

Regional Udvikling
Region Midtjylland
Skottenborg 26
8800 Viborg

Viborg, den 28.12.2009

Ansøgning om støtte på 625.000 kr. til udvikling af en digital sammenbinding af 4 kunstudstillinger og 2 teaterforestillinger.

På initiativ af Kulturprinsen, Børnekulturens Udviklingscenter, arbejder fire kunstmuseer og to teatre for øjeblikket tæt sammen. Temaet for samarbejdet er "Vandet". De fire kunstmuseer er Randers Kunstmuseum, Silkeborg Kunstmuseum, Skovgaard Museet og Horsens Kunstmuseum. De to teatre er Randers Egnsteater og teatret Carte Blanche, som er egnsteater i Viborg.

Vandet.

I projektet "Vandet" vil teatrene og kunstmuseerne inspirere hinanden til at skabe helt nye former for formidling til børn og unge. Et forløb af internationalt orienterede workshops vil resultere i 6 spændende kunstudstillinger og teateropsætninger i efteråret 2010 med det fælles tema: Vand.

Internationalt anerkendte teaterinstruktører vil med deres kunnen om scenografi og dramaturgi være med til at skabe de 4 udstillingsiscenesættelser i kunstmuseerne. De to teaterforestillinger vil blive opført i tæt forbindelse hermed. Virtuelle IT- installationer vil binde det hele sammen til en sammenhængende kunstnerisk event og formidlingen vil give børn og unge opdagelseslyst, mulighed for at bruge deres sanser og for selv at være aktive. Med dette projekt er det intentionen at give det unge publikum en anderledes kunstoplevelse end de er vant til.

Digital sammenbinding.

Den digitale sammenbinding er essentiel, fordi den taler de unges sprog og giver dem mulighed for aktivt at deltage på flere forskellige niveauer. Den er bygget op omkring en 3-dimensionel digital vandvæg. En oplevelse der skal stemme sindet, og give en anderledes oplevelse af vandets foranderlige væsen. Via en bevægelsessensor, der registrerer de besøgendes bevægelser, kan man aktivt ændre oplevelsen af vandet. Herved inddrages kroppe i oplevelsen på en intuitiv og direkte måde. Via installationens interaktive portal, kan man deltage aktivt på tre forskellige måder:

1. Sig din mening. Her kan man via et undervandstastatur deltage i en diskussion om de værker, man har set. I "real-time" kan man snakke med andre unge på de andre museer, se de andre museers værker og blive indbudt til at være med i en kunst-konkurrence for unge.

Region Midtjylland

Modt.: 04 JAN. 2010

2. Skab et værk. På en sanselig og intuitiv måde får man her muligheden for at skabe et helt unikt værk. Via en avanceret digital algoritme kan man skabe sit eget kunstværk til vandet. Her kan man hurtigt og simpelt arbejde med strukturelle former, farver og streger. Men samtidig kan man også arbejde med mere abstrakte begreber som social adfærd, temperament og kunstig intelligens.
3. Hør på de kloge. Her får man eksperternes egne beretninger om, hvorfor de brænder for faget, hvad de finder interessant, og hvad de tænker, når de ser et værk. I et alternativt videoformat vil man kunne få en meget direkte fortælling, hvor man selv vælger, hvad man vil høre og se. Her vil man også kunne finde en generel information om museerne og teatrene.

Målet er at skabe en oplevelsesbaseret sammenbinding, der henvender sig til forskellige sanser, og som giver de unge en aktiv og deltagende rolle. Samtidigt er det et mål at skabe en digital sammenbinding, der arbejder med et uformelt læringsmiljø, hvor tilgangen er dialog, leg, humor, refleksion og den personlige fortælling. Et læringsmiljø der arbejder med forskellige læringsstile, tager de unge seriøst og afsøger digital formidling i forhold til målgruppen på en helt unik måde. Med andre ord er målet at etablere en digital platform, hvorfra publikum – i dette tilfælde børn og unge - på en oplevelsesorienteret og uhøjtidelig facon kan bevæge sig rundt mellem forestillinger og udstillinger, være kreative omkring de kunstneriske værker i et rum og et fællesskab på web'en, give deres mening til kende og lytte til de kloge, som formidler med et glimt i øjet.

MMEx.

Den digitale sammenbinding indgik fra starten som et blandt flere pilotprojekter, som skulle være med til at løbe MOP senere MMEx i gang og demonstrere potentialerne i det påtænkte center for digital museumsformidling. Museerne og teatrene var på tidspunktet for MMEx-ansøgningen endnu ikke afklarede med deres udstillinger og forestillinger, og da der skulle vælges et demonstrationsprojekt i forb.m. ansøgningen, blev valgt den nu meget berømte runesten på Randers Kulturhistoriske Museum.

På indeværende tidspunkt er museer og teatre imidlertid nu så langt, at det er muligt at begynde at udvikle og arbejde konkret med den digitale sammenbinding af hele projektet. I den forbindelse har arkitektfirmaet Gustin udarbejdet et skitseforslag, som er vedlagt denne ansøgning.

Samarbejdspartner.

Arkitektfirmaet Gustin arbejder med en æstetisk og sanselig tilgang til den digitale formidling. Med en masterclass grad i Museal digital formidling og flere priser og vundne konkurrencer bag sig, kombinerer Gustin teori og praksis. Med afsæt i arkitekturens tradition arbejder firmaet med formidling og digitalisering på bl.a. museer, teatre og i det offentlige rum. Målet er at skabe æstetiske og sanselige oplevelser, hvor brugerne står i centrum og rummet tillægges en ny og overraskende dimension.

Realiseringen af den digitale sammenbinding af Vand-projektet vil kunne tjene to formål. For det første vil det betyde en udvikling og afprøvning af digital formidling til målgruppen børn og unge, som vil bringe fire af regionens kunstmuseer og to teatre på forkant med bestræbelserne på at udvikle nye formidlingsformer,

der umiddelbart taler målgruppens sprog. For museerne vil dette forhåbentlig betyde kontakt med en gruppe mennesker, som normalt ikke benytter museerne af egen vilje. For teatrene vil dette betyde en helt ny dimension i deres formidling og kontakt med publikum.

For det andet vil erfaringerne med projektet umiddelbart kunne understøtte og medvirke til etableringen af MMEx, idet arkitektfirmaet Gustin efter aftale som fremtidig samarbejdspartner vil stille sin viden og sit produkt til rådighed gennem MMEx. Om godt ½ år vil Gustin kunne have et i praksis afprøvet tilbud klar til museer og andre kulturinstitutioner, som ønsker at sammenbinde deres produkter og fx målrette denne til specifikke målgrupper. Nærmere bestemt vil der være tale om

- Et koncept som er udviklet til kommunikativ og æstetisk sammenbinding af tværinstitutionelle projekter
- Et koncept som er udviklet sammen med bl.a. repræsentanter for målgruppen (børn og unge) og som efterfølgende er evalueret af målgruppen og en ekstern anerkendt forsker
- En teknisk "know how" som er afprøvet i praksis

Erfaringerne fra projektet vil blive opsamlet i en større publikation i serien Skrifter fra Kulturprinsen, bl.a. indeholdende en konkret beskrivelse af udformningen af konceptet, en placering af konceptet i en større sammenhæng og en mindre publikumsundersøgelse og vil således også ad denne vej blive videreformidlet og forhåbentlig vække interesse i en bredere kreds af mennesker, som arbejder med formidling af kunst og kultur.

Afslutningsvis skal det nævnes, at skitseforslaget fra arkitektfirmaet Gustin stadig er under udvikling og bl.a. i kritisk dialog med afdelingsleder Morten Lervig (CAVI), direktør Niels M. Jensen (ODM), konsulent Charlotte Hansen (KUAS) og skoleeleverne Bror I. Halberg (16 år) og Eline B. Hansen (12 år).

Med venlig hilsen



Claus Reiche

Udviklingschef, Kulturprinsen

Bilag:

1. Anbefaling fra MMEx
2. Budget for den digitale sammenbinding, arkitektfirmaet Gustin
3. Samlet budget for vand-projektet, Kulturprinsen
4. Projektbeskrivelser fra de fire kunstmuseer og to teatre



22. december 2009

Vedr. projekt Vandet

Som formand for Midtjyske Museers Udviklingsråd er det min opfattelse, at projektet "Vandet" er et nyskabende og nytænkende projekt, der også rummer perspektiver i forhold til udvikling af fremtidens museumsformidling, og som også giver mening i sammenhæng med museernes udvikling af MMEx – Center for digital museumsformidling.

"Vandet" var oprindeligt ét af flere pilotprojekter, som indgik i det idékatalog, som det daværende Midtjysk Oplevelsesproduktion, nuværende MMEx – Center for digital museumsformidling, udarbejdede. Midtjyske Museers Udviklingsråd arbejder sammen med sine konsortiepartnere stadig på at etablere MMEx, hvilket formentlig vil ske i løbet af 2010.

Et projekt som "Vandet" er fortsat interessant i MMEx-sammenhæng, men da MMEx endnu ikke etableret, kan MMEx ikke involvere sig direkte i projektet på nuværende tidspunkt. Såfremt projektet gennemføres som beskrevet, vil det dog være helt oplagt, at indlede et samarbejde mellem MMEx og arkitektfirmaet Gustin om videreudvikling og salg af de tekniske løsninger, der udvikles i forbindelse med "Vandet".

Med venlig hilsen

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'J. Smidt-Jensen', with a long horizontal flourish extending to the right.

Jørgen Smidt-Jensen
Formand for MMU

Overslag til "Vandetprojekt".



type	timer	antal	enhedspris	i alt	
skitseforslag		1	kr 45.500	kr 45.500	
Udarbejdelse af økon. grundlag		1	kr 30.000	kr 30.000	
Konstruktion:					
materialer til konstruktion		4	kr 6.500	kr 26.000	140kr/m ² x 50m ² x 4 stk + beslag mv. 1000kr
materialer til kuffert		2	kr 4.000	kr 8.000	
maling til konstruktion		120	kr 70	kr 8.400	30m ² x 4 konstruktioner x 100kr/m ²
opbygning af konstruktion	20	4	kr 300	kr 24.000	samlng, tilpas hængsler/beslag, udskaering
opbygning af kuffert	14	2	kr 300	kr 8.400	samlng, tilpas hængsler/beslag, udskaering
maling af konstruktion	10	4	kr 300	kr 12.000	
samlng/test/opsætning af teknik	10	4	kr 450	kr 18.000	
Waterwall:					
Opsætning/tegning af polywall	20	4	kr 450	kr 36.000	
Opsætning/tegning af kuffert	12	2	kr 650	kr 15.600	
Programmering af interaktive dele	50	1	kr 650	kr 32.500	Webcam, motion-censor, touch-screen
teknik:					
projektor		4	kr 4.000	kr 16.000	Short-throw lens - auto on/off
touchskærm		4	kr 4.000	kr 16.000	40x40cm - 17"
skærm store		4	kr 3.000	kr 12.000	100x70cm - 40"
skærm mini (fotoramme)		4	kr 700	kr 2.800	7"
cpu		10	kr 2.500	kr 25.000	ccc
kabler (skærm, forlænger, lyd mv)		14	kr 600	kr 8.400	skærm, usb, lyd, forlænger, webcam
Højtalere - store		6	kr 600	kr 3.600	
højtalere - små		6	kr 400	kr 2.400	
undervandskeyboard		4	kr 300	kr 1.200	
Programmering af webportal	77	1	kr 650	kr 50.050	V. Robert Hoff / Gustin
udsmykning:					
grafiks uformning på sider		1	kr 9.500	kr 9.500	Print, udsmykning, kasser, leatorbokse
Polyflader - stor		4	kr 6.000	kr 24.000	Lasercut, cnc-fræsning mv
polyflade - lille incl. Kasse		2	kr 3.000	kr 6.000	
Fremstilling/tegning af grafik	10	4	kr 450	kr 18.000	
Div:					
transport		1	kr 10.000	kr 10.000	ML flyt - leje af flyttevogn
Leje af samlerhal		1	kr 10.000	kr 10.000	Evt. kan museerne selv stå for opbygning
opstæning og nedtagning:					
Opsætning på museerne	10	4	kr 300	kr 12.000	
Nedtagning og oprydning	7	4	kr 300	kr 8.400	
TOTAL				kr 499.750	

Alle priser er excl. moms og incl. Rhodoverforsikring jfr. Abr. 86 - alle priser og betingelser for arkitektbødgivning.

Projekt "Vandet"

Budget og finansieringsplan

BUDGET:

Kulturprinsen: projektudvikling, ledelse og adm.	250.000	250.000
Internationale workshops, seminarer, ekskursioner	140.000	140.000
Museerne:		
Skovgaard Museet, produktion	865.000	
Randers Kunstmuseum, produktion	900.000	
Silkeborg Kunstmuseum, produktion	561.000	
Horsens Kunstmuseum, produktion	805.000	
i alt	3.131.000	3.131.000
Teatrene:		
Randers Egnsteater, produktion	785.000	
Carte Blanche, produktion	610.000	
i alt	1.395.000	1.395.000
Digital sammenbinding		625.000
Markedsføring		100.000
Dokumentation		50.000
Forskning		85.000
Udgifter i alt		5.776.000

FINANSIERING:

Puljen til kultur i hele landet		1.755.000
Kulturregion Østjysk Vækstbånd		620.000
Region Midt		625.000
Egenfinansiering:		
Museerne		
Skovgaard Museum	490.000	
Randers Kunstmuseum	525.000	
Silkeborg Kunstmuseum	186.000	
Horsens Kunstmuseum	430.000	
i alt	1.631.000	1.631.000

Teatrene:

Randers Egnsteater

485.000

Carte Blanche

310.000

i alt

795.000 795.000

Kulturprinsen

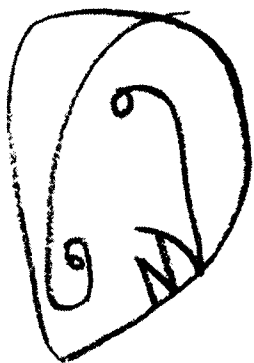
350.000

Egenfinansiering i alt

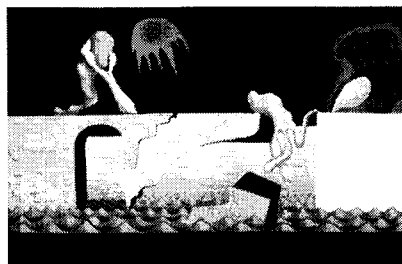
2.776.000 2.776.000

Finansiering i alt

5.776.000



SILKEBORG KUNSTMUSEUM



UNDER OVERFLADEN

Silkeborg Kunstmuseums bidrag til det store, tværinstitutionelle udstillingsprojekt *VANDET* tager sit udgangspunkt i vandets symbolske betydningslag og museets egen samling af danske og udenlandske surrealistiske kunstnere.

Siden Freuds bog *Drømmetydningen* udkom i år 1900, har vandet været en yndet og potent metafor for både kunsten og dybdepsykologien, og den fandt sit mest kompromisløse, kunstneriske udtryk hos de surrealistiske kunstnere. Her blev vandet - det vilde hav, den bundløse sø og det brusende vandfald - synonym for det underbevidste, for følelser, drømme og seksualitet. Det blev derfor også samtidig et symbol for det ukendte i os, det uvirkeligt virkelige, og for de tøjlesløse kræfter, som vores civiliserede Ego ikke altid kunne – eller ville - erkende.

Silkeborg Kunstmuseum ønsker med denne udstilling derfor at gå *under overfladen*. I nært samarbejde med scenograf Sus Haugland og lysdesigner Kasper Stoenberg vil udstillingen iscenesætte udvalgte værker i de dunkle udstillingsrum i museets underetage, såsom Francis Picabias drømmevisioner, Max Ernsts frottager, Vilhelm Bjerke Petersens kødelige skildringer og Wilhelm Fredries psykografiske visioner.

I kombination med eksperimenterende lysiscenesættelser, der skaber uvirkelige slow-motion-effekter, fragmentariske spejlinger samt lydkulisser, der fremkalder diffuse erindringsbilleder, fokuserer udstillingen på de sansebaserede og stemningsskabende aspekter af den surrealistiske kunst.

