

# Forprosjekt scenekunst



KULTURRÅDET  
Arts Council  
Norway

## Rolle

Jeg søker som privatperson

Jeg søker som enkeltpersonsforetak eller organisasjon

## Kontaktinformasjon

### Søker/tilskuddsmottaker

Organisasjonsnummer

Navn på virksomhet

Adresse

Postnummer

Poststed

Land

Nasjonalitet

### Kontaktperson

Fødselsnummer

Fornavn

Etternavn

E-post

Telefonnummer

Ønsket målform

## Andre opplysninger

Søkes det støtte fra andre ordninger i Kulturrådet til dette tiltaket?  Ja

Nei

05.06.2018 12:55:23 AR263152738

05.06.2018 12:55:23 AR263152738

Har prosjektet en internasjonal dimensjon?

Ja

Nei

Er formålet å henvende seg til barn og unge, enten som publikum, som deltagere/utøvere eller som målgruppe for kunnskapsutvikling?

Ja

Ja, men kun en liten del av søknaden

Nei

Hvilke aldersgrupper?

0-6 år

Er barn og unge involvert i prosjektet annet enn som publikummere?

Ja

Nei

Kryss av dersom virksomheten mottar tilskudd over statsbudsjettet

## Søknadsinformasjon

### Navn på prosjekt

Teksten du skriver her vil offentliggjøres på Kulturrådets nettsider.

Prosjekt Morf

### Kort presentasjon

Teksten du skriver her vil offentliggjøres på Kulturrådets nettsider.

Prosjekt Morf søker gjennom utforskning av affordans i teatrets virkemidler og dans som kroppslig uttrykk å gå i dybden på å finne kunstneriske strategier for en interaktiv scenekunstnerisk form for og med barn 0-6 år der såkalt medskapende dramaturgi inngår som grunnlagspremiss og dramaturgisk funksjon. Morfogenese (utvikling av form hos en organisme) og Alan Turings reaksjons-diffusjonsligning er utgangspunkt for tema, form, arbeidsprosess og metaforer for det kunstneriske materialet.

### Prosjektbeskrivelse

Erfaringer og diskurser i feltet og bakteppe for kunstnerisk forskning

Et viktig mål for prosjekt Morf er å bidra til å utvikle ny kunstnerisk kunnskap i feltet scenekunst for barn, samt å bidra med refleksjoner og innspill i 2000-tallets diskurs der barn blir sett på som demokratiske og medvirkende aktører. Prosjekt Morf finner sin inspirasjon og ambisjon gjennom kritisk refleksjon av tidligere (egen og andres) kunstneriske og kunstpedagogiske erfaringer, samt diskurser og praksiser i feltet der barns deltakelse og medskapning inngår dramaturgisk i scenekunst

for barn. Det legges spesielt vekt på erfaringer beskrevet av det kunstneriske forskningsprosjektet SceSam (omtales nedenfor), samt Glitterbird og Klangfugl-prosjektene som har vært med å endre synet på barns kompetanser som aktive, medvirkende deltakere og publikummere i profesjonell scenekunst.

#### Fra lukket til åpen dramaturgi

I mitt virke som koreograf er jeg for tiden opptatt av kunstnerisk forskning på ulike grader av interaktivitetsdramaturgi i egne produksjoner rettet mot barnehagebarn: fra 1) lukket dramaturgi med skille mellom scene og sal der publikum sitter rolig og betrakter, til 2) halvåpen dramaturgi der publikum i deler av handlingen blir gitt aktivitetsoppgaver eller blir stilt spørsmål som påvirker elementer av forestillingen uten å endre dens form eller forløp, og 3) den åpne dramaturgien der barns medskapende deltakelse, fysiske og verbale innspill utgjør en viktig kunstnerisk verdi og funksjon for forestillingens form, utvikling og handling. Den siste omtales som mer krevende å lykkes med fra et kunstnerisk ståsted, da lek og pedagogiske hensyn må henge sammen med de kunstneriske ideene, men lett kan ta overhånd.

