utenlandske aktører. I juli 2013 får vi anledning å ta opp igjen produksjonen og sende hele teamet til Reims i Frankrike. Her får vi et publikum estimert til mellom 2500 – 3000 i løpet av tre dager. Vi vil da gjøre de siste endringene på animasjonene, som vi ikke rakk til premieren i Oslo. I tillegg vil vi bearbeide scenespråket for et internasjonalt publikum.

Vi har i januar 2013 fått en konkret henvendelse fra Disneyland (USA) som er nysgjerrig på om det skulle kunne la seg gjøre å få produksjonen til Los Angeles i løpet av 2013/2014. Dette ville være en fantastisk mulighet for oss og vi jobber fortløpende med å se på muligheter for å virkeliggjøre dette. Vi utreder alternativer og ser på mulige samarbeidspartnere som er nødvendige for å realisere et gjestespill på Disneyland, Los Angeles i USA.



Foto: L-P Lorentz

Vedlegg:

1. Programheftet til *Jack og bønnestengelen* (utklipp fra program)
2. Video ([teaser](#)) *Jack og bønnestengelen* (Skjermfoto fra teaser)
3. Anmeldelse fra [Barnebokkritikk](#)
4. Anmeldelse [Klassekampen](#)

Vedlegg 1) Utklipp fra program



Eventyret om **Jack og Bønnestengelen** ble fortalt meg da jeg var ganske liten og det gjorde et uutslettelig inntrykk! Eventyrenes muntlige fortellertradisjon og overføring, gjør både form og innhold til noe helt spesielt. Den har også vært en viktig kilde til kunnskap og utvikling av fantasien for oss som har tegnspråk som førstespråk.

Jeg tror barn i dag får mindre tilgang til muntlige historier. På den annen side får de tilgang til teknologi som stadig er i utvikling. Vi vil med denne produksjonen utnytte både fortellingen og teknologien med ett mål for øye: Vi ønsker å inkludere alle, fra de minste barna til de eldste.

