

Fakultet for arkitektur og billedkunst, NTNU
Årbok 2002 - 2005



06.02

Noh Workshop i Japan

Som en videreføring av samarbeidsprosjektet "Spirit of the Japanese Teahouse" ved NTNU høsten 2002 ble fem arkitektstudenter fra NTNU invitert til å delta i prosjektet "Noh Workshop", en praktisk orientert workshop initiert av studenter fra University of Tokyo i Japan sommeren 2004.

NTNU studentene som deltok var Kjell Aagaard Bertelsen, Lisa Westerdal, Audun Hellemo, Tor Olav Austigard, Eskild Andersen og Aasmund Vaa.

Utgangspunktet for workshopen var det japanske nohteateret, en meget stilisert teaterform med tradisjoner tilbake til 1500-tallet. I likhet med selve fremførelsen av teateret har også de fysiske rammene rundt kunstformen vært preget av strenge regler og innfløkte arkitektoniske koder som har vanskeliggjort arkitektonisk utforsking av noh-scenene. Oppgaven vår var å se på Noh-scenen med nye øyne. Med vidt forskjellig kulturbakgrunn og en felles akademisk bakgrunn skulle vi se om ny design kunne være en måte å opprettholde kunstformens relevans i en tid der tradisjonelle kulturuttrykk har stadig hardere kår.

Designfasen foregikk i Tokyo og Yokohama, med omfattende studier av tradisjonelle noh-scener og de ulike teaterstykkene som skulle oppføres. Gjennom hele designprosessen arbeidet vi tett sammen med Reijiro Tsumura, en av Japans fremste noh-mestere, som ga oss et uvurderelig innblikk i en vanskelig tilgjengelig kunstform. Tsumura-sensei ble vår guide til nohs subtile mimikk, fantastiske kostymer og spesielle gryntende sang, og ga oss kyndig hjelp med å overføre ambisøse og høytsevendende konsepter til dansbare scener. Med et overraskende progressivt syn på

Noh-scener, ble dermed kommentarer som "I think dangerous" en hedersbetegnelse. At de tre scenene belyste så forskjellige aspekter av kunstformen, gjorde Tsumura-sensei spesielt begeistret, og viste således at noh på ingen måte er verken statisk eller utdøende.

Konstruksjonsfasen foregikk på Awaji-shima, en liten øy utenfor Kobe, der de tre scenene ble oppført i løpet av to hektiske sommeruker. Studenter fra universiteter i Tokyo, Osaka og Kobe hjalp til under byggearbeidet; alt koordinert fra en diger villa med tidvis syng på tatamimattene, trefelling i bambusskogen og avslappende lunsjbad.

Forestillingene ble fremført under et stort arrangement den 18. juli; med ca 500 fremmøtte. Med ulike oppsetninger og scener med vidt forskjellig karakter, ble dagen både variert og spennende; godt hjulpet av profesjonelle lyd og lysdesignere, som også kom godt med under etterfesten.

Prosjektet var i sin helhet organisert og finansiert ved innsats av studentene ved Tokyo University. Deler av reisen ble for de norske studentene dekket av NTNU.

06.02.01

Awaji stage:

Kjell Aagaard Bertelsen, Toshihiro Fujita, Yumi Kurata, Hideharu Kurohashi, Max Lönnquist, Chiharu Taniguchi, Lisa Westerdahl

Stykket som skulle spilles på scenen er en skapelsesberetning om hvordan Japan ble skapt. En gud kommer ned til Jorden og planter Japans første øy Awaji i havet, som også var øya hvor alle scenene skulle oppføres.

Vi ønsket derfor å få omgivelsene med i skuespillet, og brukte da jorden, havet og himmelen som bakteppe for scenen. Vi formet et langt horisontalt scenegulv kun brutt av en skjerm av bambustopper som skjermet omkleddingsrommet og skuespillernes entrè. Kor, musikere og dansere fikk sine respektive plasser på scenegulvet i likhet med en tradisjonell scene.

Vi ønsket også å forbedre kontakten mellom publikum og skuespillere, og plasserte inn noen generøse trapper i scenen. Trappene ble et fysisk og visuelt element som inviterte publikum opp i skuespillet og skuespillerne ned til publikum.

Trappene ble brukt av skuespillerne i stykket da guden kom ned til jorden og plantet staven i bakken i stykkets klimaks, det øyeblikket der Japan ble skapt. Trappene inviterte publikum opp på scenen som ble brukt til sitteplasser og sosial arena etter skuespillets slutt.



06.02

Masukaze - prosjektbeskrivelse

Tor Olav Austigard, Keita Enomoto, Audun Hellemo, Minoru Kuchihara, Ayako Matsumiya, Haruko Ogita, Heike Rahmann

Scenen tar utgangspunkt i stykket Matsukaze – om en prest som under en vandring på stranden møter to unge jenter, som viser seg å være sjelene til to jenter som levde i området for lenge siden og var forelsket i en dikter. Møtet med presten vekker gamle følelser, og Matsukaze sørger over sin tapte elsker.

På scenen vi designet skulle bare stykkets midtpart, dansesekvensen, spilles. Selv tradisjonelle oppføringer av stykket krever stor kunnskap om Noh-teaterets symbolikk og kjennskap til historien for full forståelse. Tatt ut av sin kontekst blir dermed dansesekvensen et løsrevet stykke bevegelse som lett kan fremstå uten noen spesiell betydning. Vi gjorde derfor en omfattende analyse av bevegelsene i dansen var sammensatt av, for å se hvordan de ulike bevegelsene virket i dansen og hvilken symbolsk betydning de hadde.