Iscenesættelsen finder sted i museets langstrakte og sugende kælderrum, som med sine fritlagte rør og en klaustrofobisk og rå rumfornemmelse udgør en oplagt kulisse for iscenesættelsen af netop disse værker. Som punktnedslag i kunstens livtag med menneskesindet skal værkerne indgå som medspillere i en form for surreal totalinstallation, hvor beskuerens egen fantasi og refleksion aktiveres via den sanselige oplevelse. Intentionen bag udstillingens placering er herudover at understrege selve nedstigningen – via museets spiraltrappe – til rummene *helt dernede*. Allerede her vil de besøgende blive præpareret via spejlingstiltag, som fjerner trappetrinnene under dem, og via lys som forstyrrer orienteringen. De flydende grænser mellem virkelighed og uvirkelighed bringes dermed i spil helt fra udstillingens begyndelse - og som det var tilfældet med surrealisternes arbejdsmetode, automatskriften, så véd man aldrig, hvad der dukker frem.

Ud over selve iscenesættelsen kommer 'den digitale sammenbinding', der ligeledes vil udgøre en akse i udstillingen via dens udfordringer af rum- og realtidsoplevelser i forhold til VANDETs øvrige projekter og via dens karakter af erkendelsescentrifuge. Selve installationen af den vil visuelt mime udstillingens slow-motion fornemmelse, og den vil få en central placering i museets forhal. Endnu et element i *Under overfladen* vil blive opførelserne af Randers Egnsteaters og Teatret Carte Blanches respektive forestillinger på museet, som i forlængelse af ovenstående indskrives i en samlet udvidelse af grænserne for traditionel udstillingspraksis.

Således er det også Silkeborg Kunstmuseums ambition at arbejde med selve udstillingsformen og undersøge alternative udstillings- og formidlingsstrategier indenfor netop 'det underbevidste'. I relation til museets samlinger spillede surrealismen og dens forløbere en ganske særlig rolle for Asger Jorn, idet han så dem som grundlæggere af en ny billedforståelse - som et udtryk for en direkte kontakt til den nyopdagede, underbevidste virkelighed. Derfor udgør dette område et præsent tema i Silkeborg Kunstmuseums faste samlinger, og dermed kan forsøget med en sansebaseret formidling af disse facetter få et erfaringsafsæt via en udstilling som *Under overfladen* - til fremtidig brug for museet i formidlingsarbejdet med såvel Jorns kunstsyn som samlingen generelt.

Udstillingens målgruppe er børn og unge - fra 6 år og opefter. Særligt stiles der efter alderssegmentet omkring Silkeborg Ungdomsskole og Silkeborg Gymnasium, som museet har indledt et samarbejde med. Denne segmentindkredsning udgør en grundpille i formidlingsstrategien i projektet, idet museets forskningsmæssige idégrundlag med denne udstilling netop fokuserer på mulige outreach-vinkler for den faste samplings potentialer. Er det overhovedet muligt at formidle abstrakte, selvrefleksive begreber såsom 'det underbevidste' til børn? Og vil en udstillingspraksis, der udfordres af det sensoriske teaters flersanselige virkemidler kunne bidrage til mere intuitive og erkendelsesfremmende kunstopplevelser for målgruppen?

Med denne udstillings- og formidlingsplatform ønsker Silkeborg Kunstmuseum dermed at give særligt det unge publikum en anderledes oplevelse af museer og teatre, som vil pirre nysgerrigheden og lysten til at opdage noget nyt.

VAND(VÆRKER)

En udstilling kurateret i samarbejde mellem Hotel Pro Forma og Randers Kunstmuseum under projekt *Vandet*.

VANDET

Projekt *Vandet* er et samarbejdsprojekt mellem fire kunstmuseer (Randers Kunstmuseum, Horsens Kunstmuseum, Skovgaard Museet og Silkeborg Kunstmuseum), Børnekulturens udviklingscenter Kulturprinsen, og forskellige teatre og scenekunstinstruktører om det fælles tema *Vand*. Det konkrete udfald af projektet er fire udstillinger i regionens fire kunstmuseer og to teaterforestillinger, alle med samme tema. De fire kunstmuseer vil hver producere en særudstilling over det valgte tema iscenesat af en anerkendt scenekunstinstruktør el. lign. Intentionen er at afprøve, i hvilket omfang det teaterverdenens møde med publikum kan anvendes i en museal kontekst. Projektet vil undersøge, hvad der sker, når museernes udstillingspraksis udfordres af teatrets virkemidler - dets fornemmelse for rum og fortælling og dets erfaringer med et dialogisk eller interaktivt møde med publikum

Projektet er særligt rettet mod at give børn og unge en anderledes oplevelse af kunst og dermed åbne for at nye brugergrupper finder vej til museerne. Det afgørende for museerne er at udstillingerne har en høj kunstnerisk og æstetisk kvalitet.

Projektet er støttet af Kulturministeriets *Pulje til hele landet*, *Formidlingspuljen* samt af Region Midtjylland.

VAND(VÆRKER)

Udstillingen *Vand(værker)* er Randers Kunstmuseums bidrag til projekt *Vandet*.

Udstillingen er resultat af et samarbejde mellem Kirsten Dehlholm og Ralf Richardt Strøbech fra Hotel Pro Forma og Randers Kunstmuseum.

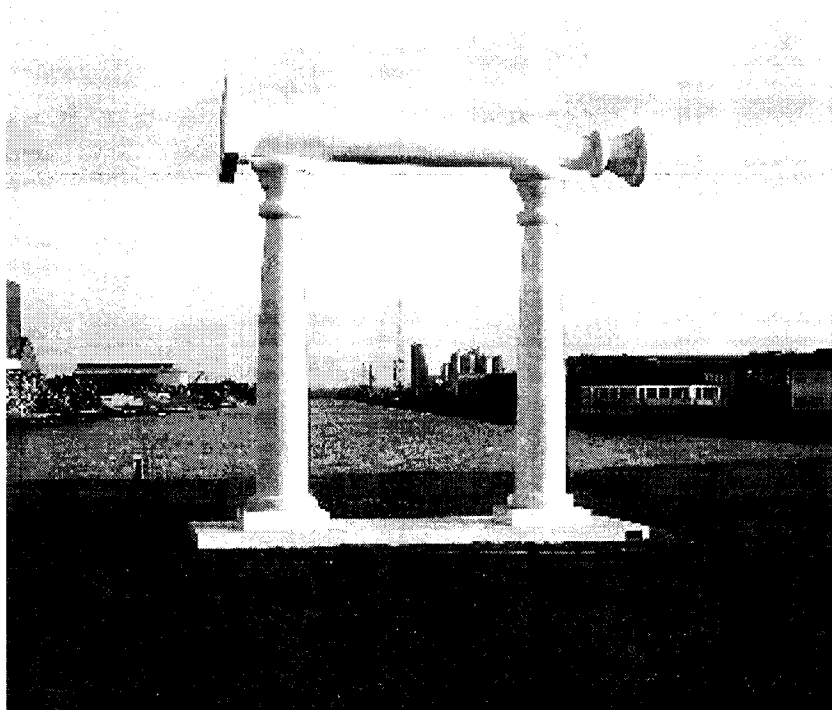
VISION

- At skabe en udstilling af dansk og international objekt- og konceptkunst med fokus på vand og vandets væsen
- Via mødet med teatrets virkemidler at udvikle nye udstillings- og formidlingsstrategier, hvor mødet mellem kognitiv erkendelse og sanselig kropslig oplevelse udforskes og hvor værkernes performative kvaliteter understreges i udstillingens multisensoriske rum.

Udstillingen er som sådan en dobbelt iscenesættelse: Dels af udstillingens og museets rum, form og indhold, dels af vandet som begreb.

UDSTILLINGSPERIODE

Randers Kunstmuseum 20. august til den 24. oktober 2010



Sven Dalsgaard: *De tre søjler* (2004)
Skulptur i fiberbeton efter kunstnerens model (1993)

KONCEPT. VAND(VÆRKER).

Sven Dalsgaards skulptur *De tre søjler* er en fri vesterlandsk variant af den kultiske torii-port som benyttes i forbindelse med den japanske shinto-religion. Portene ses ikke blot i forbindelse med templerne som en markering mellem den profane og den sakrale verden, men er ofte udstillet i det åbne landskab, hvor noget særligt smukt eller betydningsfuldt skal markeres. I Sven Dalsgaards værk markerer skulpturen vandvejen til og fra Randers, fra det lokale sted til den store verden, værket sætter skel, danner udsigt og skaber rum til refleksion og eftertanke.

Som indgang til Randers Kunstmuseums bidrag til projekt *Vandet* er Dalsgaards skulptur relevant på flere måder. Værket er opsat på det sted hvor Gudenåen møder Randers Fjord og understreger skæringspunktet mellem det lokale og det internationale. Ved at udpege udsigten og vandet som det egentlige kunstværk anskueliggør skulpturen samtidig et aspekt af Randers Kunstmuseum faglige speciale – interessen for konceptuelle og objektbaserede kunstværker, hvor skellet mellem værk og virkelighed viskes ud. Det er indenfor dette kunsthistoriske speciale Randers Kunstmuseum gerne vil lave en særudstilling til temaet under temaet *Vand*. Sidst, men ikke mindst sætter værket fokus på netop vand og synes at tematisere den græske filosof Heraklits berømte sentens: *Alting flyder!* Vandets væsen og tilstande ses som udtryk for tidens gang og verdens forandringsprocesser. Det er således vandets konkrete fysik der danner udgangspunkt for udstillingen.

BAGGRUND

Et væsentlig træk ved koncept- og objektbaserede kunstværkers udtryk er, at selve kunstobjektet ofte er reduceret til det minimale. Ofte anvender kunstnerne helt almindelige brugsgenstande og opløser grænsen mellem kunst og virkelighed, mellem det konkrete og det abstrakte. Man kan tale om at kunstværket i højere grad end tidligere bliver uhåndgribeligt og først opstår i mødet mellem værket og beskueren, i rummet. Samtidig understreges flygtigheden, foranderligheden

og det foreløbige som kontraster til forestillingen om det evigtgyldige skønne kunstværk. Et aspekt som vil blive understreget i Hotel Pro Formas overordnede scenografiske idé om udstillingen. Som aktører i en forestilling iscenesætter Hotel Pro Forma såvel værkerne som publikums rejse gennem udstillingen i krydsfelt mellem konstruktion og sansning, bevidsthed og intuition, dagligdag og metafysik

KUNSTNERE

Visionen er at udstillingen *Vand(værker)* sammensættes dels af ældre værker med fokus på vand og på flygtighed og foranderlighed, dels af nye og nyere værker af nulevende danske og internationale kunstnere. Til udstillingen inviteres 10 nulevende billedkunstnere til at lave deres bidrag til udstillingen. Det centrale bindeled mellem værkerne vil være vand, vandets væsen, vandets tilstandsformer. Med hensyn til de nye værker er det en forventning hos museet at vand indgår rent fysisk i værkerne,

Udstillingen vil komme til at fylde halvdelen af museets samlede udstillingsareal og bliver efteråret 2010's store satsning på Randers Kunstmuseum.

Forslag til ældre værker

Sven Dalsgaard (DK): serielle værker



Tadeuz Kantor: *The Sea Concerto*
Billedstofteaterets fire billeder

Inviterede kunstnere



Kirsten Justesen (DK)
Mogens Otto Nielsen (DK)
Jørn Rønnau (DK)
Troels Sandegaard (DK)
Katja Bjørn (DK)
Bosch & Fjord (DK)
Belu Simion Fainaru (Israel)
Voldemar Johansson (Estland)
Saara Ekström (Finland)

DEN SCENOGRAFISKE DIMENSION I MUSEUMSFORMIDLING

"Vandet" som regionalt og tværfagligt samarbejdsprojekt, giver Randers Kunstmuseum mulighed for gennem det tætte samarbejde med Hotel Pro Forma at arbejde med selve udstillingsformen og undersøge alternative udstillingsstrategier i forhold til museets mere traditionsbundne strategier. Hvor der dels arbejdes med bygningen som den hvide kube,

Målet er at opnå erfaring, som efterfølgende kan anvendes i formidlingen af de faste samlinger, og særligt i forbindelse med...

SCENOGRAFISK IDÉ 1

For Hotel Pro Forma er den overordnede tanke

PROJEKTETS SAMMENHÆNG MED MUSEETS FORMIDLINGSSTRATEGI

Randers Kunstmuseum blev grundlagt i 1891 og har et ansvarsområde der dækker udviklingen i dansk kunst fra 1800 til i dag. Et særligt indsatsområde er imidlertid Sven Dalsgaard og relaterede danske og internationale kunstretninger. Et område som både betones i forskningen og formidlingen, herunder i udstillinger og publikationer.

Det er Randers Kunstmuseums målsætning at tilbyde alsidige og inspirerende kulturtilbud for alle byens borgere og museets øvrige gæster. Strategien er, at tilbyde formidling til en bred målgruppe samt differentierede aktiviteter, tilbud og arrangementer til varierende målgrupper.

LÆR GENNEM OPLEVELSE

De seneste år har Randers Kunstmuseum arbejdet målrettet med formidlingsprojekter til børn og unge, under overskriften *Lær gennem oplevelse*. Projekter der på forskellig vis har inddraget målgruppen i museumsoplevelser. Projekterne har omfattet børn og unge i alle aldre og har bestået af længerevarende undervisningsforløb, tværfaglige eksperimenter og intensive workshops. Således omtales museet også i Kulturarvsstyrelsens Kvalitetsvurdering for sin forbilledlige deltagelse i og etablering af tværfaglige samarbejder med henblik på udvikling af formidlingsmateriale og formidlingsformer.

MÅLGRUPPE

Den overordnede målgruppe for udstillingen er børn og voksne mellem 8 og 105. Randers Kunstmuseum vil i forbindelse med udstillingen tilbyde særlige formidlingsforløb for børn og unge, workshops af længere varighed og. lign. som giver mulighed for både fordybelse og flere indgangsvinkler til det overordnede tema.

PROJEKTETS NYSKABENDE DIMENSIONER

Der er både nyskabende dimensioner i hele projekt *Vandets* tværfaglighed og samarbejdspartnere. Derudover er der også nyskabende dimensioner i de specifikke greb der arbejdes med på museerne i dialog med sceneinstruktører og arkitekter.

For hele projektets vedkommende kan man sige følgende om de nyskabende dimensioner: Ved at appellere til det flersanselige i stedet for det intellektuelle er det intentionen at give børn, unge og voksne en anderledes kunstoplevelse end de er vant til. En kunstoplevelse, som inddrager og udfordrer deres visuelle kompetencer på nye uventede måder og tilbyder flere indgange til kunstopplevelsen. Det traditionelle dannelsesbegreb skal afløses af en mere aktiv og inddragende opfattelse af læring, den alsidige personlige udvikling. Målet er at skærpe oplevelsen af kunsten som inspirerende og meningsfuld i forhold til egen virkelighed.

Projektet har samtidig karakter af innovativ kunstnerisk event, hvor de fire museers udstillingsiscenesættelser og teatrenes egne produktioner kobles sammen til et hele ved hjælp af moderne IT-teknologi. I dette arbejde inddrages CAVI (Center for Avanceret Visualisering og Interaktivitet), hvilket vil bringe museerne på absolut forkant med udviklingen af IT-understøttet formidling af kunstneriske oplevelser. Det tilstræbes, at de fire særudstillinger og de to forestillinger sammenkobles via digitale installationer på en nysgerrighedspirrende måde, som giver publikum lyst til at forfølge 'sporet' til de øvrige udstillinger og forestillinger.

For projektet på Randers Kunstmuseum er det intentionen af at dialogen med Hotel Pro Forma og udviklingen af udstillingen som et tværfagligt samarbejde ikke blot skal udvikle museets

formidlingsstrategi – *Lær gennem oplevelse*, men også generelt skal give ny inspiration i den måde museet tænker og arbejder med rum i disponeringen af udstillingen. Erfaringen der ikke blot vil blive inddraget i iscenesættelsen af museets egen samling af konceptuelle værker og objektkunst, men også i henhold til visionerne om udstillingsarealer i den nye museumsbygning.

