

Figurteater – et magisk univers midt mellom å være og ikke å være

Av Knut Alfsen, dukkespiller og forbundsleder i Norsk Skuespillerforbund

” Å være eller ikke være” er verdens mest berømte sitat fra en teatertekst. Scenekunst på sin side, handler imidlertid om noe midt i mellom; - nemlig om å få et publikum til å oppleve at noe ”er” som i virkeligheten ikke ”er”. Hensikten er å gi publikum en overskridende opplevelse. Opplevelsen kan på én og samme tid være vakker, emosjonell og lærerik, og gi innsikt i andres univers og livsbetingelser.

Scenekunstnere besitter et utall virkemidler for å oppnå dette. Dramatikeren skaper utgangspunktet: hvilke karakterer som bærer handlingen, hvilket miljø den er satt til, hvilken dramaturgisk struktur handlingen er bygget opp rundt, og hva karakterene gjør og sier. Regissøren dikter videre og tilfører sin egen tolkning og en lang rekke detaljer. Scenografen utformer det visuelle uttrykket til forestillingen. I tillegg er det en lang rekke kunstnere og fagpersoner som i varierende grad bidrar: komponister, musikere, koreografer, scenekampinstruktører, sminkører, kostymedesignere og lys-designere. Alle disse har som oppgave å støtte opp under de som står på scenen og får publikum til å akseptere at de er noe annet enn der de egentlig er (i alle fall i korte glimt, så lenge forestillingen varer): skuespillere, dansere, musikalartister – og teaterdukker!



Knut Alfsen i forestillingen "sko"

Det spesielle med teaterdukken i denne sammenhengen er at den ikke bare må fremstå som en annen person, men i realiteten er en gjenstand som skal fremstå som om den er et levende menneske. Figurteater er et videre begrep enn dukketeater. Teaterfigur er en betegnelse som omfatter også de animasjonsobjektene som ikke er utformet spesielt for å medvirke i teater. Denne artikkelen skal handle om hva figurteaterkunstnere, både de som skaper figurene og de som gir dem liv, gjør for å oppnå disse magiske, korte øyeblikkene da publikum virkelig tror at figuren er et levende vesen. Videre skal den handle om hvordan teaterfigurer kan bidra til å skape visuelle uttrykk på scenen, sterke symbolske effekter, og til å synliggjøre hendelser og handlinger som ellers ville vært skjult for publikum.

En ganske opplagt måte å få en teaterfigur til å fremstå som om den er et levende menneske, er å lage den så den ser ut som en kopi av et levende menneske. Imidlertid skal det vanligvis mer til. Det er vanligere å se teaterfigurer som er stiliserte

uttrykk for levende vesener, enn å se helt realistisk, troverdige figurer. Minst like viktig for illusjonen av liv, er det at figurene fremstår som om de sanser og reagerer på verden rundt seg. De har øyne og bruker disse til å se med. For en skuespiller skjer dette automatisk, men en dukke må lære å se. Den som spiller med dukken, eller animerer den som det ofte kalles, må vite hvilken posisjon hodet skal ha for at publikum skal oppleve at blikket treffer et bestemt punkt. Deretter må dukkespilleren treffe et valg om på hvilket tidspunkt og på hvilken måte figuren reagerer på det den har "sett". Her står det om tidels sekunder for at publikum skal oppleve figuren som levende.

På lignende måter kan dukkespilleren få publikum til at dukken lytter – og hører, lukter, smaker, og føler taktilt. Bevegelsesmønsteret er to-delt; først kommer bevegelsen når dukken mottar sanseinntrykket, så kommer bevegelsen når dukken reagerer på sanseinntrykket.

Publikum opplever på sin side forestillingen med flere sanser, så det har også betydning hvilken lyd figuren frembringer. (Det er mindre vanlig at publikum kan lukte, smake og føle på teaterfigurer, men det er slett ikke utenkelig at også dette kan brukes som et kunstnerisk virkemiddel.)

For å styrke illusjonen av liv ytterligere, har scenekunstnere innen tradisjonelt dukketeater vært opptatt av å skjule dukkespillerne og føringsteknikken mest mulig. Siden 1950-tallet har det blitt vanlig med "åpent spill" hvor animatør og føringsteknikk blir en del av det synlige sceniske uttrykket.