Sentralt for designet var derfor å vektlegge de bevegelsene som hadde spesiell betydning. Den ekstreme stiliseringen i noh gjør at bevegelser og gester som, dersom man kjenner teaterformen inngående, representerer sterke følelsesutbrudd og sinnsstemninger – for et alminnelig publikum fremstår disse derimot som nesten meningsløse. Scenen er designet slik at området dansen fremføres på består av tre lag tynne skjermer med ulik transparenser. Mellom hvert lag er det åpninger

bestemt utifra bevegelsesanalysen. Ved å lyse opp skjermene bakfra skapes et diffust og tvetydig skyggespill når skuespilleren beveger seg mellom dem. Forvirrende skygger der det er vanskelig å slå fast hvilke som virkelige og hvilke som er optiske effekter, gir næring til publikums fantasi for en sanselig mer tilgjengelig opplevelse av Matsukazes følelser.

For publikum fremstår dermed dansesekvensen som en veksling mellom uklare bevegelser forvrengt av lys og skygger; en forvirret reise i Matsukazes indre opprør, og de emosjonelle bevegelsesklimaks der man opplever kostymet, masken og de delikate bevegelsene.

Prestens verden, en forlengelse av den virkelige verden publikum også er en del av, er i scenedesignet utformet som en rekke rammer satt sammen. Som klare tredimensjonale elementer skiller de seg dermed fra den abstraherte, todimensjonale drømmeverdenen i Matsukazes drøm, strekker seg ut av scenegulvet og tar del publikums verden – både under selve stykket; men kanskje like viktig: før og etter. Som element har de to ulike betydninger; i vestlig forståelse uttrykker de overgangen fra et fysisk avgrenset område til et annet, mens de i Japan uttrykker overgang fra én mental tilstand til en annen.



06.03

Konsept NOH shojo

Eskild Andersen, Ryoko Ikeda, Kenuke Kono, Tetsuya Tanokura, Yohei Yamamoto, Aasmund Vaa, Marieluise Jonas.

Litt om stykket.

Shojo beveger seg mellom to ulike verdener – åndeverdenen og vår menneskelige verden. Den åndelige verden blir materialisert gjennom en alv som kommer til den menneskelige verden fra havet – og som har lært seg å bli glad i alkohol. Dansen i stykket handler om når disse to drikker sammen.

På en tradisjonell scene foregår denne dansen mye på broen mellom de ulike verdenene. Alven fremstår som to skikkelser – en som danser på broen og en som danser på hovedscenen (to personer).

Det samfunnshistoriske aspektet

Shojo-konseptet tar utgangspunkt i bevegelsen mellom disse to verdenene. Samtidig er det sett på det tradisjonelle japanske samfunnet – der alt "har sin plass" – kontra det moderne, høyteknologiske samfunnet, der normer er i ferd med å viskes ut og informasjonsnivået er høyere enn noensinne.

I Japan i dag er mye blitt vestlig, men enkelte fragmenter av det tradisjonelle har fremdeles en viktig rolle. Kan man lage en Noh-scene som tar opp i seg de gamle elementene, men på en måte som det "moderne" mennesket kan fatte?

Elementene

Viktige elementer i den tradisjonelle scenen for shojo er:

Speilrommet – der ånden kommer fra
Hovedscenen – den menneskelige verden
Broen – forbindelsen mellom disse verdenene
Taket – et element som symboliserer makt, struktur og definerbarhet i det tradisjonelle Japan.

Hvordan kan disse elementene redefineres og omtolkes til å kunne leses også av dagens japanere – i forhold til det samfunn de lever i?

I konseptet er speilrommet, hovedscenen og broen et element (scenedekket). Overgangen mellom dem er gjort ved hjelp av en gradering, som i fysisk form fremstår via bambusstokker plassert som vertikale elementer på scenen.

Fra publikums synsvinkel vil alven som beveger seg frem og tilbake på scenen bli mer eller mindre synlig. Er alven langt bak er han lite synlig – ergo i den andre verden.

For å understreke det fragmenterte i dagens samfunn – og for å fremheve følelsen av en full alv som danser – er takformene i konseptet laget som trekantete former som strekker seg mellom bambusstengene – og i aggressive vinkler.

For å ytterligere understreke en modernisering av Noh, begynte dansen blant publikum – og ikke på scenen som normalt. På denne måten ble distansen mellom spillet og publikum redusert, og det ble lettere å få et forhold til det som foregikk på scenen senere.

Belysningskonsept.

Den scenografiske belysningen besto av både lyskastere plassert under scenegulvet som lyste opp takformene gjennom glassplater i scenegulvet, og av lys inni bambusstokkene som ble sluppet ut gjennom kutt i bambusen.

Lyset under scenen og opp ble brukt under stykket for å understreke spesielle hendelser under dansen, og ga en dramatisk effekt på den halvtransparente duken som var spent opp i trekantformene. Lyset i bambusen var med på å understreke ønsket om å skape en sammenheng mellom det tradisjonelle og det moderne Japan. Bambus er et gammelt byggemateriale i Japan, mens en tur i japanske byer i dag framstår som en tur i Neons rike.

NOH-maskene har svært små hull til øynene, noe som gjør det vanskelig å se. For å kunne manøvrere seg mellom bambusene (cirka 60 stykker på 100 kvadratmetre scenegulv), brukte danserne lyset fra kuttene i bambusene.