I det kunstneriske forskningsprosjektet SceSam (Ledet av Lise Hovik og Lisa Nagel, 2015) settes det søkelys på at det, til tross for en økende interesse for interaktivitet som kunstnerisk mulighet, likevel er en tendens til mangel på bevissthet overfor interaktivitetens kunstneriske verdi eller dramaturgiske funksjon. Dette omtales som både et demokratisk, pedagogisk og kunstnerisk problem. SceSam peker på at det finnes mange vellykkede strategier for bruk av interaktivitet i forestillinger som har lukkede eller mer eller mindre styrte interaktive former. Å skape gode strategier som legger barnas egen medskapning til grunn i en åpen og medskapende dramaturgi hevdes derimot å være mer krevende, spesielt når kunstnerisk kvalitet er målet. Forestillinger kritiseres for å mangle egen vilje eller for å bli "truet" av barnas lek, eller enda verre: at verket blir for pedagogisk i formen i sin søken etter å få interaktiviteten til å virke.

Med refleksjonene og erfaringene over i mente søker Prosjekt Morf å utforske hvilke kunstneriske, pedagogiske og demokratiske strategier som kan føre til en kunstnerisk form av høy kunstnerisk kvalitet, som evner å ivareta, men samtidig nytte, barns demokratiske stemme og medskapende lek som en kunstnerisk og dramaturgisk funksjon og vilje.

Prosjekt Morf er av den oppfatning at både lek og pedagogikk må være tilstede i scenekunst for barn for å ivareta barns behov og væremåte, og søker å finne sin "kunstnerisk vilje" i møtene og grensene mellom nettopp lek, pedagogikk og kunst i en kunstnerisk form for barn.

#### Samarbeid med prosjekt Lydhør

Gjennom Lise Hovik er Prosjekt Morf tilknyttet det kunstneriske forskningsprosjektet Lydhør, som Hovik leder studieåret 2018-2019 v/Dronning Mauds Minne Høgskole. I prosjektet går pedagoger, kunstnere og forskere sammen om å undersøke det poetiske språket ved barns musiske utforskning. I samarbeid med ReMida i Trondheim inviteres barnehagebarn til utforskning av lyd med resirkulerbare materialer i en lydlab. Prosjektet har som mål om å formulere en ny kunstpedagogikk for barnehagelærerutdanningen. De medskapende aktørene i prosjekt Morf vil delta på seminarer og verksteder i regi av Lydhør, og vil følge, bidra og benytte erfaringer fra Lydhør i egen utforskning.

#### TEMA OG FORM: Morfologi

Den kunstneriske ideen for scenekunstverket er inspirert av biologisk morfologi. Morfologi brukes som begrep om både språk og biologi, og kan rett og slett bety "studier av form". (Se vedlegg "Om morfologi"). Morfogenese brukes i Prosjekt Morf som både konkret ide og metaforer for det fysiske samspillet mellom dansen og leken som skal utvikle seg i scenerommet, og som visuell inspirasjon for interaktiv design på lyd, lys, kostyme og scenografi. Morfogenese kan oversettes scenisk rent visuelt som konkrete mønstre, men også oversatt til de andre kunstneriske uttrykkene som mønstre på alle mulige andre plan, tekster og script innenfor teatrets virkemidler som evolverer fra kaos til struktur og symmetri, med "spontane brudd".

I prosjektet vårt ser vi også på kunstnerne og en gruppe medskapende toddlere/barn som en organisme som har en viss form. I grupper med barn, og i barnegrupper som leker, oppstår det mønstre, både fysiske, verbale, sosiale og relasjonelle. Handlinger fra enkeltbarn som interagerer med hverandre spiller ofte tilbake til hele gruppa i form av impulser og signaler som skaper dominoeffekter og slik endrer dynamikken i hele gruppa. Barns lek har ingen fasit, samtidig finnes det ulike former og mønstre som gjentar seg og som er universelle. Tematikken henger også sammen med demokrati. Et demokrati er ikke fullstendig fritt, men individet har ulike handlingsmuligheter og begrensninger innenfor en ramme, et mønster eller noen prinsipper.

#### Virkemidler

Alle virkemidler søker å finne en interaktivt og medskapende strategi som kan gi en kunstnerisk form som både kan stå for seg selv, og som kan lekes og samspilles med gjennom interaksjonsdesign. Et stikkord som er viktig for utforskningen er affordans: muligheter og begrensninger ved et materiale eller virkemiddels egenskaper.

Dansen utforsker en kombinasjon av gjennomkoreograferte sekvenser, som utforsker danseriske mønstre som fungerer som impulser for barna, og improviserende og lyttende dans.

Musikken/lyden utforsker mikro- og makroritmikk som utvikler seg gjennom evolusjonsalgoritmer. Vi skal undersøke ultralydsensorer som regenerer lyder fra barna og scenerommet til nye komposisjoner, og som spiller tilbake til ny utforskning og samspill i en evig feedbacksløyfe eller loop. Vi vil også hente erfaringer fra det kunstneriske forskingsprosjektet Lydhør.

