



SCENEKUNSTENS NETVÆRK

Odsherred Teaterskole

Efteruddannelse
Efterår 2005

DET SCENISKE OBJEKT

*En kursusrække som formidler indsigt og teknisk viden
for scenekunstnere med interesse for ny scenekunst og performance.*

26/08 – 28/08 Tingenes Eget Liv - Form, Funktion & Karakter, v/ Katrine Nilsen & Jette Lund

04/10 – 06/10 Kursus i Dukkeføringsteknik, v/ Thomas Vogel Og Charlotte Bisted Olsen

04/11 – 06/11 Interaktive Digitale Medier til Scenekunst v/ Jørgen Callesen & Jacob Tekiela

Disse tre kurser tager fat i et væsentligt tema inden for den moderne scenekunst - nemlig "*det sceniske objekt*". Man kan også kalde det "*den medspillende scenografi*" eller - hvis man vil - "*performance art*". Men hvad enten man kalder det for det ene eller det andet, så handler det om scenekunstnerens ("*subjektets*") omgang med det, som er på scenen, udover scenekunstneren selv ("*objektet*").

Performancekunsten har i mange år arbejdet med dette tema af skiftende *subjekt/objekt* forbindelser, og også med f.eks. udnyttelsen af rummet i site-specific performance.

De nye digitale mediers indtog på scenen, og de mange muligheder for interaktivitet, som de bærer i sig, forstærker kravene til scenekunstnerens bevidste arbejde med sig selv og objektet og de mange muligheder, det giver.

Det er nyt - og så alligevel ikke. For scenekunsten har så længe den har eksisteret også omfattet spillet med dukken. Dukken er også et "*scenisk objekt*" og denne teknik kan derfor danne grundlag og forståelse for arbejdet med andre mere "abstrakte" sceniske objekter.

De tre kurser introducerer dette tema og giver en basis for at arbejde videre med det i egne, konkrete sammenhænge.

De tre kurser kan betragtes som en samlet "pakke" - men kan også tages enkeltvis.

Pris pr. kursus: kr. 1800.-

Samlet pris for alle tre kurser: kr. 4.500.-

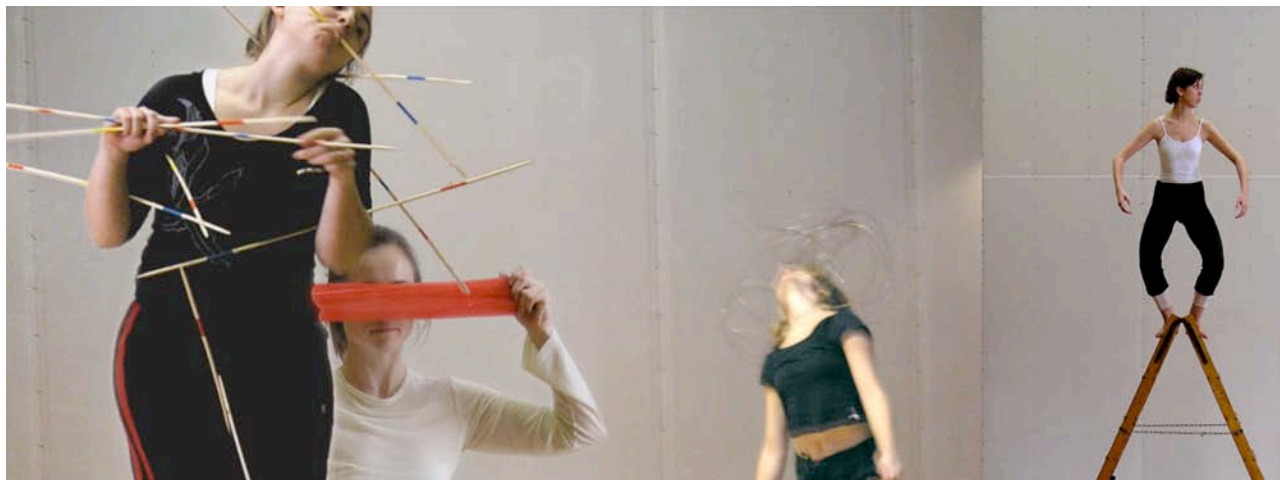
(Tingenes eget liv, Dukkeføringsteknik, Interaktive digitale medier)

Info og tilmelding:

Odsherred Teaterskole: martin@otcenter.dk - Tlf.: 59931009/ 5993 0301

www.nyscenekunst.dk

26. - 28.08.05 TINGENES EGET LIV - Form, Funktion & Karakter v/ Katrine Nilsen & Jette Lund



Antal Deltagere: ca. 12

Pris: kr. 1800.-

Samlet pris for alle tre kurser: kr. 4.500.-

(Tingenes eget liv, Dukkeføringsteknik, Interaktive digitale medier)

DELTAGERE

Kurset henvender sig til scenografer, lysdesignere, skuespillere, performere, dansere, koreografer, instruktører, m.fl.