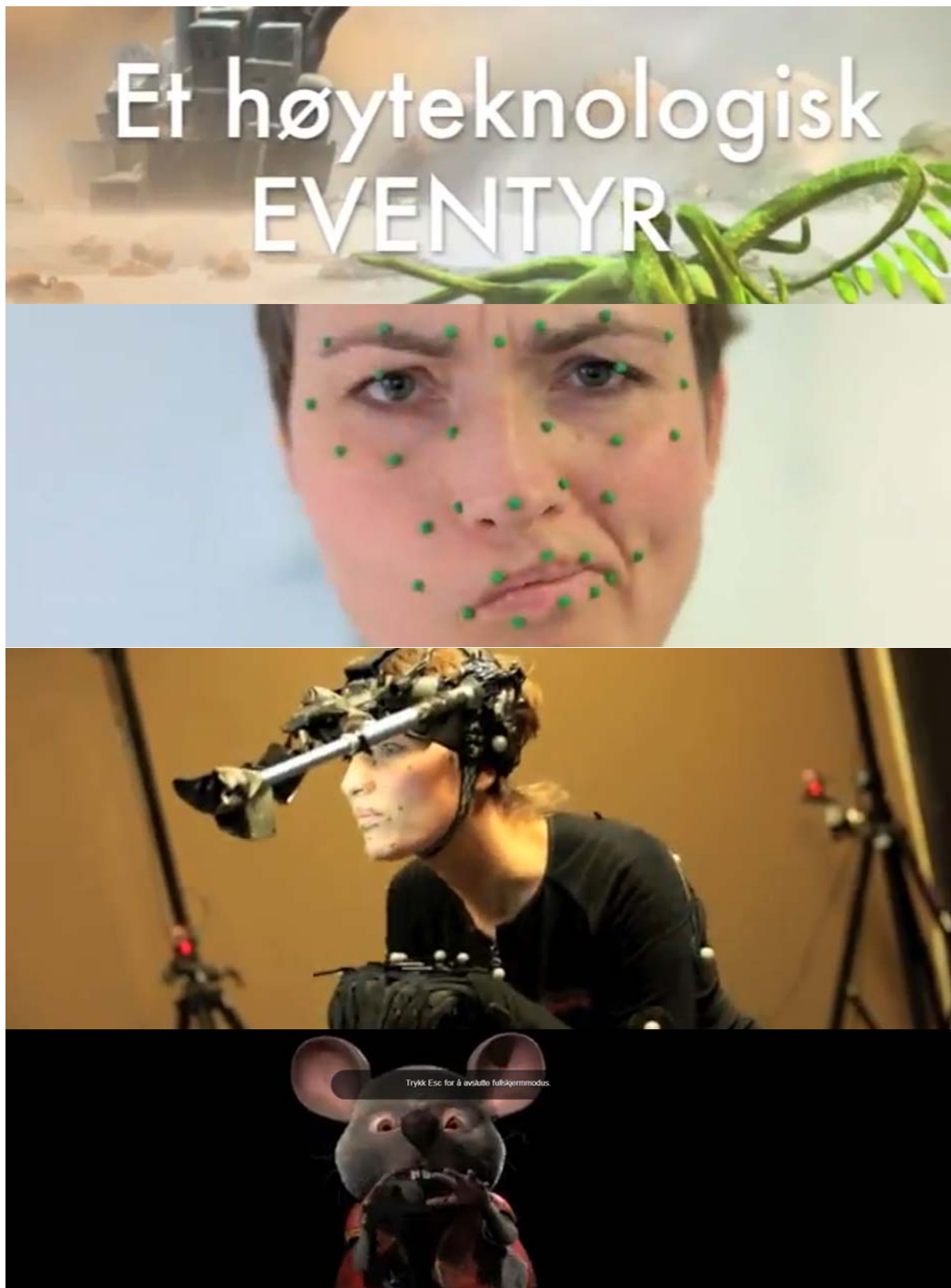
Forholdet mellom foreldre og barn er ofte vanskelig. Det er ikke alltid like lett for foreldre å vite hva som er virkelighet og hva som er fantasi når barn forteller historier. Ofte blir barn oversett, deres tanker og følelser blir ikke tatt på alvor av voksne. Det er også tilfelle med Jack og hans mor.

Vi har i denne produksjonen tatt i bruk noe som har vært et stort savn i mange år: tegnede og animerte dyr som snakker direkte til oss – på tegnspråk! Vi er veldig stolte av dette og takker ExtraStiftelsen Helse og Rehabilitering som ga oss penger til å virkeliggjøre denne drømmen. Roger Ghilemoen har tegnet og animert slik at skuespillerne på scenen er i kontakt med de animerte dyrene, på den måten har hele teamet rundt kunnet skape en fantastisk og eventyrlig verden!

Vi sees på turné!

Mira Zuckermann
TEATERSJEF

Vedlegg 2) Utklipp fra video (teaser)





Teater MANU: Jack og bønnestengelen

VISUELL TEATERMAGI

Teater MANU, Oslo: *Jack og bønnestengelen*

Regi: Mira Zuckermann
Skuespillere: Ipek D. Mehlum, Ronny Patrick Jacobsen, Ragna Huse, Megan Matovich, Kjersti Fjeldstad
Animatør: Roger Gihlemoen
Scenograf: Ola Bråten

Av Mariken Lauvstad

Jack og Bønnestengelen av Teater MANU er bunnsolid animasjonshåndverk og visuelt teater av ypperste klasse. Løp å se!



Foto: L.P. Lorentz

Jack og Bønnestengelen er opprinnelig et gammelt engelsk eventyr som finnes i mange varianter, som er bearbeidet på utallige måter og som har blitt bildebok, tegneserie, film og teater tidligere.

Vi møter Jack (Ipek D. Mehlum) og moren (Ragna Huse), som er fattige og lever i en liten husmannsstue. Faren har forsvunnet, moren sørger, og nå har nøden blitt så stor at de må selge den eneste dyret de har, en liten ku. Dessverre er Jack fryktelig lat, drømmende og uduelig, og hjelper ikke moren sin med noe som helst.