Vandet Horsens

Udstillingen "Vandet" på Horsens Kunstmuseum er en del af et større udviklingsprojekt skabt i samarbejde mellem fire kunstmuseer: Horsens Kunstmuseum, Randers Kunstmuseum, Silkeborg Kunstmuseum og Skovgaard Museet, Kulturprinsen og teatrene Carte Blanche og Randers egnsteater omkring temaet: Vand. Formålet med projektet er at udvikle nye formidlings- og udstillingsformer til børn og unge og derved skærpe deres interesse for kunst. Projektet vil undersøge, hvad der sker, når museernes udstillingspraksis udfordres af teatrets virkemidler - dets fornemmelse for rum og fortælling og dets erfaringer med et dialogisk eller interaktivt møde med publikum

Udstillingen i Horsens er en installation af Maj-Britt Boa, der med vandet som omdrejningspunkt afsøger forskellige eksistentielle temaer. Maj-Britt Boa har været optaget af vandet i flere af sine tidligere værker, ligesom hun har arbejdet bevidst med teatres virkemidler og påvirkning af betragterens sanser i ønsket om at opnå en særlig stemning i værket. Hun var derfor oplagt at inddrage til at skabe en udstilling der trykker på andre "knapper" end den traditionelle maleriudstilling.

Udstillingen

Maj-Britt Boas udstilling på Horsens Kunstmuseum vil bestå af to store rum-installationer med lyd, lys og video. Rummene er sammenhængende i den forstand, at det ene rum peger på fraværet af det, som det andet rum repræsenterer. Der vil således være tale om en dialektisk helhed, hvor hvert rum samtidig fungerer på egne præmisser.

Det første rum (11 x 29 m) er næsten fyldt op af en installation udformet som en swimmingpool uden vand. Swimmingpoolens bund er i niveau med udstillingsrummets gulv. Når man træder ind i installationen, befinder man sig på bunden af den tomme swimmingpool, med 4 m op til kanten, hvor en lang tynd vippe er monteret. Swimmingpoolens gulv er konstrueret med en niveauforskel på 1,5 m fra den lave til den dybe ende. I loftet over poolen ændrer lyssætningen sig gradvist i løbet af dagen, fra morgenlys til tussmørke. Gennem surround sound højtalere sendes diffuse brudstykker af genkendelige hverdagslyde .

Lydene understreger afstanden fra bunden op til kanten og tager umærkeligt til i løbet af dagen for gradvist at fortone sig henimod aften.

Fra det store rum bevæger man sig ind i et mindre rum (12 x 12 m). Rummet er dunkelt og køligt, og gulvet er dækket af vand. I det ene hjørne danner 50 fjernsynsapparater et tårn på ca. 5 meters højde.

Installationen rejser sig i et vildtvoksende virvar af forskellige apparater og ledninger.

På de mange fjernsynsskærme kan man følge et cyklisk forløb begyndende med sne på alle skærme, derefter en enkelt skærm med billedet af en tynd vandstråle, derefter gradvis flere og flere skærme, der skildrer stadig større vandmængder. På alle skærme løber vandet nedad, mod gulvet. Lydene fra fjernsynsapparaternes rislende, løbende og fossende vand blandes gradvist, og sammen med fjernsynsskærmernes refleksioner i gulvets vandspejl omdanner de rummet til et inferno af lys og lyd. Når man bevæger sig gennem vandet, brydes vandspejlet i et uendeligt antal vandløb.

Inden fjernsynsapparaterne igen går i sort, bliver der "stillet om" til rummet ved siden af, så billeder af den tomme pool fra forskellige kameravinkler toner frem på fjernsynsskærmene..

En gang forbinder de to udstillingsrum, og fører videre til et "kontrolrum". Fra kontrolrummet er det muligt at iagttage swimmingpoolen via kameraer. Herfra vil publikum også have mulighed for selv at gribe ind i værket, at justere lys og lyd og således blive en aktiv del af udstillingen.

Mai-Britt Boas installation gør udstillingsrummene til en sanselig totaloplevelse, der bryder med vores vante forestillinger. Swimmingpoolen, der normalt signalerer samvær, overskud og fritid, tømmes for funktionel mening og står tilbage i et drømmelignende tomrum. Både i den tomme swimmingpool og i fjernsynsskærmernes anderledes våde verden går den rumlige orientering tabt til fordel for uventede, malplacerede sanseindtryk blandt ellers velkendte elementer – i en udstillingssammenhæng, som enhver i princippet kan manipulere med fra det frit tilgængelige kontrolrum.

Out-Reachdel

I forbindelse med udstillingen har vi indgået et samarbejde med heldagsskolen på Horsens Ungdomsskole. Eleverne er unge i alderen 13-18 år, der af forskellige årsager ikke passer ind i folkeskolen og med Horsens Statsskole (gymnasium). Målet er at skabe kontakt til grupper, der ikke af sig selv opsøger et kunstmuseum, og at vække interessen gennem en udstilling, der antagelig bryder med deres forestillinger om, hvad man

kan opleve på et kunstmuseum. Mai-Britt Boas udstilling påvirker sit publikum med velkendte elementer og gennem alle sanser. Samtidig har man mulighed for at træde ud af rollen som gæst og i stedet blive medskaber af værket. Dermed tilbyder udstillingen en række oplevelser på en anden måde end en mere traditionel 'se på kunsten'-oplevelse.

Formidling

Formålet med udstillingens formidlingsdel er at undersøge om en øget opmærksomhed på det konkrete sanselige vil have en positiv effekt på museumsgæstens oplevelse af kunstudstillinger. I samarbejdet med Horsens Ungdomsskole og Horsens Statsskole vil vi gennem en særlig formidlingsindsats sætte fokus på spørgsmål som 'Hvad er det for nogle greb, kunstnere benytter sig af i forsøget på at påvirke sit publikum?' og "hvorfors virker det/virker det ikke?"

Som et led i denne indsats planlægger vi en workshop med fokus på sanserne. Workshoppen afvikles i samarbejde mellem formidlingsmedarbejder Lene Laigaard, kunstnerisk leder Sara Topsøe fra teatret Carte Blanche og Maj-Britt Boa. Her kan de unge selv afprøve, hvordan Carte Blanche arbejder med sanserne, og hvordan Maj-Britt Boa bruger sansepåvirkninger i sine værker. De unge vil få til opgave at skabe forskellige oplevelser for hinanden ved at justere de stemningssættende elementer i værket for at opleve effekten af eksempelvis lydens tempo, klang og volumen. Efterfølgende sættes ord på oplevelsen. De unges egne versioner af udstillingen vil sammen med deres beskrivelser af oplevelsen blive gjort tilgængelige på projektets hjemmeside og på museet.

Erfaringer fra udstillingsprojektet og workshoppen vil senere blive offentliggjort i en samlet publikation om 'Vandet'.

Hotel Atlantis (arbejdstitel)

Skovgaard Museet har inviteret den danske videokunstner Lærke Lauter og teaterfolkene Gabriel Hernandez og Marga Socas fra Teatro de los Sentidos i Barcelona til at skabe en innovativ sanseudstilling for børn af høj kunstnerisk og æstetisk kvalitet. Udstillingen vil i bogstavelig og overført forstand dykke ned under vandoverfladen i dette projekt, hvor videoværkets flydende og antydede historie kombineres med den sensoriske teaters evne til at skabe sansemættede rum, hvor de tilstedeværende har indtryk af at rejse ind i en anden verden, hvor det normale ophæves og den sanselige dimension skaber uventede oplevelser.

Museets gamle, stemningsfulde sale i stuen vil danne rammen om udstillingen. Lauter vil præsentere nye videoværker, som iscenesættes af Hernandez og Socas. Sammen vil de transformere museet til et gammelt hotel, hvor hotellets "gæster" optræder som spøgelser på videoprojektionerne i de forskellige "værelser". Gennem smalle, labyrintiske hotelgange bliver man ført til en række hotelværelser. Lauter optager videoerne med reference til Skovgaard familien. Hernandez og Socas iscenesætter museet som en sanselig installation med udgangspunkt i de personer og fortællinger, som videoerne antyder, og udnytter museumsbygningens unikke og historiske karakter til at skabe en udstilling, der spiller på alle sanser og aktiverer brugerne. Den sensoriske iscenesættelse vil skabe en ramme omkring videoværket, der underbygger videoernes tema om vand, tid og identitet og forstærker de sanselige og oplevelsesmæssige aspekter ved videoen, så dens univers åbner sig op for gæster i alle aldre.

Museets skrankeområde omdannes til hotellets reception, og museets personale (kustode, omviser) vil være som hotellets receptionist og piccolo, der giver gæsterne en introduktion til besøget i hotellet. I receptionen fisker man en nøgle op fra et akvarie, der kan åbne noget inde i et af rummene. GH og MS udtænker den historie, der skal danne udgangspunktet for besøget. Museets midtersal omdannes til hotellets lounge eller foyer med lænestole, spejle og dæmpet musik. I spejlet ses et dansende par, der tilsyneladende befinder sig på hotellet – og så alligevel ikke. Fra loungen fører en gang gæsterne ind til hotelværelserne. I gangen vil der også være falske døre, der tilsyneladende fører til andre rum, men bag hvilke man kun kan høre lyde eller se lys. I et af hotelværelserne er der et badekar, hvor vandet flyder over og ned på gulvet. I badekarret ligger der et barn under vandet og holder vejret. I et andet rum er der et stort klædeskab - man kan gå ind i skabet og derigennem komme ind i et helt andet slags rum – som var man under vandet. I et andet rum er der en høj seng – hvis man kigger under sengen ser man et barn, der gemmer sig og siger "shhh!". I et andet rum ligger en ung kvinde på en seng og sover. Over hende ser man en video af hendes drøm, hvor hun befinder sig ved vandet. Lys, lyde og dufte vil skabe en sanselig udstilling, hvor nysgerrigheden og opdagelseslysten vækkes. Til sidst føres man videre ad gangen og ud i loungen. Herfra kan man gå op på hotellets loft, hvor der er en masse gamle ting. Loftet fungerer også som formidlingsrum for børnegrupper. Her vil også være den digitale sammenbinding af Stephan Gustin.

Lærke Lauter (www.lauter.dk) er en anerkendt videokunstner på den danske samtidskunstscene med soloudstillinger i Århus Kunstbygning og Saint Louis Art Museum bag sig. Hun har været tilknyttet Børnenes Kunstmuseum på Statens Museum for Kunst gennem en årrække og har således en god fornemmelse for at beskæftige sig med kunst til børn. Gabriel Hernandez og Marga Socas er tilknyttet det internationalt anerkendte Teatro de los Sentidos(www.teatrodelossentidos.com), ledet af Enrique Vargas, som turnerer verden rundt med deres sensoriske teater for børn og voksne.

"VAND"(arbejdstitel) – EN TEATERFORESTILLING FOR BØRN

Randers Egnsteater – april 2009

Nu med tilføjelser – oktober 2009 – lagt ind til sidst i projektbeskrivelsen

**Et element i det samlede projekt, "Vand" – hvor 4 museer og 2 teatre arbejder med det samme tema
Med Kulturprinsen som tovholder**

"Vand er en kemisk forbindelse, der har formelen H₂O"

"Vand findes næsten overalt på jorden og er nødvendig for alle kendte livsformer"

"Vand dækker omkring 70 % af jordens overflade"

"Vand er en nødvendighed for menneskets eksistens. Vi behøver 2-3 liter vand dagligt for at overleve, iberegnet det vand som findes i maden"

"Vand er en forudsætning for fortsat liv"

"Mennesket består af to tredjedele vand"

"Livet på jorden opstod i vand".

"Et menneskeliv starter i livmoderens fostervand "

PROJEKTBEKRIVELSE:

Randers Egnsteater – hvem er vi

Randers Egnsteater har eksisteret i snart 10 år og har i den periode placeret sig som en markant aktør i det scenekunstneriske felt. Både lokalt, regionalt og nationalt. Teatret er et af landets største egnsteatre. Der produceres 3-4 forestillinger årligt, hvoraf langt størstedelen er forestillinger for børn og unge. Teatret afvikler sideløbende et stort antal gæsteforestillinger for børn og voksne. I sæson 2008/09 har Randers Egnsteater været besøgt af ca. 30.000 publikummer. Alle egen produktioner sendes på turné og spiller rundt om i landet. På skoler, biblioteker og på andre teatre. Randers Egnsteater har 14 faste medarbejdere og er ofte oppe på yderligere 50 kontraktansatte på en teatersæson. Teatret har to teatersale, som stort set er fyldt med scenekunstnerisk aktivitet hver dag i hele sæsonen.

Randers Egnsteater i det tværfaglige projekt "Vand"

Vi takkede straks "ja!", da vi blev kontaktet af Kulturprinsen og spurgt om Randers Egnsteater ville være med i det tværfaglige projekt, "Vand". Vi har i forvejen, lokalt, indgået i forskellige spændende projekter med blandt andet Randers Kammerorkester, Kulturhistorisk Museum, Korby Randers, de lokale kirker m.fl. og sætter stor pris på den læring der opstår, når kulturinstitutioner inspirerer og udfordrer hinanden. Med "Vandprojektet" fik vi mulighed for at indgå i et nyt felt, hvor fokus er på det samspil der kan opstå mellem 4 museers udstillinger og 2 teatres sceniske udtryk, når temaet er vand. Her også med en særlig opmærksomhed rettet mod det sensoriske og børneperspektivet. En spændende opfordring og udfordring, der for Randers Egnsteater betyder, at vi har besluttet os for at anvende en mere eksperimenterende produktions metode, end vi hidtil har haft tradition for. Med forestillingen "VAND" (arbejdstitel) vil vi lade den klassiske dramaturgiske fortælleform indgå i et samspil med de udtryk, der ellers typisk er knyttet til performance. Randers Egnsteater har mange og gode erfaringer med at producere "den gode historie" for børn og unge. Denne force vil vi også i dette projekt tage afsæt i. Men vi vil desuden udfordre os selv ved blandt andet at bringe børnenes egne betragtninger, sanseoplevelser og det improviserende udtryk ind i forestillingsprocessen. Nogle elementer vil antagelig forblive trædesten og derved udelukkende fungere som inspiration i prøveperioden, mens andet vil indskrives i selve forestillingen.

Børneteater forestillingen "VAND" – indtil nu

Scenografien

Vi er stadig i den afsøgende del af processen, når det gælder form og indhold af forestillingen, "VAND". Scenograf og billedkunstner Sus Haugland er med hele vejen i processen. Hun har flere gange besøgt os her på teatret til inspirerende idé møder. Sammen med undertegnede (Tine Eibye, der skal være spiller på forestillingen) har Sus undersøgt ideer og tanker om en scenografi, der lever i sig selv, men også giver det rette afsæt for en fortællende historie. I modsætning til vores tidligere processer, så leger vi først med de scenografiske muligheder, for siden at rette dem til, i forhold til de dramatiske historier der skal fortælles. Vi vil skabe en delvis sensorisk ramme, der måske er mere knyttet til det rituelle. For derefter at lade den møde et klassisk teatralisk univers, der omhandler vand.

Vejen ind

Helt konkret ønsker vi, at børnene føres ind til tilskuerpladserne på en undersøgende/ legende måde. Måske hører de bølgeskvulp, blandet med børnestemmer, der fortæller, hvad de har fået af associationer ved ordet "vand" ... "Vand gør mig glad, når – Vand gør mig bange, hvis ..." (se: *forskningsdelen*) - i børnenes "rejse" ind til forestillingen tænker vi, at de skal fornemme vand på deres hænder, at de måske skal springe over en å, eller hoppe fra sten til sten, for ikke at få våde tæer.

Forestillingsrummet

Selve "forestillingsrummet" er et areal, der er afgrænset af bearbejdede plexiglas plader, så der dannes en ramme om både tilskuerpladser og spilleplads. Vi skal have et visuelt eventyrligt univers, der ikke er afhængigt af det reelle rum, hvori forestillingen spiller. Vi vil kunne lave en fuldstændig mørkelægning, for vand hænger så meget sammen med lys. I forhold til kvadratmeter tænker vi lige nu, at der skal være min. 12 x 12 meter i længde og bredde samt min. 3 ½ meter i højden. Så er publikumspladsen indregnet. Børnene skal sidde på eller op af noget, der er relateret ind i forestillingen. Måske en havfruehale, der ligger i en spiral.