BAGGRUND

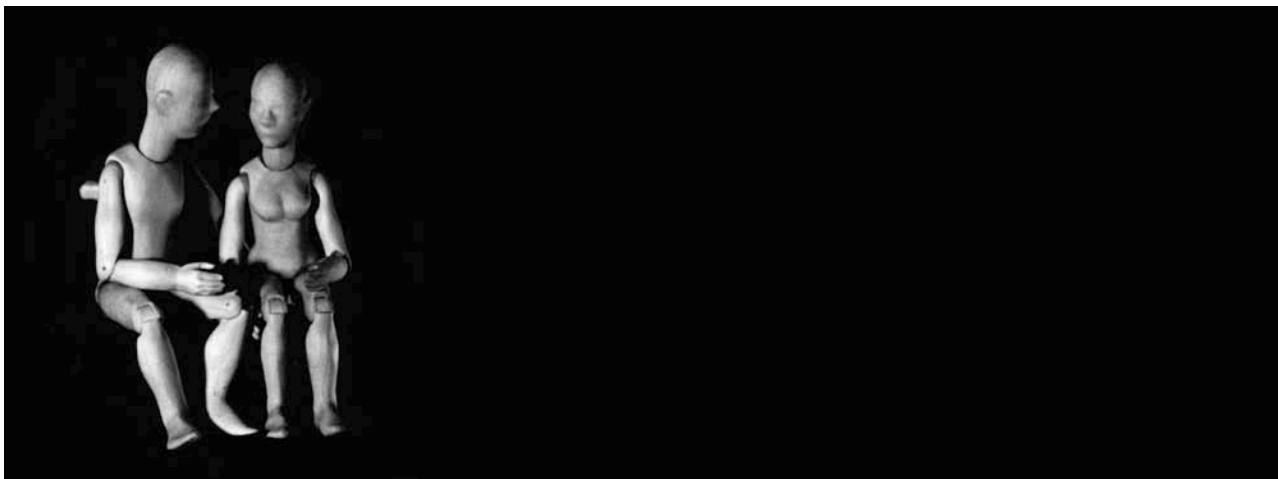
Kurset er en indføring i grundlæggende principper for tingenes materialitet, udtryks- og anvendelsesmuligheder på scenen. Målet er at give deltagerne et redskab til at forstå, udvikle og arbejde med objekt baseret teater og en mere (inter)aktiv scenografi.

INDHOLD

Der tages udgangspunkt i to elementære grundprincipper. Dels 'Karakterisation', som handler om at definere og indplacere en ting ud fra dens specifikke form, funktion og karakter, set i forhold til en givne (dramatisk) situation. Dels 'Transformation', som handler om hvornår og hvorfor et materiale eller objekt skifter karakter, afhængig af hvilken sammenhæng den optræder i.

Gennem en række øvelser får deltagerne mulighed for at undersøge og afprøve de forskellige objekt- og materialekategoriers individuelle funktion, karakter og dramatisk medfortællende egenskaber.

04. - 06.10.05 KURSUS I DUKKEFØRINGSTEKNIK v/ Thomas Vogel og Charlotte Bisted Olsen



Antal Deltagere: ca. 12

Pris: kr. 1800.-

Samlet pris for alle tre kurser: kr. 4.500.-

(Tingenes eget liv, Dukkeføringsteknik, Interaktive digitale medier)

DELTAGERE

Kurset henvender sig til professionelt udøvende scenekunstnere, der ønsker en teknisk baseret indgangsvinkel og redskaber til at udvide dukkens bevægelses-mønstre.

BAGGRUND

Thomas Vogel og Charlotte Bisted Olsen er begge uddannet på den statslige teaterskole "Ernst Busch" i Tyskland. Skolen har udviklet en metode, hvor kroppen - arme, hænder og fingre trænes, og bevidstheden om kroppens impulser bliver skærpet, for at skabe større variation i spille-mulighederne med dukker. For eksempel kan en hånddukke, hvis hofte jo sidder i håndleddet, have en gangart, som er svansende, marcherende, dansende, hoppende og meget mere – hvis man har kendskab til og bruger virkemidlerne.

INDHOLD

Kurset vil som udgangspunkt være en introduktion til denne form for træning, og undervejs vil vi også komme ind på teoretiske begreber som "en rollefigurs subjekt", som er den karakter man skaber, og placeringen af subjektet i kroppen eller udenfor kroppen, samt stemmens betydning i skabelsen af en karakter, når man spiller med dukker.

I Kurset benyttes et sæt øvedukker fremstillet af dukkemageren Günter Weinhold, svarende til de dukker, der anvendes i undervisningen på "Ernst Busch".

04. - 06.11.05

INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER TIL SCENEKUNST

- en workshop i teori og praksis v/ Jørgen Callesen & Jacob Tekiela



Antal Deltagere: ca. 12

Pris: kr. 1800.-

Samlet pris for alle tre kurser: kr. 4.500.-

(Tingenes eget liv, Dukkeføringsteknik, Interaktive digitale medier)

DELTAGERE

Workshoppen henvender sig bredt til instruktører, performere, scenografer, medie kunstnere m.v. der ønsker "hands on" kendskab til computerstyrede mediers muligheder og begrænsninger på scenen.

BAGGRUND

Computerteknologien tilbyder et væld af nye udtryksmuligheder til scenekunsten. Hvis man reelt vil integrere digitale og interaktive medier i et scene kunstneriske udtryk, forudsætter det en grundlæggende konceptuel gennemtænkning og nyudvikling indenfor flere centrale områder. Et vigtigt område er udviklingen af dramaturgiske og performance-tekniske principper, som kan benytte sig af computerstyrede interaktive medier og deres funktionalitet. Et andet vigtigt område er selve designet, æstetikken og funktionaliteten af digitale medier. Disse to områder må nødvendigvis udvikles i samspil og dette kræver nye metoder og en ny praksis for samarbejde, som både involverer performere, instruktører, scenografer, mediekunstnere, teknikere osv.

INDHOLD

Workshoppen er baseret på en fleksibel prøveopstilling, hvor interaktive digitale medier kan projiceres ind i scenerummet og reagerer på performeren efter forskellige principper. Workshopforløbet vil indeholde følgende områder:

- 1) Design og afprøvning af en mindre prototype til interaktiv video, grafik, animation eller lyd i scenerummet.
- 2) Udvikling af koncept for design og produktion af digitale medier til en konkret performance.
- 3) Foredrag om design principper og metoder til udvikling af video/trickfilm/grafik, samt om samspillet mellem performer og medier i scenerummet.