



Figur 1: Klabaughterman som animationfigur i Petter Madegårds streg.

KLABAUGHTERMANDEN

Undersøgelse af animation-teknologi i en museums kontekst

Af Anna Lawaetz, dramaturg, ph.d.

Det tvær-institutionelle samarbejde 'Klabaughterman' er en undersøgelse af hvordan den nye animation-teknologi kan anvendes i en museumsformidlings kontekst. Publikum kunne i perioden d. 18.-21. april i Fiskeriet Hus (Hvide Sande), 8. maj på Frilandsmuseet (Kgs. Lyngby), 2-3 juni på Galeasen Anna Møller (Holbæk) 12-16 august på Strandingsmuseum St. Georg (Thorsminde)

opleve den hidsige sagnfigur 'Klabaughterman', der fortalte om skibsfart og katastrofer.

Animation er et interaktivt filmisk format, der med et komplekst teknisk set-up giver publikum mulighed for at interagere med en animeret figur. Reelt står der en skuespiller i et tilstødende rum med en særlig dragt med

sensorer på, der via kamera og mikrofoner kan høre og se publikum – og interagere med dem. En tekniker sikrer at det teknisk tunge set-up fungerer.



Figur 2: Skuespiller Morten Eisner med animotiondragt og tekniker Jens Damholt ser publikum på skærm på Strandingsmuseum St. Georg.

I dialog med fortiden

Med sagnfiguren 'Klabautermanden' som gennemgående figur og en dramaturgisk råstruktur for forløbet, blev det muligt for de tre forskellige museer (Fiskeriets Hus, Strandingsmuseum St. Georg og Nationalmuseet/Frilandsmuseet), at få 'Klabautermanden' til at interagere med de respektive samlinger i små forløb på ca. 15 min. Dramaturgisk var forløbet struktureret omkring et fagligt oplæg fra en medarbejder på museet, der inden havde briefet produktionsholdet om hvilke objekter og særlige fortællinger, der var knyttet til skibsfarten på netop det museum. Pludselig afbrød 'Klabautermanden' oplægget ved at bevæge sig og begynde at kommentere frækt

på det der blev sagt. Historisk går Klabautermanden fra at være en hjælpende skibsånd, der med sin banken sikrer at træskibet er tæt, til at være et ondt varsel om snarlig undergang. I vores version arbejdede vi med netop den udvikling. Efter at have afbrudt museets egen faglige formidler flettede 'Klabautermanden' i sin optræden fortællingen om en 'næsten' skibskatastrofe ind hvor han med sin banken havde hjulpet skibet – og endelig om et forlis. Selvom der lå et grundmanus for skuespilleren var en stor del at opgaven at improvisere over rammen i forhold til det givne publikum. For at få figuren til at leve, udviklede vi en række special effects bl.a. at Klabautermanden kunne blive rød af raseri, kunne prutte og lave bankelyde og at han kunne blive usynlig.

Projektgruppen

Projektet blev udviklet i samarbejde med Rokoko (udviklere af dragten), animationstegner Petter Madegård, dramaturg Anna Lawaetz, instruktør Peter Darger, teknisk designer Jeppe Lawaetz, scenografisk konsulent Signe Beckmann og skuespiller Morten Eisner på baggrund af ideoplæg fra Ingeborg Svennevig, Jonna Larsen og Peter Darger.

Legen som kernen i formidlingsformen

'Det er legen, der er kernen' fortæller skuespiller Morten Eisner om selve det at bruge animation-teknologien på museerne. 'Hvor museumsgenstande ofte er objekter får man med den animerede karakter mulighed for at interagere med objekterne på en sjov og fabulerende måde'. Derudover peger han på at overraskelseselementet er vigtigt. Det, at noget lige pludselig bevæger sig og taler til de besøgende i rummet, får det til at gibbe i børnene, så de vågner op og ser på deres omgivelser på en ny måde. At der skjult for de besøgendes blik er et menneske, er væsentligt. Morten Eisner uddyber 'Det er

ikke en automatiseret interaktion. Den er uforudsigelig. Og fordi jeg kan se og høre børnene kan jeg læse både deres kropslige og lydige signaler og justere hvor farligt noget skal være’.

Museumsleder Jonna Larsen fremhæver også netop denne detalje: ’Nogle af børnene kom fra fisker- og søfartsfamilier. Her var Morten hurtig til at justere på farligheden og få børnene i spil på en god måde’.

Målgrupper

Der blev eksperimenteret med forskellige sprog (dansk og tysk), men museerne må sande, at det er vigtigt at det er skuespilleren selv, der gestalter sprogene, fordi selve interaktionen og improvisationen kræver en særlig scenekunstnerisk faglighed.