I "forestillingsrummet" forestiller vi os lige nu, at der er en slags "hav-skærm", hvor skuespillerne kan tone frem fra vandet. Vi tænker på de rudere, som man "i gamle dage" havde i oste butikker, hvor der løb vand ned i en konstant strøm. Scenografen vil nu undersøge forskellige muligheder for, hvordan publikum kan fornemme virkeligt vand på scenen – uden at der nødvendigvis skal slæbes litervis ind i scenerummet. Med fokus på "teatermagi" vil vi undersøge mange veje til "Vand" i det scenografiske rum. Ligesom vi er opmærksomme på de muligheder der ligger i vandets modsætning: tørke. I den store ørken kan få dråber vand frembringe liv. Nogle steder i verden kan et menneske bruge en hel dag på at hente en skålfuld med vand. For uden vand, intet liv.

Med lys, billeder og lyd skal det samlede rum udgøre et univers for sig. Her skal børnene have mulighed for at sidde stille og "være"/sanse. Ligesom der skal være mange muligheder for, med små virkemidler, at understøtte fortællingerne.

Historien der fortælles – eller historierne

Indtil nu har vi i den afklarende proces om indholdet i "VAND" været omkring det eventyrlige liv i havet: havfruerne, hav-heksene mv. Mennesket har altid forsøgt at beskytte sig mod det voldsomme element, vand. Indianerne dansede regndans i tørke og håbede at guderne ville bringe dem regnvand. I det gamle Grækenland havde man ligefrem en havets gud; Poseidon. Mens Romerne lavede deres alliancer med havet ved at tilbede Neptun. I bibelsk sammenhæng er der, blandt mange fortællinger om havet, historien om Noahs Ark, hvor en syndflod truer alt liv på jorden. Mens Moses havde så stærk en kraft, at han ligefrem kunne få havet til at dele sig, så der opstod en flugtvej, væk fra Faraos hær. Forestillingen kunne blive en fragmenteret præsentation af fantasierne om det store rum som havet er. For når vi mennesker ikke kan få vished, så digter vi. Fantaserer. Vi prøver selv at give svar. Ud af denne store fælles ressource er der kommet fantastiske fantasier om den del af universet, der ligger under havets overflade. H.C. Andersen har skrevet den smukke historie om "Den lille havfrue". Dette drama kunne blive en kærnehistorie i en collage om vand.

Den anden mulighed vi arbejder med, er at finde en ny vej ind i historien om "Odysseus". Vi vil her gå "sansernes vej". I Odysseus fantastiske og dramatiske rejse, er der ligefrem lagt beskrivelser af lys, lugt, form m.v. ind i teksten: "I Kyklopes hule stinker der så Odysseus er lige ved at segne", "Lyden af Sirenernes sang drager Odysseus og hans mænd". Odysseus rejse er en kamp **mod** havet, men også et

samspil med havet. Når stormen raser, så er selv den største kriger kun et skrøbeligt blad for vinden. Hvis vi beslutter os for at "Odysseus" skal være vores kærnehistorie, så vil "VAND" blive en klassiker, der her genfortælles i en ny form. Det vil blive en formidling af dette fantastiske eventyr, hvor indholdsfokus peger på vandets repræsentation i form af havet, bølgerne, tårerne, havets guder mv. Ligesom den samlede proces med forestillingen, vil blive set i det sensoriske kalejdoskop.

Valget af instruktør afhænger af, hvilken fortælling vi vælger som omdrejningspunkt for "VAND". Denne afklaring vil finde sted inden den 1. juni 2009. Indtil da vil vi arbejde videre med det scenografiske univers og gå dybere ned i de to ideer af fortælling.

Børneperspektivet – som inspiration og optakt til det professionelle

"Børneperspektivet handler konkret om, hvordan verden ser ud fra barnets synsvinkel – hvad de ser, oplever og føler" Per Olav Tiller

Generelt kan man sige, at vi som teater ALTID har børneperspektivet med i en forestillingsproces, når de er målgruppen. Igennem mange år har vi, som teater og skuespillere i børneteater miljøet, høstet erfaringer med børn som publikum. Hver gang vi går i gang med en ny forestilling, afsøger vi nye veje, for at give det yngste publikum en scenekunstnerisk oplevelse, der "sætter sine spor". Vi vil gerne møde dem og udfordre dem. På den måde er der ikke forskel på at lave teater for børn og voksne. Men indhold og form i en given forestilling er tænkt med henblik på aldersgruppe. Beth Junker, Professor i børnekultur skriver: *"Pointen er ikke, at børn og voksne befinder sig i forskellige kulturer. Tværtimod. Pointen er, at vi befinder os i samme kultur, men med forskellige fortolkningsfællesskaber. Det er derfor vi har noget at give hinanden – noget at udveksle. Det er også derfor, vi som mennesker og formidlere skal stå ved, det vi ved, det vi kan, og holde op med at foregøgle os, at vi kan blive som børn på ny. Bliver vi det, er vi langt hen ad vejen uinteressante for børn. De er det jo selv, de har det langt tættere på, de er bedre til det!"* (Foredrag, Dialogseminar 2006).

I forbindelse med forestillingen "VAND" vil vi indbyde en gruppe børn til at brainstorme på begrebet "Vand" og de erfaringer og følelser der for dem er knyttet til netop dette element. Jeg vil rent praktisk tage kontakt til en række skoleklasser, hvor børnenes alder passer til forestillingens målgruppe. Antagelig: 6 – 9 år. Altså 0.- 3. Klasse. Her vil jeg lave en mindre workshop, hvor jeg laver improvisationslege med dem, beder dem tegne, fortælle og byde ind med de ord, der for dem hænger sammen med vand. Jeg vil medbringe en "lyd-kulisse" af vand (Bølger, dryp, skvulp) og bede børnene fortælle mig, hvad der falder dem ind: "Hvornår kan vand gøre dig glad?", "Hvornår kan vand gøre dig bange?", "Hvad kan man bruge vand til?" Med afsæt i, at børn oplever ud fra det sanselige, vil jeg glæde mig til at få et indblik i det spontane materiale en sådan dag kan give.

Det materiale jeg får med mig fra disse dage med børnene, vil vi bruge som inspiration til forestillingen, "VAND". Da vi her producerer en professionel forestilling, vil vores ærinde ikke være at bringe børnenes tanker, ord og fortællinger direkte ind i forestillingen, "VAND". Men i vejen ind/ ud til forestillingsrummet, vil vi lave en sansetunnel, der inddrager børnenes materiale. Det kunne være "vand-ord", der læses op af de børn der har skrevet dem. Det kunne være "vand-lyde", indtalt af børn eller det kan være tegninger, der projekteres op på vores plexiglas skærme. I forbindelse med det materiale, der er lavet af børn, vil vi indbyde de involverede klasser, så de er prøvepublikum til vores forestilling. Her får de mulighed for at opleve deres egne tanker og ideer, i et samspil med en professionel forestilling. Der vil også være indlagt en snak med den skuespiller de tidligere har mødt i workshopen. Med mulighed for, at følge op på det fælles udgangspunkt. "Hvor så I, at vand var godt – i forestillingen?" ... "Hvor så I, at man kan blive bange for vand

– i forestillingen?”. ”Hvad kunne I høre, hvad kunne I mærke, Hvad kunne I lugte, hvad kunne I se?”. Hvis I skulle tage ”en bid” af forestillingen med hjem – hvad skulle det så være for en bid?”. ”Vil I gå hjem og tegne en bid af forestillingen til os?”.

I selve forestillingen, ”VAND” vil børnene antagelig ikke direkte kunne genkende deres egne input, men måske ligger noget af det til grund for det sceniske udtryk. Under alle omstændigheder, vil der opstå en dialektik mellem barnets spontane materiale og den gennembearbejdede professionelle forestilling. Det spænd vil vi observere og registrere undervejs i processen.

Børns leg, teatrets improvisation – at være i nuet

Børns leg og skuespilleres improvisation tager afsæt i en fælles energi, men udtrykkene bliver forskellige. Blandt andet fordi aktørernes referencerammer er forskellige. Men vi kender alle til det spontanes kvalitet og til det komplekse i det at skulle gentage en spontan handling. Barnet behøver sjældent at genskabe legens ”nu”, men skuespilleren har denne gentagelse af ”nuet”, som en vanskelig og stor opgave at løse. Til hver forestilling. Vi vil, i rammen om forestillingen ”VAND”, vove at observere hvad der sker, når det delvis spontane rum møder det fastlagte forestillings univers. Der må være en grund til, at man så sjældent lader dette ”sammenstød” finde sted. Er det fordi det er besværligt? Er det fordi det spontane forstyrrer det æstetiske? Vi vil lave vores egen lille observation, med mulighed for at tone rammen (det spontane) op eller ned, alt efter de erfaringer vi gør os.

Museerne og teaterforestillingen

Lige nu tegner det til at forestillingen, ”VAND” bliver så stor i kvadratmeter, at det bliver vanskeligt at have den på alle museerne. Denne problemstilling var der allerede taget forbehold for på et tidligere møde aktørerne imellem. Man lagde op til, at der i de tilfælde, hvor ”vi fylder for meget” kan spille i et nærliggende lokale. Så børnene stadig får en samlet oplevelse af udstilling og forestilling. Vi vil også have brug for en total mørkelægning af spillelokalet af hensyn til lyssætningen. Alt dette er praktiske vinkler, men nok meget gode at komme omkring allerede nu, hvor alle stadig er i planlægningsfasen. Vi forestiller os, at en del af sammenbindingen mellem forestilling og udstilling kunne blive at vi ”efterlader et element fra forestillingen” i udstillingen. At vi f.eks. i museernes foyer har en mini plexiglas kasse med ord, lys, lyd og billeder fra ”VAND”.

Budget for forestillingen ”VAND”

Er vedhæftet denne projektbeskrivelse – revideret oktober 2009

Tilføjelser til projektbeskrivelsen - oktober 2009

Nu er holdet til forestillingen sammensat. Hver enkelt deltager har i andre sammenhænge arbejdet meget med det billedrige og ofte eksperimenterende teater. Der har derfor til vores indledende møde været en stor åbenhed overfor at være afsøgende og proces orienterede i arbejdet med forestillingen. Det skal dertil siges, at alle er bevidste om, at vi skal ende med et produkt af høj kvalitet, som kan figurere på linje med andre Randers EgnsTeater produktioner. Med forestillingen VAND er vejen hen til det endelige produkt eksperimenterende, men holdet vil undervejs fastholde fokus på ”den gode historie” og ønsket om at lave teater for børn i den ånd der overordnet kendetegner Randers EgnsTeater.

Instruktør Lisa G. Becker er født og opvokset i Brasilien, hvor hun i mange år, primært som skuespiller, har arbejdet med det fysiske teater. Hun har stor erfaring med at "producere på gulvet". Hvilket betyder at VAND produktionen er i gode hænder, når fokus netop er på at lade forskellige professionelle delelementer samle sig til en færdig teaterforestilling. Her med fokus på det sensoriske og børneperspektivet.

Holdet bag forestillingen (tilføjet: oktober 2009)

Skuespillere: Margit Szlávik og Tine Eibye

Instruktør: Lisa Gertum Becker

Scenograf: Sus Haugland

Komponist: Claus Carlsen

Teknik: Randers Egnsteater

Historien

Det vil blive fortællingen om "Odysseus", der vil danne grundlag for VAND forestillingen på Randers Egnsteater. Med afsæt i denne fantastiske rejse med de store forhindringer, vil holdet bag forestillingen improvisere de enkelte scener frem. Det bliver en historiefortælling, der får med og modspil fra scenografi, lyd univers og mange andre af teatrets virkemidler.

Processen frem til den færdige forestilling

November 2009: En børnegruppe (målgruppen skal passe aldersmæssigt til forestillingens publikum) arbejder med skuespiller Tine Eibye omkring forestillingens temaer

December 2009: Holdet mødes og arbejder med lyd og musik

Januar 2010: Holdet mødes til 3 dages workshop, hvor der samles materiale til en synopse.

Maj/ Juni 2010: Prøver på Randers Egnsteater

August 2010: Prøver og prøveforestillinger

20. august 2010: Premiere

Forskningsdelen

Inden holdet bag VAND forestillingen mødes til januar, vil Tine Eibye (Randers Egnsteater) lave et forløb med en børnegruppe, der har samme alder som målgruppen for forestillingen.

Der vil blive taget kontakt til en lokal skole i Randers og en eller to klasser vil få tilbudt et forløb, hvor de arbejder med temaet VAND sammen med Tine. Her vil der indgå forskellige øvelser og improvisationer, der med afsæt i "Odysseus" og oplevelser med vand, genererer et materiale. Dette vil give børnene en dag med forskellige tilgange til historiefortælling og det vil give VAND forestillingen et materiale, der kan inspirere i det videre arbejde. Muligvis kan dele af dette materiale bruges mere eller mindre direkte i forestillingen. De børn der deltager i workshoppen vil blive inviteret ind på teatret til en prøveforestilling, når VAND er blevet til en færdig produktion.

Tine Eibye vil være sammenfattende og formulerende på forskningsdelen, som skal ende med at ligge i artikelform.

Økonomi

Der er lavet mindre justeringer fra første udkast. Da der ikke skal skrives en udvidet synopse inden processen går i gang og der produceres på gulvet, så er der afsat 3½ måneds løn til instruktion. Mens der nu er et beløb til andre omkostninger (diverse) på 36.000 kr., så der netop er plads til de ideer der opstår i en eksperimenterende proces. Det er muligt at flytte rundt på mindre poster i budgettet, hvis forestillingen kræver dette. Dette vil ikke medføre en ændring på bundlinjen.

Mange hilsner fra Tine Eibye

Randers EgnsTeater

Vandspejling

Forestillingen falder i 3 forskellige former og afsnit:

Teaser

i form af en optogsinstallation. Kan vises uafhængig (både mht tid og sted) af resten

Indføring og udføring

I form af små sensoriske labyrintteater forløb af hver 5-10 min. varighed

Selve forestillingen

I form af danseperformance – 30 - 40 min varighed

Teaser

En blå tunnel/boble af stof bæres/bevæges gennem byens gader som en bølge. Bølgen bevæges af 4-6 bærere og beboes inde af 3 spillere. Bølgen "fanger" 2-3 mennesker ind ad gangen og holder dem inde i bølgen højest et minut, hvor efter de "spyttes" ud igen – nu en oplevelse rigere! Ude fra er boblen en smuk stofinstallation, der danser i og gennem gaderne, som en bølge på afveje. Tanken er, at skabe en fornemmelse af, at blive slugt af en bølge og pludseligt befinde sig under vand. Et mytisk, mystisk vand, beboet af havfruer og underlige fisk, Med lyde og lugte fjernet fra den kendte verden. Alt er blå, spillerne bevæger sig i slowmotion. Man skaber en oplevelse af at virkeligheden for et øjeblik forsvinder og tiden står stille, mens man befinder sig inde i denne boble. Og pludselig står man uden på gaden igen – med f.eks en musling i hånden. Inde i muslingen finder man en invitation til forestillingen "Vandspejling".

Teaseren kan f.eks. vises i forbindelse med åbning af de forskellige udstillinger i projektet.

Indføring og udføring

Der laves 8 små sensoriske oplevelser omkring fornemmelsen af vand. De 8 oplevelserne "spilles" simultant for 10 publikummer på hvert "hold". Hver oplevelse har 1 spiller/guide tilknyttet. Publikum har bind for øjnene under indføringen/udføringen, så den sensoriske scene er ikke visuelt baseret, men har fokus på at vække de andre sanser. Publikum føres til deres siddepladser og når de tager bindet af øjnene begynder den egentlige forestilling.

Når forestillingen er slut tager de igen bindet på og føres ud, nu gennem en anden af de sensoriske oplevelser.

Danseperformance

Forestillingens scenografi er bygget op med store spejle som opfanger et vandbassin på gulvet i forskellige vinkler. Ideen er at ophæve fornemmelsen af oppe og nede og fornemmelsen af afstand. Som at være inde i vand.

I og omkring spejlene dukker kropsdele op løst fra hinanden, spejlene sig i sig selv, så nye mærkelige væsner opstår. Gradvist bliver kroppene samlet til det vi kender som et menneske og menneskene går på opdagelsen i deres eget spejlbillede. Til slut opløses og forsvinder kroppene igen i vandet og spejlene.

Forestillingen er tænkt som en abstrakt billedsymfoni der leger med 2 temaer:

Vandet som oprindelselement. Følelser og urhavet hvor det første liv opstod.