Scenografi og kostyme (og figurteater?) skal etter ideen ha en streng, men leken utforskning av formalestetisk visualitet som striper, prikker, sirkler, kvadrater, primærfarger og andre enkle geometriske former og mønstre. Vi skal utforske hvorvidt dette skal skje digitalt eller analogt: et scenerom som er fysisk mulig å endre på. Her vil vi også utforske hvorvidt lek med objekter skal gli over i lek med figurteater: barn tar i bruk sin evne til symbolsk forståelse slik at objekter kan tolkes som levende vesen med liv og personlighet, ansikt og kropp som kan handle.

Prosjektperioden vil bestå av 3 todagers verksteder i en barnehage i Oslo som det etableres et samarbeid med, parallelt med møter og kunstnerisk produksjon og refleksjon. Møter i Trondheim med Lydlab.

Prosjektet søker å lede fram mot søknad om full produksjon av et scenekunstnerisk verk.

#### Sjanger

Scenekunst annet

#### Medvirkende

Person/gruppe	Navn	Kommentar	Rolle
Organisasjon	Gjerstadberget Scenekunst		Ansvarlig for tiltaket
	Rune Rebne	Komponist	Kunstnerisk medvirkende
	Tormod Lindgren	Scenograf	Kunstnerisk medvirkende

Guro E. T. Gjerstadberget	Koreograf og danser	Kunstnerisk ledelse
Lise Hovik	Regissør og førsteamanuensis i drama	Fagkonsulent
TBA	Medskapende danser	Kunstnerisk medvirkende
TBA	Medskapende danser/skuespiller	Kunstnerisk medvirkende

## Framdriftsplan

### Prosjektperiode

Fra dato

Til dato

01.09.2018

31.01.2019

Aktivitet

Fra dato

Til dato

Verksteder med barn, møter og prøver i Oslo og Trondheim

01.09.2018

31.01.2019

## Gjennomføringssted

Oslo

## Vedlegg

### Nettlenker

Nettlenke

Kommentar

## Vilkår

Jeg er innforstått med at søknaden er offentlig. Jeg har lest retningslinjene og gjort meg kjent med vilkårene for å kunne søke. Jeg bekrefter å ha gjort meg kjent med kravene for ordningen og at jeg har lagt ved obligatoriske vedlegg.

## Budsjett - inntekter

<b>Inntekter</b>		<b>Kommentar</b>
<b>Budsjettår</b>	2018	
Søknadssum	100 000	
Andre tilskudd fra Norsk Kulturråd	0	
Offentlige tilskudd	158 000	
Kommune	0	
Fylkeskommune	0	
Andre offentlige tilskudd	158 000	Fritt ord og FFUK
Sponsorinntekter/private tilskudd	0	
Egeninnsats/egenkapital	0	
<b>Totale inntekter</b>	<b>258 000</b>	

## Budsjett - utgifter

<b>Utgifter</b>		<b>Kommentar</b>
<b>Budsjettår</b>	2018	
Honorar	207 000	
Kunstnere	195 000	
Fagpersoner	12 000	
Andre	0	
Administrasjonsutgifter	0	
Bilder	0	
Reise	15 000	
Kost og losji	0	
Produksjonskostnader	36 000	
Leie	0	
Leie av teknisk utstyr	0	
Leie av tjenester	0	
Leie av lokaler	0	
Andre utgifter (skal kommenteres)	0	
<b>Totale utgifter</b>	<b>258 000</b>	