Fordi det var muligt at tilpasse hver enkel forestilling til publikum var det også muligt at have både store børnehavebørn og forskellige indskolingsklasser inde. Her lagde museumsleder Jonna Larsen især mærke til at børnehaveklassebørnene virkelig var gode til at digte med, og det først var når

Klabautermanden

Lavet af: *Lasse Kim Rørdik*



*I fredags gik vi ned til fiskerystasjonen.
Der så vi en animation om tårnmoderen
Af Klabautermanden der hørte vi meget*

Figur 3 Eksempel på elevopgave fra Fjordskolen, 3.B.
Indsamlet efterfølgende af museumsleder Jonna Larsen.

børnene blev lidt ældre (3. Klasse), at de begyndte at ville forstå den bagvedliggende teknik ved det, de oplevede. På Fiskeriets Hus indgik forestillingen i et undervisnings-samarbejde, hvor børnene efterfølgende tegnede og skrev historier om Klabautermanden.

De tre museer greb annonceringen af forløbet an på meget forskellige måder. I Fiskeriets Hus var specifikke skoleklasser inviteret som gæster, i Holbæk satsede man på besøg fra gæster fra festivallen ’Skvulp’ og på Strandingsmuseum St. Georg indgik Klabautermanden både som en del af dagsprogrammet og som museets anledning til invitere børnehaver. Det var udfordrende at lade Klabautermanden indgå i museets almindelige dagsprogram. Som museumsleder Ingeborg Svennevig siger: ’Vi er ikke vant til at have kortere events, der kun finder sted på helt specifikke tidspunkter på museet. Vi har jo en udstilling, der er tilgængelig i hele åbningstiden. Derfor kræver ’Klabautermanden’, der spiller på helt bestemte tidspunkter, at vi som museum finder en god måde at kommunikere det til vores besøgende. For når de oplever det, er de ellevilde’.

Publikumstal og presseomtale

I Fiskeriets Hus så ca. 175 publikummer forestilling (herunder tre skoleklasser), på Strandings museum St. Georg lå besøgstillene på 1331 gæster i de fire dage og 208 af dem var børn (herunder tre børnehaver). Ved Galeasen Anna Møller i Holbæk var der anslået 100 besøgende og på Frilandsmuseet i Kgs. Lyngby var der 100 besøgende.

Omtale:

- P4-MV
- Holstebro Dagblad.

- Katalog for festival Off Road
- Facebook - Fiskeriets Hus's side
- Facebook Strandingsmuseum St. George
- Kultursamarbejdes side
- Program for Havnejubilæum i Thorsminde
- www.Hvide Sande.NU
- Ringkøbing Fjord Turisme's inforskærme, som dækker hele Ringkøbing Skjern Kommune, på dansk og tysk.
- A-skilt foran Fiskeriets Hus
- Plakater opsat i Hvide Sande og Thorsminde
- Indlæg i Radio Klitholm – lokalradio
- Hvide Sande Avis, annonce, omdeles til samtlige husstande der ikke har nej til gratis aviser + uddeles i forretninger og turist infosteder på Holmsland Klit.

Fremtiden og animation

Peter Darger, Ingeborg Svennevig og Jonna Larsen er alle tre enige om, at der i animationsteknologien ligger en spændende formidlingsform som de har lyst til at arbejde videre med selvom den er teknisk krævende og relativ omkostningstung. 'Man kan både forestille sig andre sagnfigurer, dyr knyttet til samlingens tematik eller objekter, der er animerede' siger Ingeborg Svennevig. Og Morten Eisner supplerer 'tænk hvis man lavede et set up hvor børnene sad i en hule og jeg pludselig var et talende skelet fra fortiden, der dukkede frem derinde. Prøv lige at forestil jer hvor mange forskellige historier det skelet kunne fortælle om'. Man kunne også forestille sig at børnene var med til at bestemme hvordan figuren skulle klædes på og fik lov til at vælge tøj og objekter fra forskellige perioder. 'Når teknologien bliver mindre følsom for omgivelserne – hvis der er jern i nærheden påvirker det lige nu signalet så Klabautermanden pludselig kan miste sine ben – vil det være sjovt at kunne putte børnene i dragterne

selv' siger Morten Eisner. 'For det handler jo om at lege med sig selv i forhold til sin historie'.

Tak til holdet

Medvirkende: Morten Eisner

Instruktion: Peter Darger

Art director/Animation: Petter Madegård

Dramaturg: Anna Lawaetz

Teknisk set-up: Jeppe Lawaetz

Tekniker: Jens Damholt

'Klabautermanden' er støttet af

Kultursamarbejdet Midt- og Vestjylland

Slots- og Kulturstyrelsen

Produceret i et samarbejde mellem Fiskeriets Hus, Frilandsmuseet og Strandingsmuseum St. George.