Den langsomme opdagelse af kroppen, selvet, der ender i en opslugthed af sig selv

inspireret af myten om Narsissus der forelsker sig i sit eget spejlbillede og drukner, da han kaster sig i vandet for at omfavne sig selv.

Indføring, udføring og danseperformance foregår i en mørklagt sal (i viborg på Værkstedsscenene)

Deltagere:

6 bærere til tunnellen og til afvikling af de små sensoriske forløb
(evt. elever fra dramaskolen)

3 performere til danseforestillingen og til afvikling af de små sensoriske forløb
Der er også tænkt et evt. samarbejde med det jyske ensemble som musisk baggrund til en del af danseforestillingen.

Produktionsplan

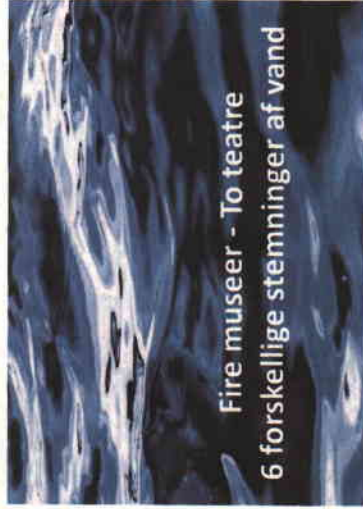
Februar 2010	2 ugers reserch med performere
Juni 2010	4 ugers produktion med alle
Aug 2010	2 ugers prøver
Aug/sep 2010	1 uges forestilling i hver af de deltagende byer Viborg, Randers og Silkeborg

Budget

Lønninger 3 spillere i 3 måneder á 27.500 kr	247.500 kr
Løn scenograf og kostumie (Tanja Bovin)	55.000 kr
Løn produktions assistent	27.500 kr
Scenografi	50.000 kr
Teknik (lys og lyd)	50.000 kr
Rekvisitter	40.000 kr
Kostumer	30.000 kr
Lysdesign	25.000 kr
Lyddesign	25.000 kr
Transport	15.000 kr
Div.	10.000 kr
PR og administration	20.000 kr
I ALT	595.000 kr

Desuden vil løn til instruktør, tekniker og administrator være en del af egenfinansieringen.

EN DIGITAL SAMMENBINDING



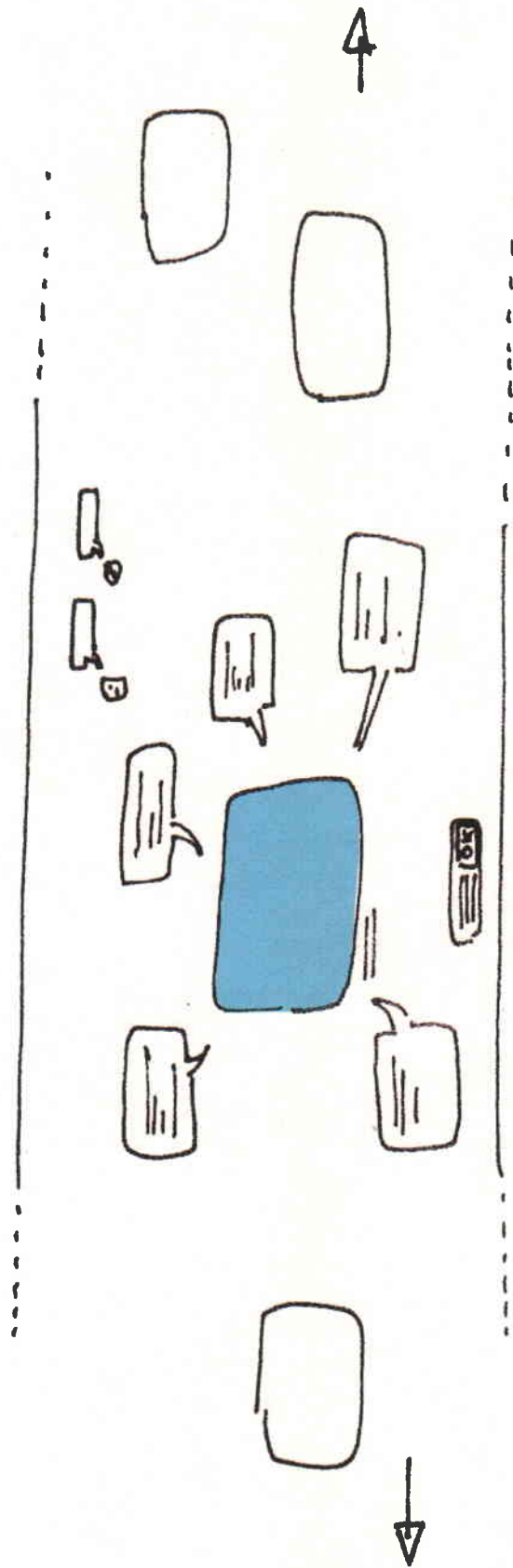
Skitseforlag
December 2009
Arkitektfirmaet Gustin





HVAD SIGER
KUNSTAGENTERNE

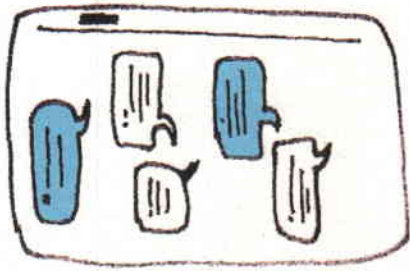
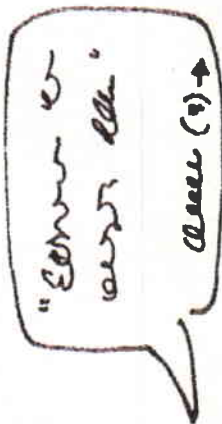
HVAD SIGER
EKSPERTERNE



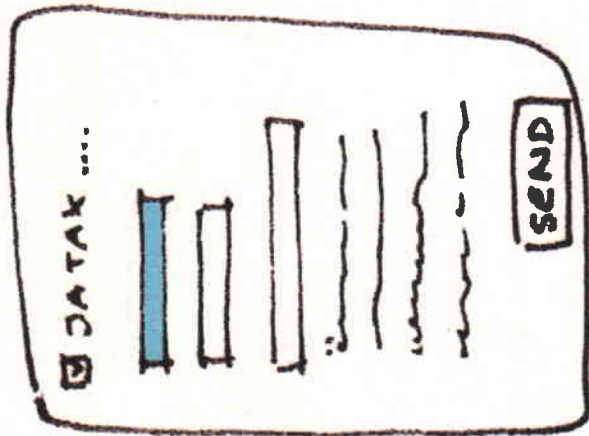
NATURLIGT SCROLL VIDERE

VANDSTIGEN, SILKEBORG KUNSTMUSEUM,
A. HJORN, 1987
(VIDEO ELLER FOTO)

SKRIVE FORMULAR "SIG DIN MENING"



KOMMENTER (12) >>



UDFYLD FORMULAREN OG VÆR MED I LODTRÆKNINGEN OM EN IPOT NANO.

JA TAK, SEND MIG INFO OM KUNST-KONKURRENCEN OM EN IPOT TOUCH

VIRAL MARKEDSFØRING

Et forsøg på at aktivere den unge målgruppe, inddrage dem fysisk i udstillingen og udforske effekten af en viral markedsføring (bruger eksisterende sociale netværk til at sprede et budskab).

Mål: Afprøve nye medier, skabe større fokus på selve indholdet/samlingen, få direkte feedback – en platform der kan måles meget præcist.

6 kunstgenter (en pr institution) ansættes (løn + T-shirt) med følgende jobbeskrivelse:

- De skal selv have et kamera/mobiltelefon der kan optage video og tage billeder.
- De skal have et stort netværk af venner (f.eks. min 25 facebookvenner).
- De skal lave en lille profil af sig selv (billede + kort beskrivelse)
- De skal hver tage 2 gode fotos af installationen/forestillingen + 3 videoklip hvor de kommenterer installationen "on-site" samt fortæller om deres oplevelse af to værker/forestillingen + de skal uploade det til deres webprofil.
- De skal minimum invitere 25 venner til at deltage i konkurrencen ved at uploade eller kommentere.
- De skal minimum kommentere på 6 tråde.
- De skal være med i jurien til at finde en vinder i konkurrencen.

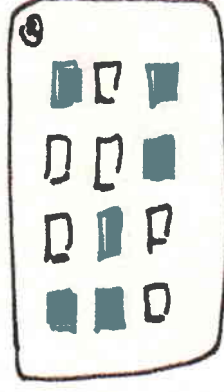
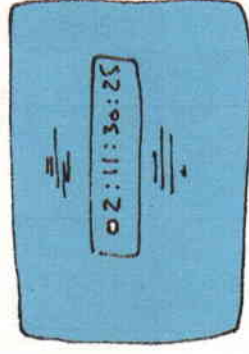
Siden vil derfor minimum bestå af 6 profiler, 156 inviterede venner, 36 indlæg og sandsynligvis også en stribe hjemme-uploadede billeder eller videoer. Der vil ikke blive lavet reklamer for sitet, ud over hvad der sker mund-til-mund. Man kan tilgå siden på de 6 institutioner samt fra internettet. Økonomi: løn = 6 x 500 kr, præmier (iphone-touch=1300 kr, Shuffle = 400kr), 6 T-shirts x 50kr – i alt 5000kr.

+ LÆREPROGRAM

(LET GUIDE, PDF, IDEER & OPGAVER, LINKS TIL MERE)

+ GALLERY

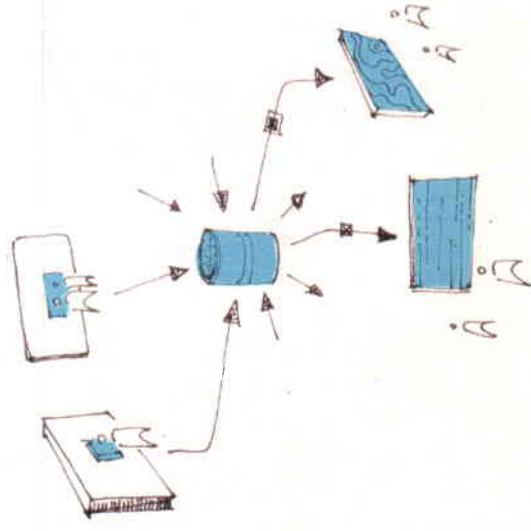
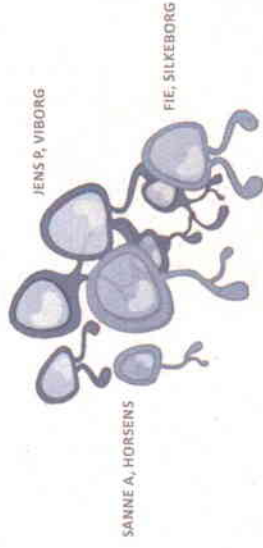
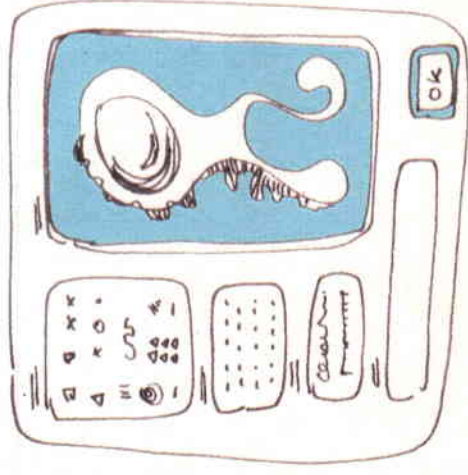
(COUNTDOWN, KATEGORIER, UPLOAD, JURY)



+ DIALOG MED SKOLER I OMRÅDET

(FLYERS TIL FORMNINGSLÆRER)

VANDVÆRK/SKAB VANDETS VÆSEN/VÆR KREATIV



Den kreative proces. Det intuitive undersøttes af en fortællende tekst.

Mentalt, socialt, finde på nye ideer/koncepter, skabe nye associationer, bevidste og ubevidste handlinger, originalitet, noget meget styret og bevidst, intuitivt, noget komplekst og samtidigt meget simpelt. Den kreative proces kan anskues ud fra mange felter: Adfærds- og socialpsykologi, kognitiv videnskab, kunstig intelligens, æstetik, historie, økonomi, design research osv. Det kreative kan endnu opdeles yderligere i "den daglige kreativitet, det exceptionelle og det kunstige"

Spore som case >> farver, temperament, social adfærd, intelligens og strukturelle egenskaber.



**SKOVGAARD
MUSEET**



**RANDERS
KUNSTMUSEUM**



**SILKEBORG
KUNSTMUSEUM**



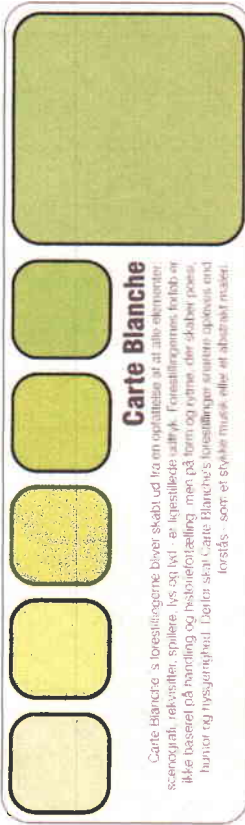
**CARTE
BLANCHE**



**HORSENS
KUNSTMUSEUM**



**RANDERS
EGNSTEATER**



Carte Blanche

Carte Blanche's forestillingerne bliver skabt ud fra en opfattelse af at alle akteører: scenografer, regissører, spillere, lys og lyd - er lige stillet i søjle. Forestillingerne, selv om de ikke baseres på handling og historielægning, men på form og rytme, der skaber poesi, humor og lyssjæmper. Derfor skal Carte Blanche's forestillinger angiveligt opvise end foruds - som et stykke musik eller et abstrakt maleri.

CARTE BLANCHE



MON DU ER ENIG ...

HVORFOR KUNSTEN LEVER...

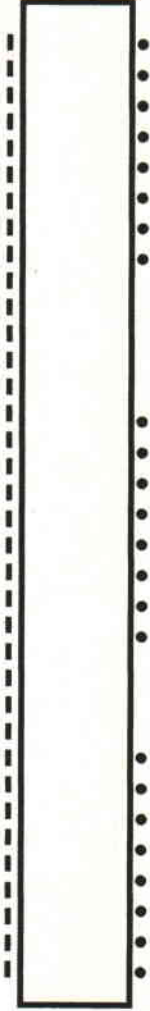
MIT YNDLINGSVÆRK...