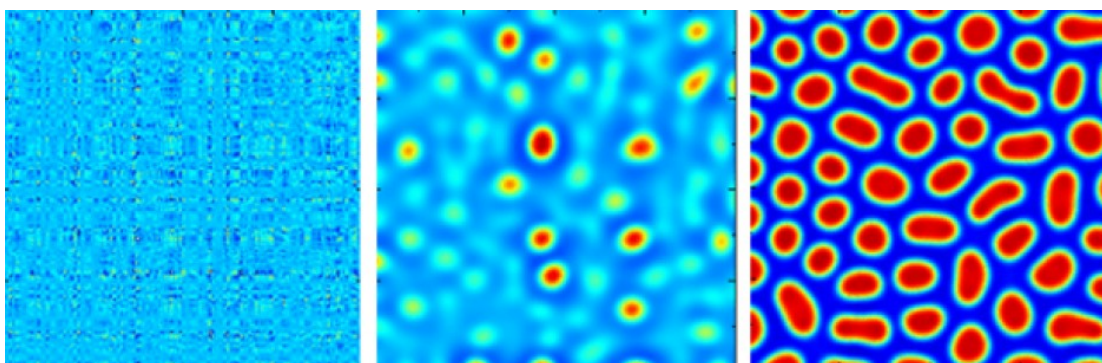


## Om morfologi, inspirasjon i Prosjekt Morf v / Gjerstadberget Scenekunst Vedlegg til søknad



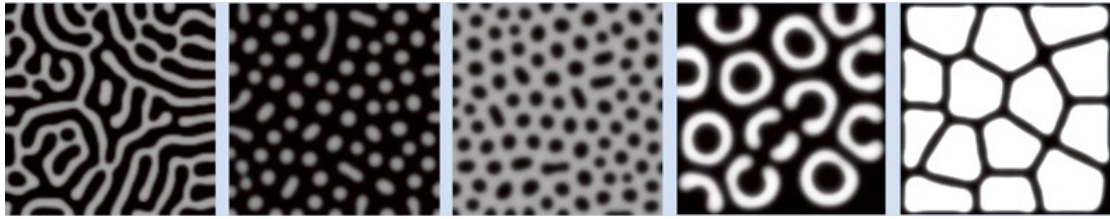
I biologien kan morfogenese forklare hvordan organismer fungerer eller utvikler seg, nærmere bestemt hvordan mønstre evolverer og endrer seg over tid på samme dyreindivid. Inspirasjonen og nysgjerrigheten kom av å lese en artikkel (se link: <https://kollokvium.wordpress.com/2012/02/28/hvordan-tigere-far-striper-en-usedvanlig-historie/>) om Turing Patterns, altså Alan Turings reaksjons-diffusjonsligning om hvordan mønstre i naturen utvikler seg på mikroplan, som har blitt bevist ved en del forsøk med dyr.

Reaksjons-diffusjonsligningen forklarer hvordan den kjemiske prosessen i mønsterevolusjon skjer ved at "likevekten mellom stoffene er ustabil" og er "spontane symmetribrudd" (se bilder i vedlegg). Den morfologiske prosessen i naturens mønstre styres av morfogener, som er signaler i genene som får stoffer i cellene til å reagere på en viss måte og slik får mønstrene til å endre seg. Det er den samme prosessen som gjør at vi utvikler fingre ut av noen få "håndceller" som fostre. I en morfogen prosess, for eksempel i stripete dyrehud med hvite og svarte striper, konkurrerer cellene med hverandre om å lage henholdsvis hvite eller svarte striper når vevet skal vokse. Stoffet i de hvite og svarte cellene "slår" mot hverandre gjennom å henholdsvis aktivere og dempe hverandre med to ulike signaler.



*"Slik utvikles et mønster Turings matematiske modell for morfogenese. Fra et kaotisk utgangspunkt med små lokale uregelmessigheter forsterkes noen av disse i samspillet mellom stoffet som påskynder reaksjonene (aktivator) og stoffet som demper dem (inhibitor). " hentet fra <https://forskning.no/2015/12/derfor-ser-du-aldri-en-slik-tiger-eller-kanskje>*