På vei til markedet for å selge kua, møter Jack en mystisk mann (Ronny Patrick Jacobsen), som lurer ham til å bytte henne bort til fordel for en håndfull magiske, lysende bønner. Jack lar seg fascinere og bytter bort kua, noe som ikke overraskende blir dårlig mottatt av mor når han endelig kommer hjem. Hun kaster sint bønnene ut av vinduet, men om natten vokser det opp en enorm bønnestengel som rekker helt opp til skyene. Fra da av skyter eventyret også fart. Nysgjerrige Jack lar seg friste til å klatre oppover bønnestengelen i nattemørket. Stengelen fører til en magisk verden med underlige vesener og møtet med en skummel rødkledt dronning med blått hår, og en stor, grådig kjempe som sluker alt han kommer over, til og med menneskebarn.

Uferdig animasjonsteater



Anette Therese Pettersen
TEATER

«Jack og Bønnestengelen»
Teater Manu
Regi: Mira Zuckermann
Animasjon: Roger Ghilemoen
Koreograf: Andre Danielsen
Scenografi: Ola Bidten
Kostyme: Grete Rustad
Med blant andre: Ipek D. Mehium,
Ronny Patrick Jacobsen og Ragna Huse.

ANMELDELSE

Teater Manu sikter høyt i sin nyeste teaterproduksjon, og selv om ikke evnene alltid når like høyt som viljen, så er «Jack og Bønnestengelen» et ambisiøst anslag.

Teater Manu har laget sin egen versjon av eventyret om Jack og Bønnestengelen, i en slags hybrid mellom tradisjonelt teater, dans og animasjon. Når publikum ankommer Teater Manu på premieren, står to skuespillere i scenerommet i frosen posisjon. Idet forestillingen starter noen minutter senere projiseres et animasjonsbilde av en hytte i et fjellandskap på scenens tre vegger, og slik ankommer vi hjemmet til den late gutten Jack og hans fattige mor. Hun er fortvilet fordi sønnen ikke forstår alvoret i deres akutte fattig-



HYBRIDTEATER: «Jack og Bønnestengelen» er en blanding mellom tradisjonelt teater, dans og animasjon.

FOTO: L-P LORENTZ, MANU TEATER

dom og bare vil slappe av og nyte sommeren.

Hovedtrekkene i eventyret er vel kjent for de fleste: Jack bytter bort familiens viktigste eiendel, ei ku, mot noen «magiske bønner». I sinne kaster moren bønnene ut gjennom vinduet, og i nattens mulm og mørke vokser det opp en bønnestengel som strekker seg langt opp i himmelen. Når Jack klatrer opp bønnestengelen, ser han i denne versjonen ut til å ankomme verdensrommet. Der treffer han jenta Julie,

samt den menneskespisende Kjempen og hans vegetariske kone. Fører må overvinnes, før eventyret kan få en lykkelig slutt hvor Jack kan returnere til sin mor med både en nyvunnet søster og ei gås som legger gullegg.

Bruken av animasjon er ambisiøs og interessant. Den plasserer forestillingen i et krysningspunkt mellom teater og dataspill, og ivaretar både et ekspressivt uttrykk og en smidig overgang fra sted til sted. Ipek D. Mehium i rollen som Jack har et

presist kroppsspråk, og enkelte av forestillingens scener har et koreografisk tilsnitt. Dette er elementer jeg gjerne hadde sett utviklet ytterligere, sammen med enda større satsing på animasjonen. Møtet mellom animasjon og tredimensjonal kropp gjør det mulig å presse begge formatene, men dessverre blir overgangen mellom de ulike mediene en av forestillingens største svakheter. Dette fremhever de ulike elementene på en uelegant måte, og i stedet for å la scenografiske, koreogra-

fiske, animasjon, regi etc. styrke hverandre – fremhever de i stedet hverandres svakheter.

Det blir animasjonens korte sekvenser som står mer fram enn den fortellende, tekstens manglende evne til å fylle ut karakterene, scenografens klønete konstruksjon – samt et lydbilde som halter. Forestillingen fremstår som noe uavsluttet, og hadde fortjent mer tid og ressurser som kunne forløst det store potensialet som bor i den.