SOFUS ASBJERG, SKUESPILLER



ET GREB - EN VÆG



SAMMENBINDING

Story:

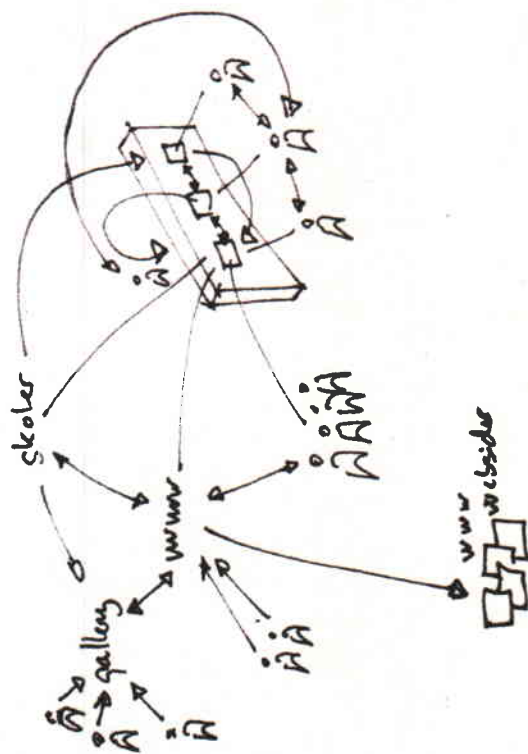
INTRO: oplevelse af vand – intuitivt/direkte

INTERAKTION: Taster under vand – nysgerrighed

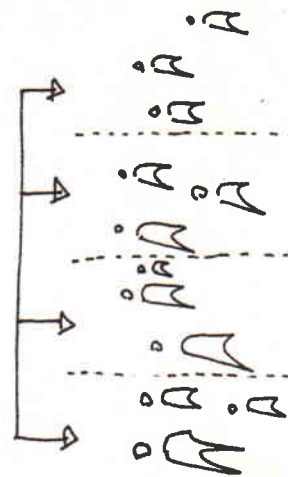
VALG: 3 måder at være aktiv/deltagende på (være med, leg med de andre, lyt og søg)

LÆRING: Dialog – leg – den personlige fortælling

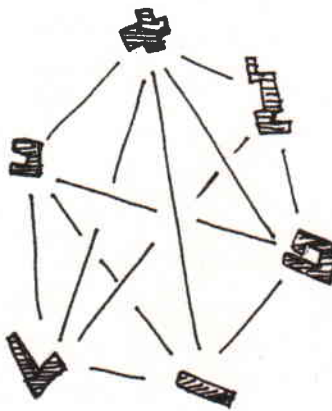
REFLEKSION: www – tænke videre – konkurrence



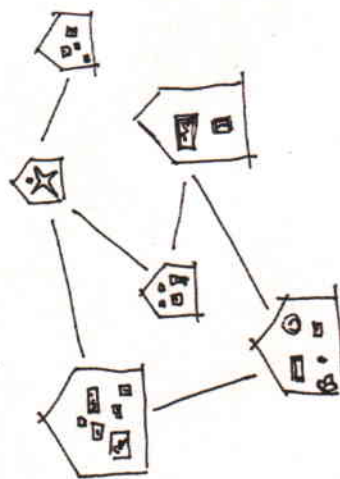
Sammenbinding



Sammenbinding af brugere



Sammenbinding af særudstillingerne



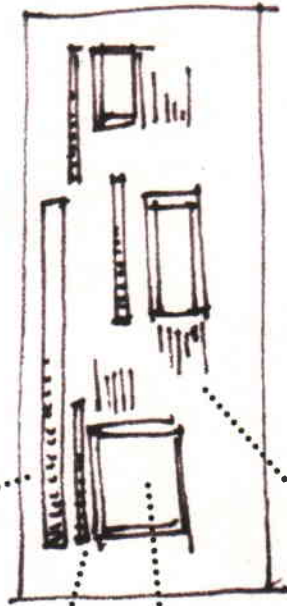
Sammenbinding af institutionerne

GRAFIK / TEKST

HOVEDOVERSKRIFT

"Fire museer - To teatre
6 forskellige stemninger af vand"

OVERSKRIFT



INTERFACE

SIG DIN MENING:

- HVAD TÆNKER ANDRE ?
- HVAD TÆNKER DU ?
- VIND PRÆMIER!
- UPLOAD DIT VÆRK PÅ WWW...

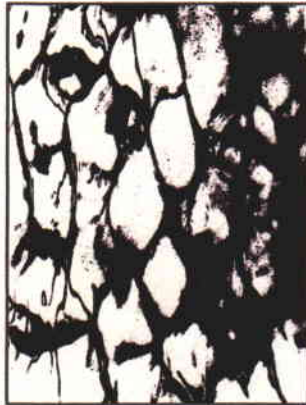
SKAB ET VÆRK:

- HVORDAN SKABER MAN ?
- HVOR KAN MAN SE DET ?
- ABSTRAKTION OG FORSTÅELSE

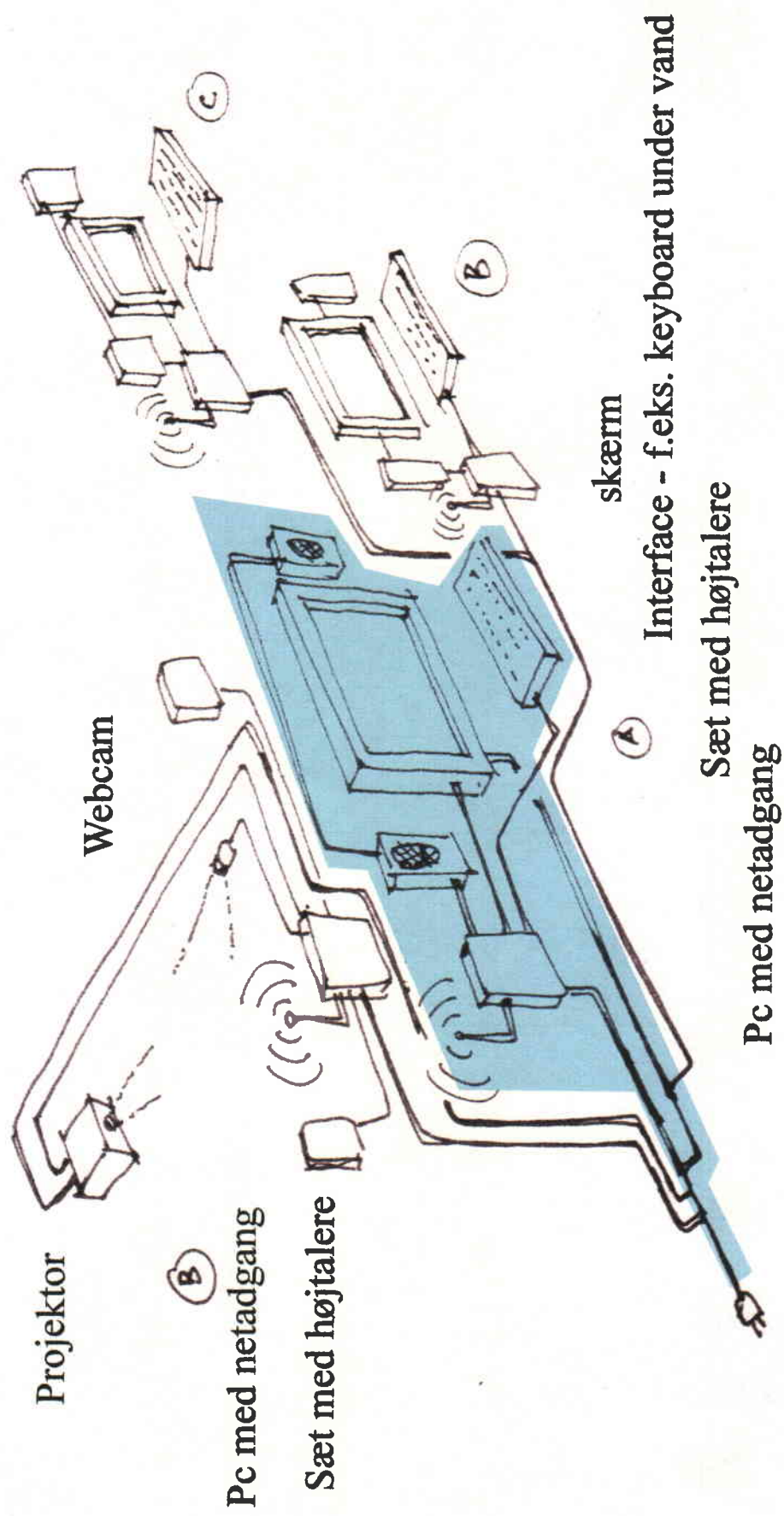
HØR DE KLOGE:

- ÅBNE SPØRGSMÅL
- PERSONLIG OG DIREKTE
- HVEM KAN MAN MØDE
- TEKST DER LÆGGER OP TIL SELV AT HAVE EN HOLDNING

TEKST - SUPPLEMENT



TEKNISK DIAGRAM



DE UNGE - MÅGRUPPEN - KRITIKERE

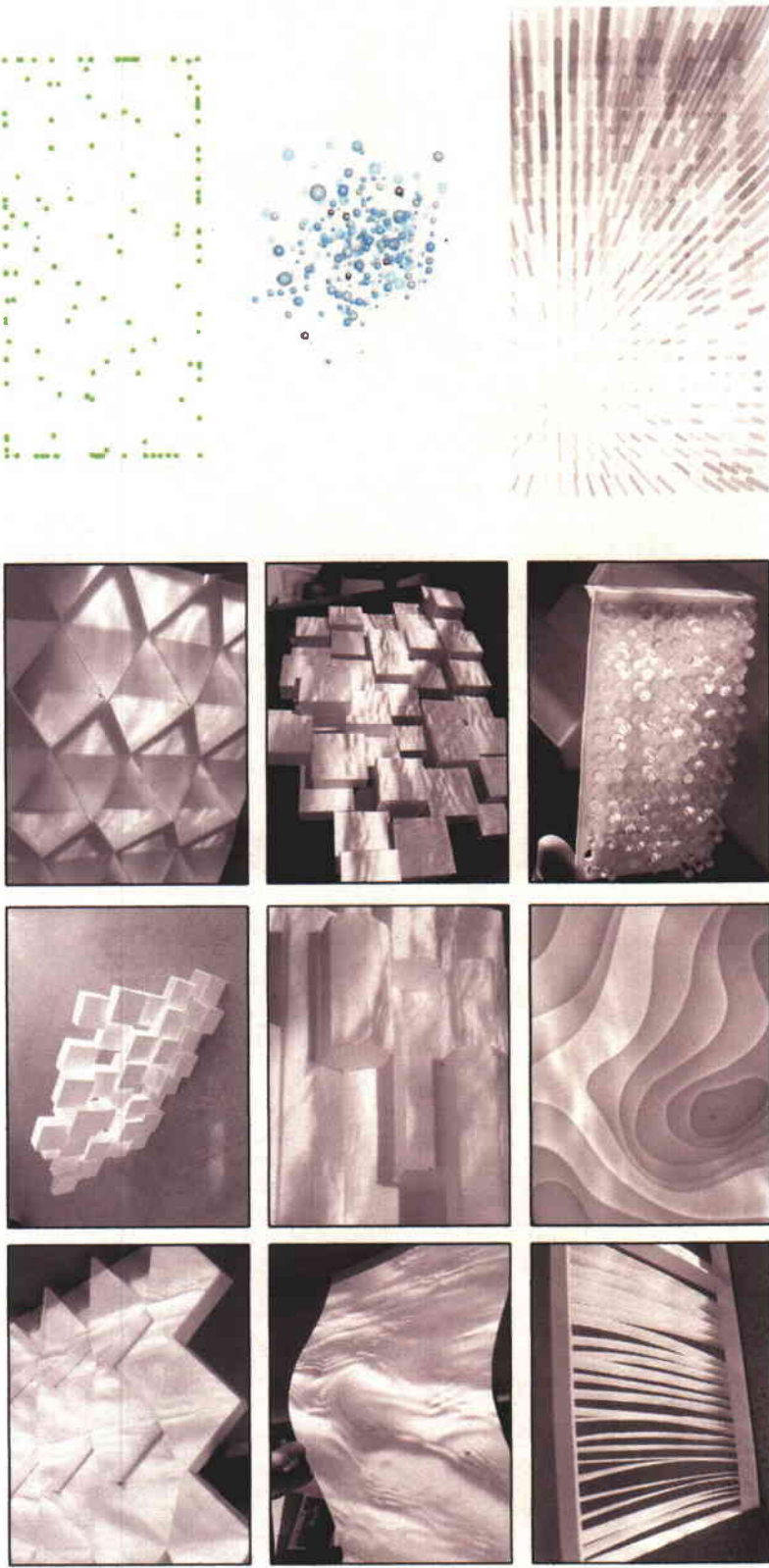
MUSEAL DIGITAL FORMIDLING, DIREKTØR NIELS M. JENSEN (ODM), CHARLOTTE HANSEN (KUAS),
MORTEN LERVIG (CAVI), BROR L HALBERG - 16ÅR, ELINE B HANSEN - 12 ÅR

"DIGITAL FORMIDLING - BØRN OG FORSKERE HAR ORDET" - KUAS
"DIGITAL_MUSEUMSFORMIDLING - I BRUGERPERSEPTIV" - KUAS
"EVALUERING AF E-MUSEUM" DPU

- FRA LEG/LÆR (FARVELEG, MEMORI, POINTSPIL) - TIL SENSELIG LEG >> LÆRINGSDELING MELLEM PORTAL OG PDF
- OPLEVELSEN SOM DIREKTE (SE OG FORSTÅ) ELLER OPLEVELSE SOM SANSNING >> DE UNGE
- TEMA DER TYDELIGT GENKENDES (F.EKS. ANIMATIONSFIGUR) ELLER ABSTAKT/DESIGNET TANKEGANG
- INTUITIVT INTERFACE ER ET MUST - SÅ MAN BLIVER TAGET VED HÅNDEN NATURLIGT (GUIDE ELLER LOGIK)
- MAN SKAL TAGES SERIØST - FÅ VIDEN, SVAR OG REEL DIALOG.
- LYDE OG LIGEGYLDE TING SKAL FJERNES - SÅ DET IKKE TAGER FOKUS
- LOGIK & PASSWORD - LINK TIL FANPAGE - FACEBOOK - TIL MAIL - TIL WEBSITE...?
- SVÆR AT FØLGE OM NOGEN FÅR NOGET UD AF DET ? (SPØRG AGENTER + SE STATESTIK)



6 oplevelser af vand



Vandvæg:

Et klart signal om temaet for samarbejdet.

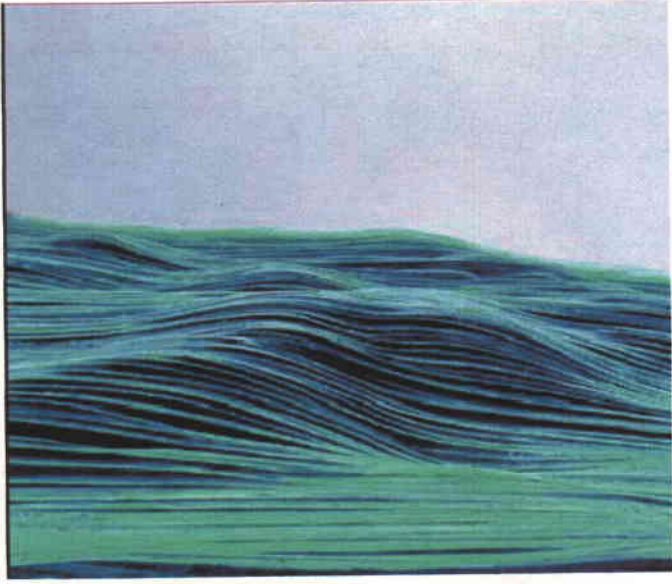
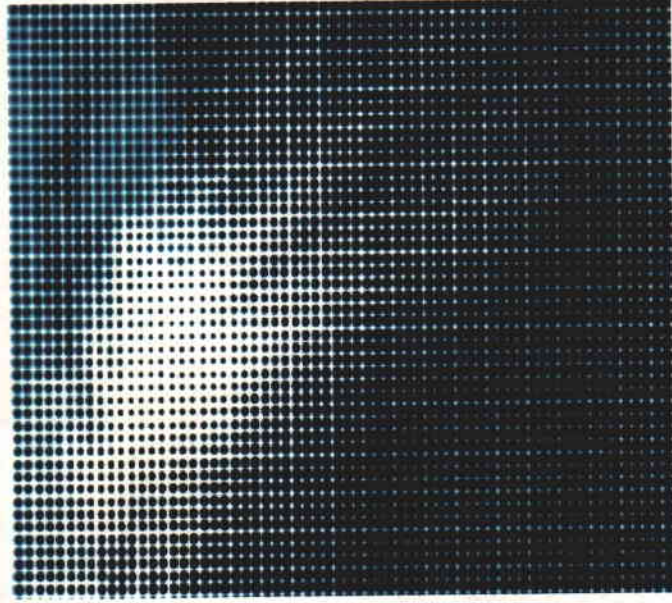
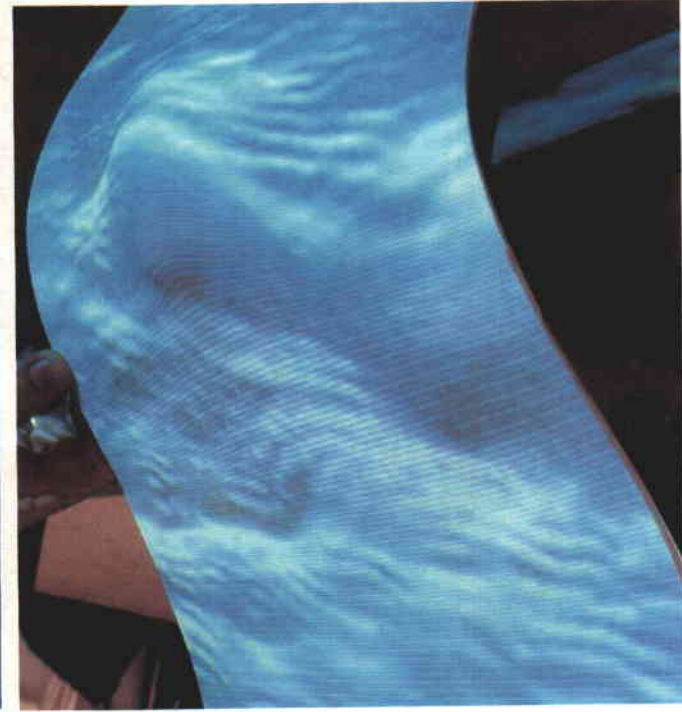
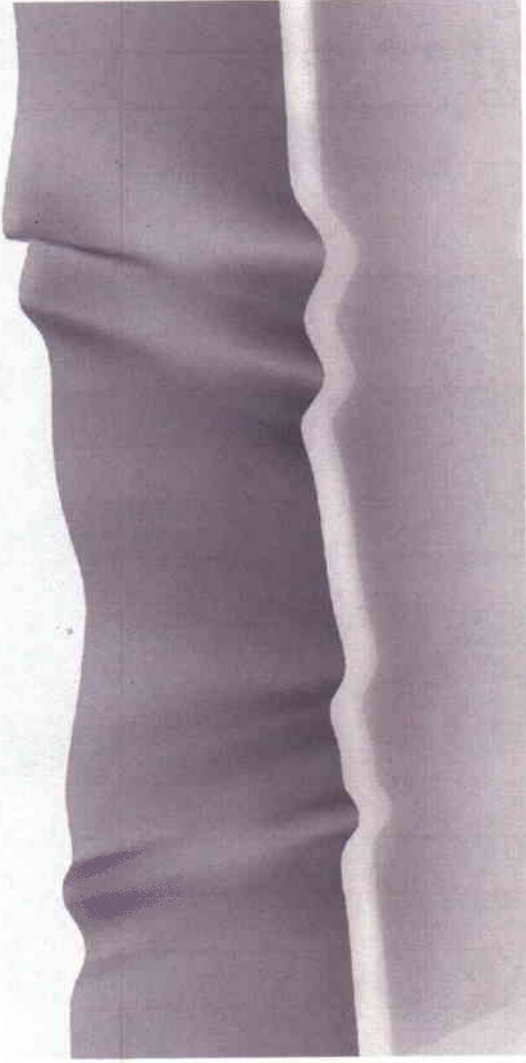
En stemning af sindet.