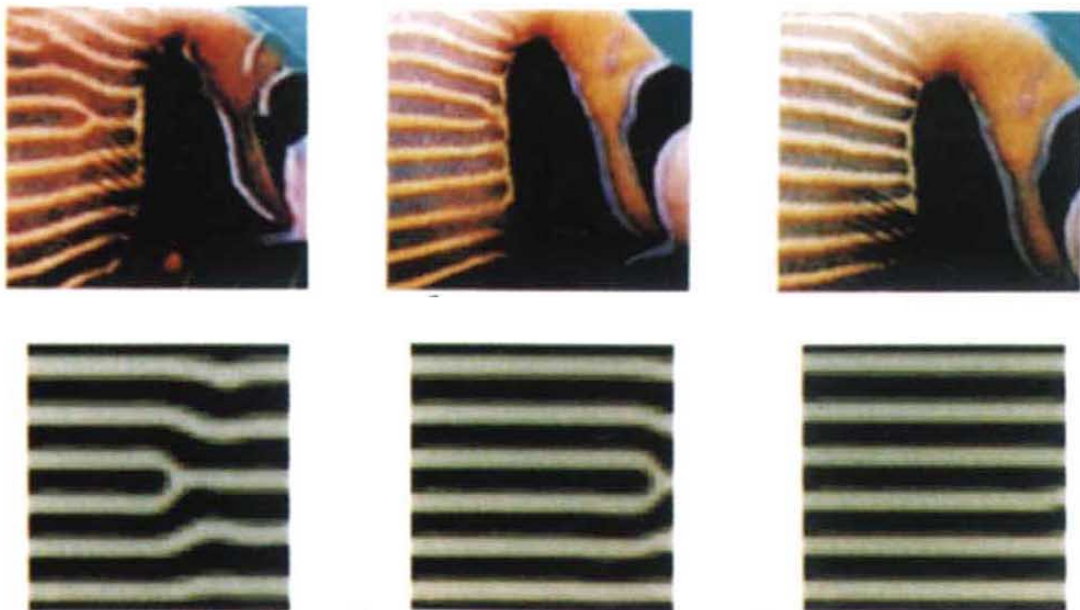




Mønstre i Turings modell, hentet fra <https://kollokvium.wordpress.com/2012/02/28/hvordan-tigeren-far-striper-en-usedvanlig-historie/>



”Mønsteret lever!” Her er bilde av den samme fisken og mønsteret slik det endrer seg over tid gjennom morfogenese, slik modellen til Turing bekrefter. *Hentet fra <https://kollokvium.wordpress.com/2012/02/28/hvordan-tigeren-far-striper-en-usedvanlig-historie/>*



Prosjekttittel: Prosjekt Morf  
Prosjektnummer: 332768  
Søker: GJERSTADBERGET SCENEKUNST  
Søkers kontaktperson: Guro Erika Trøseid Gjerstadberget  
Saksbehandler: Hedda Grindland Abildsnes

## **Vedlegg til aksept av kontrakt –forprosjekt – Prosjekt Morf**

### **Begrunnelse for gjennomføring av prosjektet med budsjett på 70.000kr**

Kontrakt for mottak av tilskudd fra forprosjektordningen, til forprosjekt i koreografi, aksepteres med forbehold om godkjenning av endringer som beskrevet nedenfor.

Av budsjettmessige årsaker blir prosjektets omfang mindre (se vedlagte budsjett). Søknad sendt Fritt Ord 11.mai 2018 ble avslått, og det er foreløpig ikke søkt støtte fra FFUK i 2018 eller 2019. Det er likevel fortsatt mulig å gjennomføre en tilfredsstillende og interessant utforskning av et del-prosjekt ("PÅ SPILL!") med 70.000 fra Norsk Kulturråd. Ny støtte søkes fra Fritt Ord/FFUK/Kulturrådet om/når prosjektet tas videre etter gjennomføring av forprosjektet.

### **Bakgrunn for vurderinger og endringer**

I oktober-november 2018 gjennomførte jeg fem dager med workshops der barnegrupper deltok i kunstnerisk utforskning av performance og improvisasjon som samspillsform (se vedlegg "Om PÅ SPILL!" utdelt til barnehager, samt erfaringer fra "PÅ SPILL!" nedenfor). Tre dager foregikk i en barnehage i Oslo, og to dager foregikk i Trondheim i regi av samarbeidsprosjektet Lydhør ( i samarbeid med Lise Hovik og ReMiDa-senterets Lydlab på den nedlagte Kongsgården barnehage). På disse workshopene ble det utviklet svært nyttige målgruppe-erfaringer og koreografiske strategier som tas videre.

Prosjektets utøvende del er siden november ikke tatt videre gjennom høsten 2018 på grunn av sykdom hos undertegnede. I tillegg har jeg brukt tiden til å vurdere om jeg skulle fortsette å søke støtte for å innfri forprosjektets opprinnelige budsjett, men vurderer det altså som hensiktsmessig å utforske prosjektet i mindre format med endringer som beskrevet. Prosjektets teknologiske omfang blir vesentlig mindre, men erfaringer fra første utforskning i oktober-november 2018 forteller meg at den kunstneriske intensjonen, om å utforske affordans i virkemidler som utgangspunkt for en medskapende dramaturgi, fortsatt er mulig å innfri i tilfredsstillende grad. Dersom endringene godkjennes fortsetter arbeidet med prosjekt Morf videre utover våren 2019 og tidlig høst 2019.

Milepel for forprosjektet blir performance med barn på Performancefestivalen på Kunstbanken Hamar Kunstsenter 18.-19.oktober 2019 (intensjonsavtale). Det kan også bli aktuelt med en ny utprøving med barn i Trondheim i samarbeid med Lise Hovik og Prosjekt Lydhør.