Dette kan skje ved at man innlemmer animatøren i fiksjonskontrakten med publikum. En fiksjonskontrakt innebærer at scenekunstnerne inngår en form for avtale med publikum om hvilke rammer forestillingen skal forstås innenfor. Dette har mye til felles med hvordan barn legger rammer for hvordan rollelek skal forstås: "nå er jeg lissom en brannkonstabel, og så redder jeg deg ut av et brennende hus. – Det er bare på lissom altså. Det brenner ikke på ordentlig." Den grunnleggende fiksjonskontrakten i figurteater er: "nå tar jeg denne gjenstanden, og så er den lissom et levende vesen". Ved å bygge en sterk fiksjonskontrakt, blir det ikke like stort behov for å skape illusjon av liv. Derved åpnes det også opp for å gi liv til figurer som ikke finnes i virkeligheten. Man kan animere figurer som representerer naturfenomener (for eksempel nordavinden), mytologiske og religiøse figurer, figurer som representerer følelser og stemninger. Mulighetene er ubegrensede.

Disse mulighetene utnytter figurteaterkunstnere til å visualisere og levendegjøre fenomener uten at de behøver å skape illusjon av virkelighet. Man kan for eksempel forholde seg helt fritt til størrelsesforhold. Et insekt kan fremstilles kjempestort. Karakterer som er viktige for historien kan fremstilles store mens bi-karakterer kan være små. Karakterer som har mye makt kan lages store mens de uten makt blir små ved siden av. Man kan definere størrelsen på et helt univers, for eksempel ved å fremstille en hel by som én kvadratmeter stor. Når denne skalaen er etablert, vil publikum oppleve en figur i normal menneskestørrelse som en kjempe.

Figurteaterkunstnere står fritt til å velge hvilket materiale figuren skal være laget av. Dette har selvfølgelig stor praktisk betydning. Figuren skal fungere teknisk på scenen. Den skal kunne beveges. Den skal ikke være så tung at dukkespilleren ikke klarer å håndtere den, og den skal tåle å bli pakket og håndteres både gjennom prøvetiden og forestillingsperioden. Materialet har i seg selv stor betydning for figurens uttrykk. En figur som er skåret i tre får nødvendigvis et annet utseende enn en figur som er sydd i elastisk stoff. Materialet kan også benyttes symbolsk for å understreke figurens karakter. En dukke som er skåret ut i skumgummi blir myk og føyelig, mens en dukke som er skåret ut av en stukk, blir nettopp det; stiv som en stukk. Skal man fremstille et brennende hjerte, kan det gjøres helt bokstavelig: hjertet kan formes i et brennbart materiale og settes i brann på scenen. Motsatt kan et hjerte av is være fremstilt av frosset vann.

Når man velger å vise figurspilleren og føringsteknikken på scenen, blir dette også en del av kunstformens språk. Hvilket forhold har spilleren til figuren? Er den et kjært individ? Er den et redskap for å illustrere noe? Eller er den nærmere en rekvisitt? Er figuren klar over at den er en figur som blir manipulert? Kanskje det er et motsetningsforhold mellom figuren og dens animatør? I den danske dukkefilmen "Strings" var dukkene trådmariionetter, og når de døde ble deres tråde klippet av.

Aristoteles hevdet at all kunst er en etterligning av virkeligheten. Denne prosessen kalte han mimesis. Figurteater er scenekunst som bygger på at kunstnerne bruker gjenstander til å etterligne liv. Som vi har sett behøver det ikke nødvendigvis være det rent faktiske, fysiske menneskelivet som etterlignes. Figurteater egner seg svært godt til å visualisere menneskenes fantasiliv, følelsesliv og religiøse liv.

Man kan undre seg over at ikke figurteaterelementer brukes i større grad i spelbevegelsen. Det bunner trolig i mangel på kunnskap og tradisjon. Det finnes imidlertid mange scenekunstverk som vil kunne inspirere. Musikalen "Løvenes konge", som har mange eksempler på hvordan figurteater kan benyttes i et stort scenisk format, har for eksempel gått i London i en årrekke. Figurteater er en teatral skattekasse; du vil ikke angre om du åpner den!