En intuitiv og bevægelig flade der inddrager kroppen.

En sanselig væg:

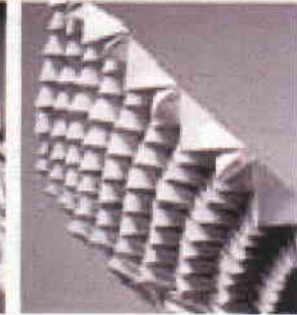
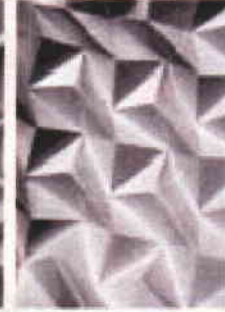
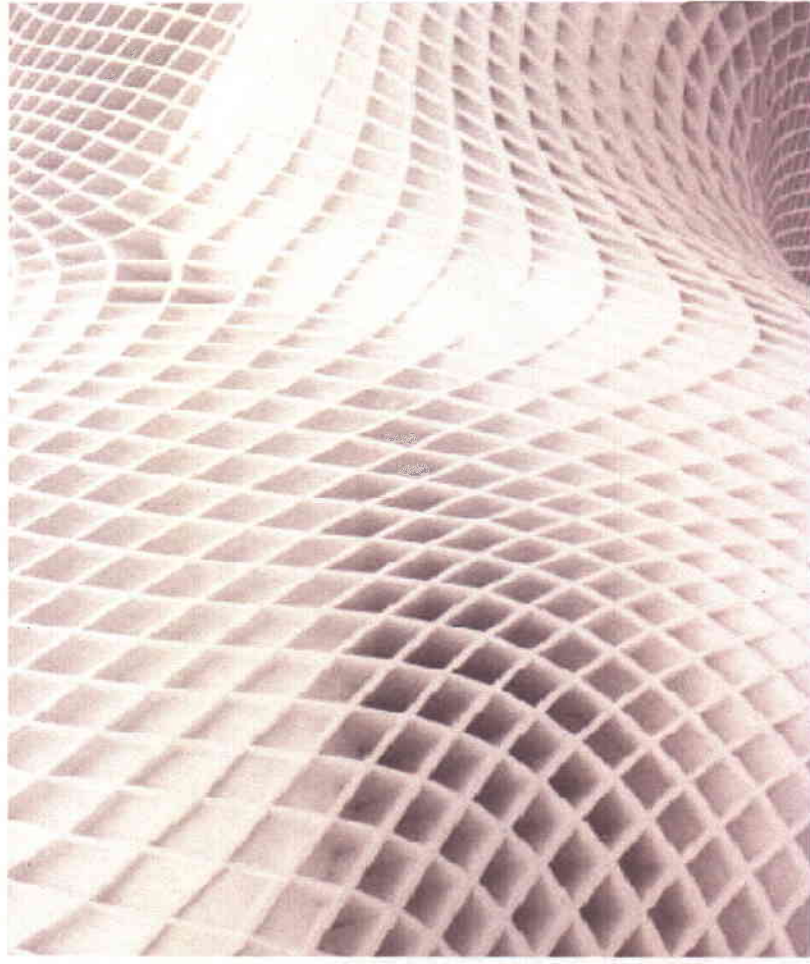
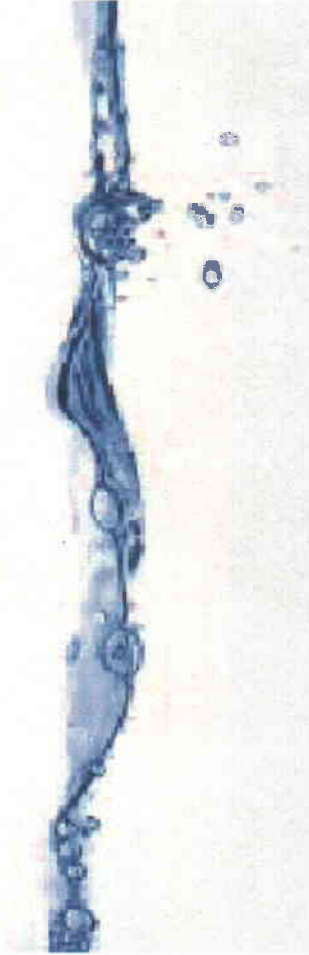
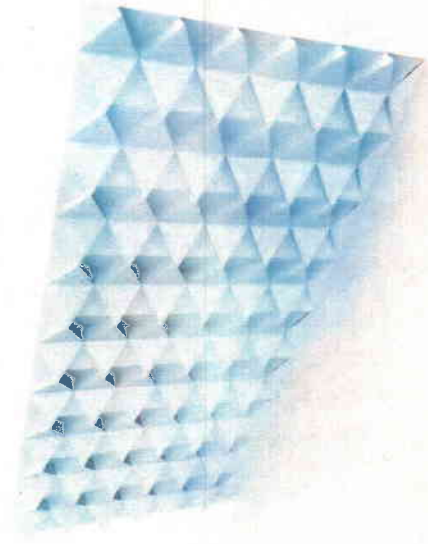
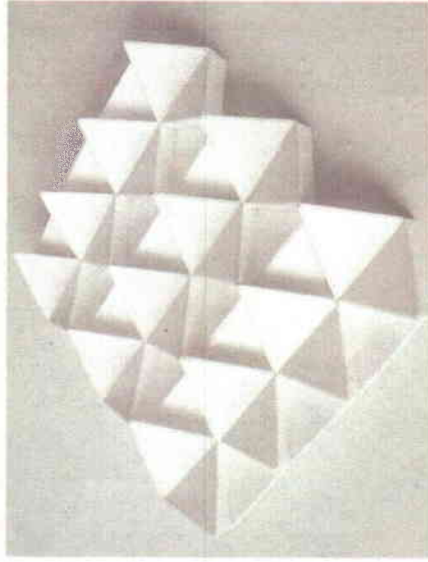
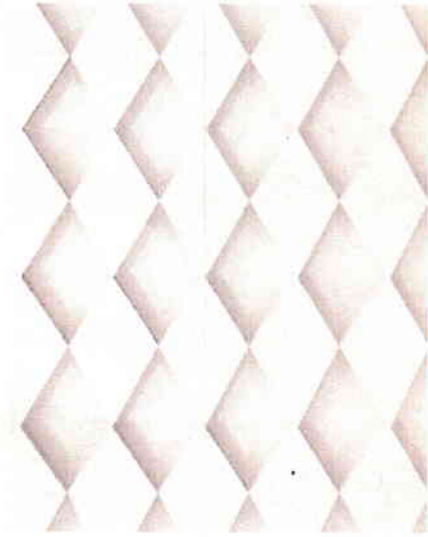
1. Optisk inddragelse - 2½D kompleksitet
2. Materialets egne spejlinger - små ændringer skaber æstetiske forandringer
3. En synliggørelse af de fænomener man ikke umiddelbart kan se med øjet

SILKEBORG



UNDERBEVISTHEDEN - UNDER VANDET - DYBET / SLOWMOTION - WAVE

HORSENS



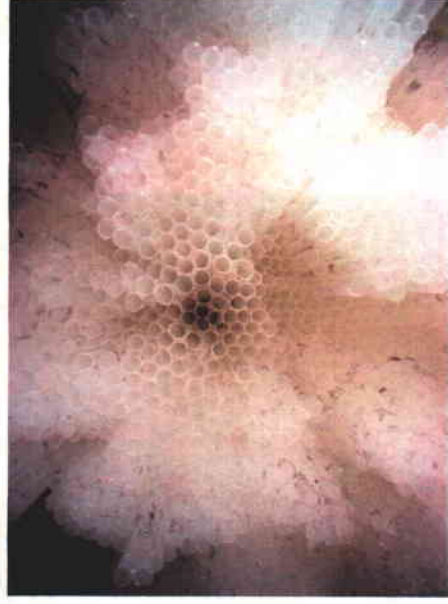
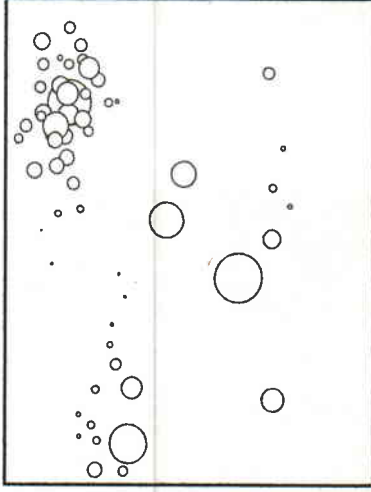
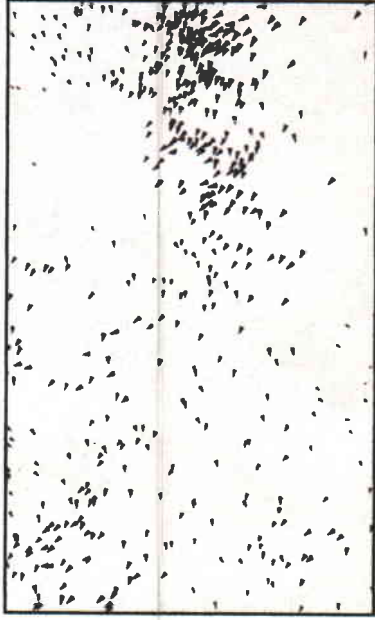
VAND DER LØBER - SPEJLINGER - ÆSTETISK STILLE / STILISERET

CARTE BLANCHE



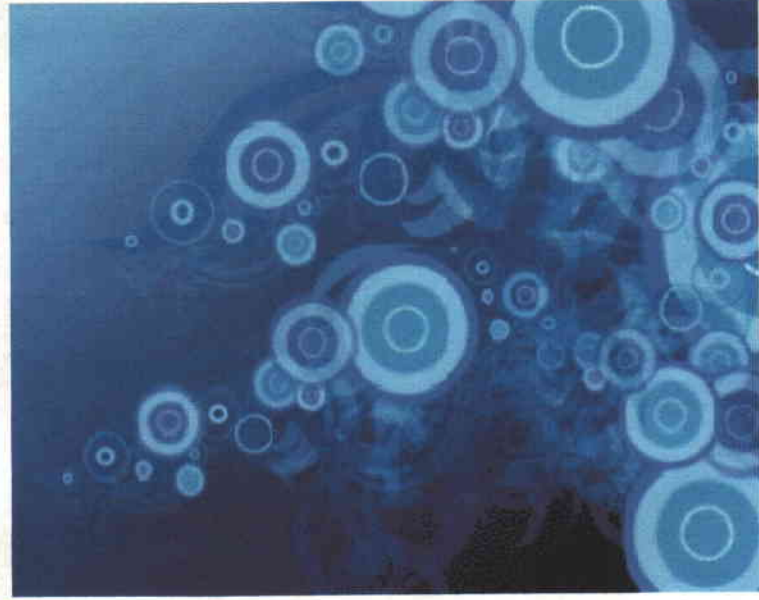
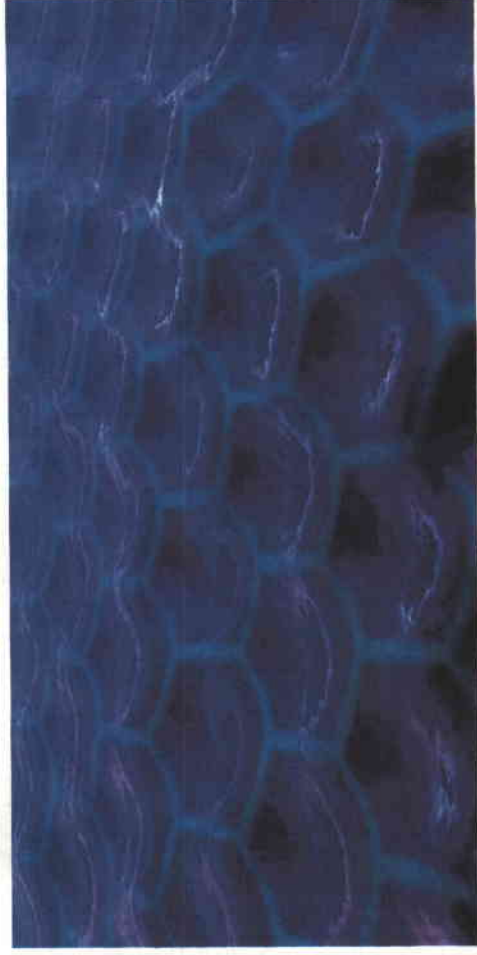
SORT VAND - VANDSPEJLING - BØLGEN