### **Endring i framdrift og gjennomføring**

Prosjektets sluttdato framskyves fra 31. januar 2019 til: 31. desember 2019.

### **Mindre budsjett betyr mindre omfang på scenografi og musikk**

Den største endringen gjelder samarbeidet med scenograf og komponist. Det er utvekslet kunstneriske ideer i samtaler med scenograf Tormod Lindgren og komponist Rune Rebne. Det er deretter avtalt at de tas ut av prosjektet på grunn av budsjettet, men også fordi de begge blitt opptatt med andre prosjekter i mellomtiden, og derfor er forhindret i å delta i Prosjekt Morf pr. nå.

Med denne endringen mister prosjektet sin planlagte utstrakte utforskning av interaktiv musikkteknologi og formalestetiske scenografiske elementer knyttet til temaet morfologi, men tilbake står en essensiell utforskning av performance og improvisasjon som sjanger for samspill/medskapning med barnepublikummet (se mer under PÅ SPILL!). Temaet morfologi er fortsatt tilstede, men ikke i like stor grad som visuelt virkemiddel slik den opprinnelige søknaden beskrev.

### **Fra seks til tre medvirkende**

I tillegg til at Lindgren/Rebne kuttes ut, kuttes det også i antall utøvere; fra tre (inkludert undertegnede) til to (meg + TBA). Det utlyses etter en utøver med tverrfaglig kompetanse/interesse innen scenekunst/performance/scenografi.

Lise Hovik beholdes som kunstnerisk veileder og samarbeidspartner.

### **”PÅ SPILL!”**

På de fem dagene i oktober og november 2018 testet jeg performance og improvisasjon som sjanger med barn i fem-årsalder. Barnegrupper på inntil fem barn av gangen ble her invitert inn i improvisasjonslek med kropp i rom, og med kropp og dagligdagse objekt i rom. Jeg deltok i leken sammen med barna og ledet etter spillreglene (et slags score) til ”PÅ SPILL!” (se vedlegg ”PÅ SPILL!”). Målet med å utvikle spill-performansen er å undersøke:

- *Hvordan kan barn bli medskapende aktører i en performance?*
- *Hvordan kan form og innhold i en performance tematisere barn som demokrater?*
- *Hvilke muligheter og begrensninger for samspill eller scenisk kommunikasjon finner barna i improvisasjon og lek med kroppslige handlinger og materialer/rekvisitter i tid og rom?*

På bakgrunn av problemstillingene overfor, og erfaringene fra gjennomføringen høsten 2018, vil Prosjekt Morf i 2019 videre utforske det koreografiske, dramaturgiske og scenografiske potensialet i ”PÅ SPILL!” med utgangspunkt i affordans. Dette innebærer å dytte grenser mellom performance og teater, og hva som skjer, eller er mulig, i samspillet på scenen når en voksen spill-utøver blir til to utøvere. Erfaringen så langt er at ”PÅ SPILL!” fungerer med målgruppen, men at de kunstneriske strategiene for *hvordan* det improviseres, eller særlig hvordan objekter introduseres og behandles, må utvikles videre. Både som et kunstnerisk must, men også som etisk og pedagogisk funksjon for å nå målet om reell medskapning med barna i en velfungerende kunstnerisk form.

*Oslo 4.februar 2019, Guro Erika Trøseid Gjerstadberget*

<b>Arbeidsbudsjett/innvilget budsjett Prosjekt Morf/"PÅ SPILL!"</b>		
<b>Utgifter forprosjekt</b>		<b>Kommentar</b>
Kunstnerisk forarbeid koreograf	10000	
workshop á 4500 kr pr dag, 3 dager, koreograf/utøver	13500	
workshop á 4500 kr pr dag, 3 dager, scenograf/utøver	13500	
Scenografi	4000	
Kunstnerisk veileder, workshop x 2 dager	12000	
Produksjon og administrasjon	7000	
Reise Oslo/Trondheim/Hamar	10000	
<b>Sum</b>	<b>70000</b>	
<b>Inntekter forprosjekt</b>		
Norsk kulturråd, forprosjekt scenekunst	70000	Innvilget
<b>Sum</b>	<b>70000</b>	
<b>Inntekter</b>	<b>70000</b>	
<b>Utgifter</b>	<b>70000</b>	
<b>Balanse</b>	<b>0</b>	