Anette Therese Pettersen
anettepettersen@gmail.com

En dannelsesreise for de unge

TEATER

«Faust for kids»
Black Box Teater, lille scene
Regi: Hildur Krabbe
Lydi: Sine J. Mottland, Gyrid Kaldestad
Scenografi: Petter Aistad og Bård Vaag Stangnes
Med: Maria Dommersnes Ramvi, Tora Nilsen og Anders Høgli

ANMELDELSE

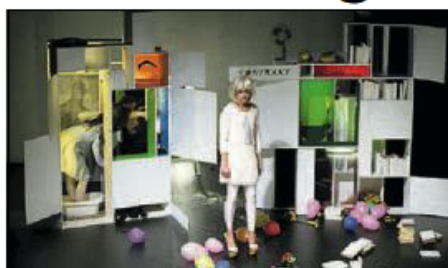
«Faust for kids» presenterer Goethes roman «Faust» i et scenisk format på under en time.

«Faust for kids» er første del av en forestillingsstrilogi for barn fra ti år og oppover. Trilogien skal tilgjengeliggjøre, aktualisere og problematisere utvalgte klassikere – og først ut er altså Goethes Faust. En visuell og fysisk

vektlegging kler den ordknappe forestillingen godt, og «Faust for kids» fungerer som en billedrikke basert på Goethes tekst.

I scenerommet sitter den kunnskapstørste og gammelmannskjelvende Faust og konsumerer litteratur. Han regelrett drikker fra bøkene, og maskebruk kombinert med et handlingsspektet lydbilde gir forestillingen et animert uttrykk. Forestillingen ser også i sin karakterframstilling ut til å dra veksler på vampyrjangeren, hvilket egentlig gir rom for større tolkingsmuligheter – men det seksuelle tilsnittet kunne muligens vært tonet noe ned.

I «Faust for kids» er det djevelen selv Mefisto som fungerer som fortellerstemme. Mens Faust altså sluker kunnskap, foregriper den allvitende Mefisto begivenhetenes gang og gir oss et overblikk over historien. Om Faust som inngår en pakt med djevelen. Han bytter til seg



ANIMERT UTTRYKK: I «Faust for Kids» er djevelen Mefisto animert med skyhøye hæler og hvit pasjesveis.

FOTO: BLACK BOX TEATER

ungdom, kjærlighet og kunnskap – med sjelen sin som pant. «Vitenskapens grunnsetning er å vite at vi intet vet», skriver Fernando Pessoa i sin lille roman «Djevelens time». Og det er dette Faust ikke kan akseptere – han frustreres over at han for hver ny vunnet kunnskap oppdager hvor stor mangelen på kunnskap er. At han er villig til å ofre sin egen

sjel får stå sin prøve, men det er konsekvensene dette får for hans utkårede Gretchen som er av større betydning her.

Mefisto stiller noen innledende spørsmål omkring de gode og onde kreftenes gjensidige avhengighet, og hvilke offer jakten på kunnskap er verdt. Dette kan ses som en fortolkingsnøkkel, som etterfølges av en mer visuelt og

sanselig orientert bearbeidelse av materialet. Og forestillingen er også sterkest på de punktene hvor teamet slipper seg løs i scenerommet. For det er som om forestillingen hele tida holder igjen, som om den ønsker å kjøre full guffe med lyd og et hardt lysshow – men ikke våger. Med et animert uttrykk på Mefisto, i sine skyhøye hæler og hvite pasjesveis, så kunne forestillingen til fordel presset dette noen skritt lenger. I forestillingens åpnere scener, hvor de visuelle og fysiske virkemidlene prioriteres, oppstår det flere tolkingsmuligheter. Her ligger det et potensial til å heve forestillingen fra en introduksjon av en tekst, til en lesning av den.

«Faust for kids» er starten på en ambisiøs forestillingsstrilogi, og jeg håper at Klassikere for kids tør å slå seg enda mer løs i de to kommende prosjektene.

Anette Therese Pettersen
anettepettersen@gmail.com