RANDERS



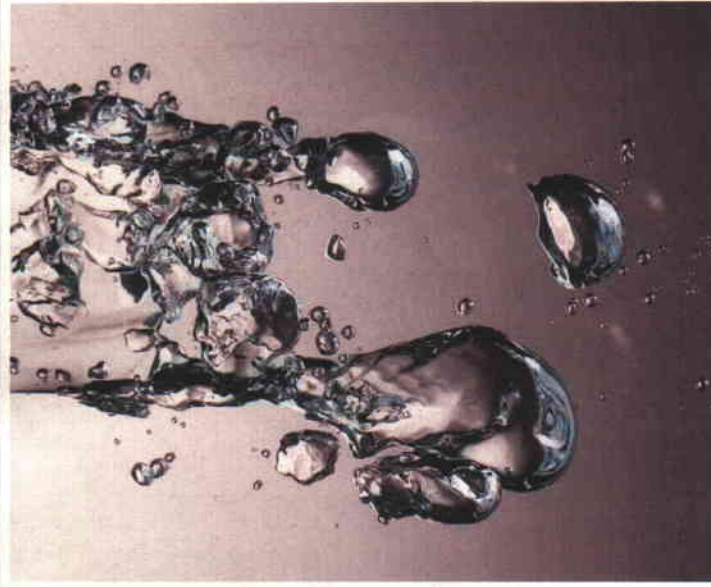
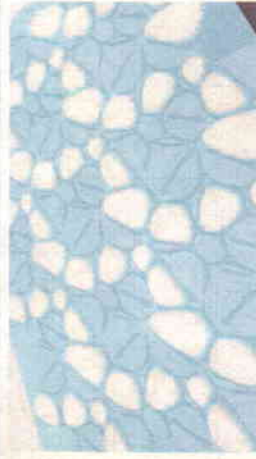
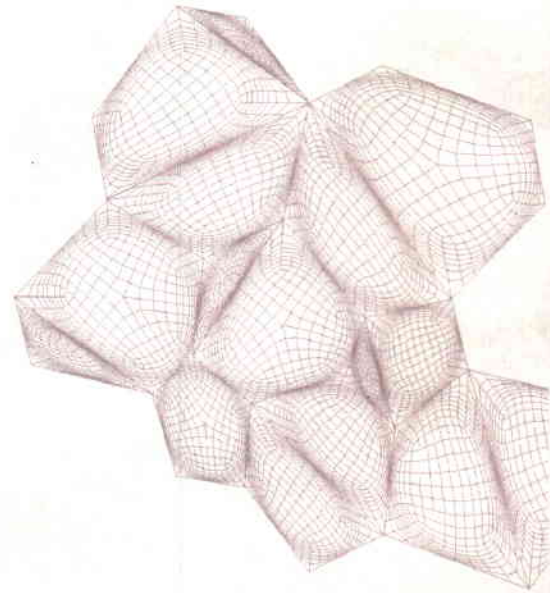
VAND SOM OPLØST - SVÆVENDE - USYNLGT / KOTERET

RANDERS EGNSTEATER



MANIPULERET VAND - VANDET SOM NOGET RITUELT

VIBORG



DRÅBER DER FALDER OG LÆGGER SIG / MOLD



INTUITIV INTERAKTION

SPØRGSMÅL:

1. HØR DE KLOGE - HVEM KUNNE DET VÆRE?
2. IDEER TIL KLOGE ORD SKAL LÆGGE OP TIL SPØRGSMÅL, DIALOG
ELLER RELEKTION?
3. OVERSKRIFT/TITEL - WEBFORMAT
4. UDVALGTE VÆRKER PR. MUSEUM.
5. VIDEO FRA FORESTILLINGERNE ? KAN I SELV LAVE DET?
6. DIALOG MED SKOLELÆRER? FORMNING + ?

HVAD ER NÆSTE SKRIDT

- DIALOG MED BRUGERGRUPPEN
- UDVIKLING AF GRAFISK PROFIL
- TEST AF WALL - DE ENKELTE MUSSER
- DIALOG MED SKOLER + TEATRENE
- TID TIL BESØG - OGSÅ TEATRENE

Den oprindelige
ansøgning

fra 2007 til

På den til næsten
i hele landet

Ansøgning til Puljen til kultur i hele landet

Ansøger: Kulturprinsen, Viborg

Projektitel: *Vandet – et børnekulturelt tværfagligt samarbejdsprojekt*

Udgangspunkter:

Kulturprinsen, Børnekulturens udviklingscenter blev etableret i 2002 af Viborg Amt og Viborg Kommune. Centret skal virke som et eksperimenterende udviklingscenter for kultur med børn og unge. I sammenhæng hermed skal centret med sine aktiviteter forestå udvikling af kvalitativt nye kulturtilbud til børn og unge, medvirke til at generere ny viden og til at udvikle nye metoder for formidling i arbejdet med børn og kultur.

Kulturprinsen har i perioden 2003-2007 stået i spidsen for udviklingsprojektet *Børn, kunst og interaktivitet*, som bl.a. blev finansieret via Provinspuljen. Projektet blev gennemført i et bredt samarbejde mellem professionelle kunstnere, undervisere og formidlere og mellem en lang række uddannelses- og kulturinstitutioner. Projektet blev fulgt, dokumenteret og reflekteret af en gruppe forskere fra Syddansk Universitet og Århus Universitet og resulterede i de fire vedlagte publikationer. Erfaringer og viden fra projektet danner grundlaget for dette nye udviklingsprojekt.

Kulturrådet for børn rådgav Viborg Amt og Viborg Kommune i forbindelse med etableringen af Kulturprinsen og Børnekulturens Netværk fungerede i den indledende fase som rådgiver i forbindelse med ovennævnte udviklingsprojekt. Kulturprinsen har desuden afholdt en række kulturworkshops med tilskud fra Børnekulturens Netværk og Kunstrådet.

Kulturprinsen stod i 2006 for Kulturministeriets store landsdækkende skrive- og tegnekonkurrence *Klods Hans-konkurrencen* og forestod i samarbejde med Teatercentrum planlægningen af Kulturministeriets/UBOTS børneteaterfestival *Teater for Børn og Unge* foråret 2007.

Kulturprinsen har således gennem sine aktiviteter på lokalt, regionalt og nationalt plan vist evne til at planlægge og gennemføre endog meget store projekter ofte i samarbejde med andre centre, netværk, kultur- og forskningsinstitutioner. Af en række evalueringer fremgår det, at projekter ofte kun har kunnet lade sig gøre og er blevet gennemført på et meget højt professionelt niveau, fordi centret har formået at planlægge, udvikle, katalysere og koordinere de kreative processer på en måde, der har animeret alle til at yde en ekstraordinær indsats.

Viborg Kommune indgår for øjeblikket i forhandlinger med Randers Kommune, Silkeborg Kommune, Horsens Kommune og Kulturministeriet om indgåelse af en regional kulturaftale.

Projektbeskrivelse:

Fælles for de fire kommuner, som for øjeblikket forhandler om en regional kulturaftale, er deres tilknytning til vandet. Historisk har det haft stor betydning for deres udvikling som byer. I dag er vandet et elsket rekreativt område for byernes borgere og et vigtigt element i byerne markedsføring af sig selv som turistattraktion.

I udviklingsprojektet *Vandet* samarbejder de fire kommuners kunstmuseer: Randers Kunstmuseum, Horsens Kunstmuseum, Skovgaard Museet og Silkeborg Kunstmuseum og to egnsteatre: Randers Egnsteater og Teatret Carte Blanche om at udvikle og afprøve nye formidlingsformer for børn. Intentionen er at afprøve i hvilket omfang det professionelle børneteaters erfaringer med at møde det unge publikum kan anvendes i en museal kontekst.

Nærmere bestemt handler det om at undersøge, hvad der sker, når museernes ophængningspraksis udfordres af teatrets virkemidler, dets fornemmelse for rum og fortælling og dets erfaringer med et dialogisk eller måske ligefrem interaktivt møde med publikum (jfr. de nyeste tiltag på børneteaterområdet). Projektet er således en eksperimenterende kunstnerisk og formidlingsmæssig afprøvning af nye former for kommunikation og kontakt med det unge publikum.

Projektet har samtidig karakter af kunstnerisk event, hvor de fire museers udstillingsiscenesættelser og teatrenes egne produktioner kobles sammen til et hele.

Helt konkret er det tanken, at de fire kunstmuseer hver producerer en særudstilling over temaet *Vandet*. Det kunne være på fx følgende måde:

- Randers Kunstmuseum: Vandinstallation & vandarkitektur
- Horsens Kunstmuseum: Kroppen i vandet – vandet i kroppen
- Skovgaard Museet: Vandet i guldalderens/romatikkens maleri
- Silkeborg Kunstmuseum: At male i vand

Særudstillingen kan have form af et sanseligt oplevelsesrum, der virker som inspiration for planlagte aktiviteter med børn (fx samarbejde med folkeskoler og billedskoler, hvor børn producerer billeder til deres egen kunstudstilling på museet)

De fire særudstillinger iscenesættes af fire anerkendte scenekunstinstruktører, som alle er kendte for deres visuelle arbejde. Det kunne være

- Sara Topsøe-Jensen, Teatret Carte Blanche
- Hans Rønne, Teatret, modtager af Reumert-prisen 2007
- Catherine Poher, modtager af flere Reumert-priser
- Gitte Kath, Teatret Møllen

På Silkeborg Kunstmuseum overvejes i denne sammenhæng et samarbejde med det nystartede Performers House, Silkeborg, som er en ny, international højskole for unge med særlig interesse for musik, dans og teater.

Som en ekstra dimension produceres der til hver udstilling en tre- dimensional virtuel installation, som formidler udstillingen. Hver af disse installationer produceres i tre eksemplarer, således at publikum på et givet museum vil kunne opleve en særudstilling "live" plus tre virtuelle kommentarer fra de øvrige museer. Tanken er på denne måde at binde de fire udstillinger sammen på en måde, der kan opleves som et hele. Hvis de fire særudstillinger produceres synkront, vil disse

kommentarer kunne virke som appetizere, som giver publikum lyst til at besøge de øvrige udstillinger. Producers udstillingerne på forskellige tidspunkter, vil nogle kommentarer virke som appetizere, andre som en slags erindring om tidligere oplevede udstillinger.

Til udstillingerne udvikles endvidere en formidling, som via nettet tilbyder flere oplevelser og giver mulighed for at hente informationer og viden.

Hele denne it-baserede del af projektet forstås af CAVI (Center for Avanceret Visualisering og Interaktion, Aarhus Universitet), som udvikler de virtuelle installationer i samarbejde med de fire museer. Denne del af projektet påregnes at modtage støtte fra Region Midt's tilskudsmidler til oplevelsesøkonomi.

De to deltagende egnsteatre Randers Egnsteater og Teatret Carte Blanche producerer i samme tidsrum som museerne hver en forestilling, som forholder sig til vandet. Forestillingen foregår ombord på et skib, som sejler under opførelsen, og/eller på locations i og ved vandet.

I forbindelse med åbningen af særudstillingerne opføres en eller begge forestillinger på det lokale vand: Sønder sø, Silkeborg Langsø, Horsens Fjord, Randers Fjord. Publikum kan således både besøge udstillingen og opleve en eller flere teateropførelser i tilknytning hertil.

Eventen ligger i, at en i første omgang enkeltstående udstillingsiscenesættelse multiplicerer sig og generere stadig mere komplekse oplevelser: den udvider sig til at omfatte tre andre udstillinger, den giver adgang til beslægtede værker på nettet og den åbner sig mod et helt andet kunstneriske felt, teatret.

Markedsføringen.

Markedsføringen af de udstillingsiscenesættelser, forestillinger og events, som skabes under projektet, sker i et samarbejde mellem de involverede institutioner og kommunikationshuset Par No1 i Viborg. Fokus er kommunikation og markedsføring af kulturbegivenheder af høj kvalitet specielt til børn og deres familier. Markedsføringsmaterialet bliver udarbejdet, så det er i overensstemmelse med den ånd, profil og stil, der i forvejen er kendetegnende for den enkelte institution.

Dokumentation, evaluering m.m.

Projektet, der er et kunstnerisk og formidlingsmæssigt udviklingsprojekt og event, vil blive gjort til objekt for et 3-årigt ph.d.-studium omkring samarbejde mellem kulturinstitutioner, kunstevents, kommunikation og markedsføring. Dokumentation og opsamling af erfaringer og viden distribueres via en konference med tilhørende workshops og en publikation.

Ph.d-stipendiet finansieres af

- Århus Universitet, Institut for Æstetiske Fag, Afd. for Museologi og Afd. for Dramaturgi
- Handelshøjskolen i Århus
- Kommunikationshuset Par No1
- Kulturprinsen

og understøttes fagligt af disse institutioner plus de involverede museer og teatre.

Samarbejde og kompetenceudvikling:

Det specielle ved projektet er

- at de fire museer samarbejder med hinanden om et fælles tema og udvikler fire udstillingsiscenesættelser, der hver for sig er selvstændige samtidig med at de forholder sig til hinanden.
- at de fire museer sætter deres formidling og faglighed i spil ved at indgå i et samarbejde med professionelle formidlere fra et andet felt, teaterfeltet
- at fire museer og to teatre samarbejder med hinanden over et fælles kunstnerisk tema og indgår i et eventskabende fællesskab, hvor udstillinger og forestillinger, virtuelle installationer og netformidling spiller sammen om at give komplekse kunstneriske oplevelser på højt professionelt niveau
- at de fire museer sætter ekstra kræfter ind på at udvikle formidlingsformer der specielt forsøger at nå moderne børn og unge som en særlig publikumsgruppe
- at museer og teatre samarbejder med et professionelt kommunikationshus med henblik på at skabe en markedsføring som henvender sig specielt til børn og unge og deres familier

For at stimulere samarbejdet, modtage viden, skabe fælles referencerammer og et internationalt udblik afholdes der i forbindelse med projektet flere fælles workshops, hvor museer og teatre udveksler erfaringer og udvikler ideer med hinanden

- en workshop med museumsudvikleren Ken Gorbey (Te Papa, nationalmuseet i Wellington, New Zealand og Det jødiske Museum, Berlin), som Kulturprinsen tidligere har været i kontakt med,
- en workshop med teaterudvikleren Enriques Vargas (Teatro De Los Sentidos, Columbia/Spanien),
- en workshop med Richard Sandell hvor temaet er udvikling af formidlings- og markedsføringsstrategier med henblik på inddragelse af nye publikumsgrupper blandt museernes besøgende
- en udviklingsworkshop med CAVI indeholdende elementer som: inspirationsmaterialer (fx eksempler på anvendelse af nye teknologier i beslægtede projekter), introduktion til relevante teknologier (muligheder og begrænsninger), ideudvikling og konceptudvikling, konkretisering og projektudvikling

Dette udfordrende tværfaglige samarbejde betyder udvikling af en række kompetencer for de deltagende institutioner og personer:

- Projektet giver erfaringer med at samarbejde i netværk
 - med personer og institutioner indenfor samme felt (fx direktører og inspektører fra kunstmuseer)
 - med personer og institutioner fra forskellige kulturområder (kunstmuseer og teatre)
 - med personer og institutioner fra kulturområdet og erhvervslivet (Par No 1)
 - med udviklings- og forskningsinstitutioner

- Projektet bringer professionelle udøvende kunstnere og erhvervsfolk, formidlere og forskere til at deltage i et udfordrende tværfagligt samarbejde, hvor ”plejer” er sat på porten, og der arbejdes fordomsfrit med nye kombinationer af viden og kunnen. Projektet giver således
 - kendskab til forskellige former for skabende og kreative processer
 - viden til at navigere i innovative produktionsforløb
 - kendskab til andre fagligheder og deres arbejdsmetoder
- De planlagte workshops under ledelse af internationale kapaciteter i teater- og museumsformidling skaber internationalt udblik og giver mulighed for internationale netværksdannelser

Projektet vil således bringe institutioners rutiner og personers aktive og passive viden i spil og udvikle erfaringer og kunnen, der kan bruges af deltagerne i deres fremtidige virke. Projektet vil endvidere betyde opbygning af tværfaglige netværk blandt kulturinstitutioner og personer, erhvervsliv, forskningsinstitutioner og internationale aktører, som fremover vil være værdifulde for de fire kommuners kulturelle aktiviteter. Samarbejdet mellem de fire kunstmuseer og CAVI vil endvidere bringe museerne på forkant med den nyeste udvikling af it-baseret formidling.

Projektet vil endvidere for andre end deltagerne med sin dokumentation, evalueringer og videndeling bidrage til, at den konkrete viden og de case-baserede erfaringer generaliseres og sættes i spil med eksisterende teoridannelser, således at projektets resultater vil kunne anvendes af andre i andre sammenhænge. Udviklingsprojektet indgår som led i opbygningen af Kulturprinsen som videns- og kompetencecenter for børnekultur.

Tidsplan:

2007-2008 Projektudvikling: opbygning af netværk mellem de deltagende institutioner, udarbejdelse af projektbeskrivelser for hver enkelt delprojekt, internationale workshops med deltagelse af alle kunstnere og formidlere, ansættelse af teaterinstruktører, ansættelse af akademisk medarbejder. Udvikling af markedsføringsstrategi.

Projektopbygning: på baggrund af de udarbejdede projektbeskrivelser producerer de enkelte museer og teatre udstillingsiscenesættelser og forestillinger.

2009 Afvikling af udstillingsiscenesættelser og teaterforestillinger. Dokumentation, evaluering og afrapportering.