

Peripeti

tidsskrift for dramaturgiske studier

11 - 2009



Interaktivitet

Peripeti nr. 11: Interaktivitet

Redaktionelt forord (3)

Interaktion og iscenesættelse

Mads Thygesen (5)

Om skønheden i den interaktive installationskunst

Falk Heinrich (17)

Person, Aktør, Rolle

Michael Eigtved (31)

Interaktive audiodramaer i byens rum

Karen Johanne Kortbek (43)

Computerspillets interaktive dramaturgi

Ole Ertløv Hansen (55)

Interaktivitetsbegreber

Thomas Rosendal Nielsen (67)

Hallo, er der noget til stede?

Monna Dithmer (79)

Interaktivitet med børn på scenen?

Tanja Phaff Louring og Sune T. Sørensen (87)

Intimitet i samtale-køkkenet

Laura Luise Schultz (93)

Pretty Woman Walking Down The Street

Solveig Gade (103)

Portræt: Kathrine Wiedemann

Elin Andersen og Janicke Branth (113)

Værket: Sommer

Birgitte Hesselaa (123)

Den nye dreng i klassen

Mette Wolf Iversen (129)

Anmeldelser

(136-153)

Peripeti

© Peripeti og forfatterne

TEMAREDAKTION

Erik Exe Christoffersen, Falk Heinrich, Thomas Rosendal Nielsen, Lone Koefoed Hansen.

REDAKTION

Erik Exe Christoffersen (ansv.), Janicke Branth, Falk Heinrich, Mads Thygesen, Thomas Rosendal Nielsen, Birgitte Hesselaa, Laura Schultz, Solveig Gade, Michael Eigtved, Jens Christian Lauenstein Led, Thomas David Kragebæk, Louise Ejgod Hansen og Malene Rostgaard Chrestensen.

Layout: Christian Brink Christensen, Thomas David Kragebæk og Mads Thygesen

Omslag: Kitchen (Gob Squad, Foto: david baltzer/bildbuehne.de)

Tryk: Werks Offset

Oplag: 500

ISSN: 1604-0325

Peripeti udgives af Afdeling for Dramaturgi (Aarhus Universitet) i samarbejde med Teatervidenskab (Københavns Universitet) og Dramatikeruddannelsen (Aarhus Teater). Tidsskriftet udgives med støtte fra Forskningsrådet for Kultur og Kommunikation. Alle temaartikler er fagfælle vurderede.

REDAKTIONSADRESSE

Peripeti

Afdeling for Dramaturgi

Institut for Æstetiske Fag,

Aarhus Universitet,

Langelandsgade 139,

DK – 8000 Århus C.

E-mail: aekexe@hum.au.dk

BESTILLING OG ABONNEMENT

peripeti@hum.au.dk

Abonnement (to numre): 150 kr.

Løssalg 100 kr.

Internet: <http://www.peripeti.dk>

Tidligere udgivelser

Jon Fosse (nr. 1, 2004), Why a Theatre Laboratory? (nr. 2, 2004), Ny dansk dramatik (nr. 3, 2005), Dogmer og dramaturgi (nr. 4, 2005), Ny Fransk Dramatik (særnummer 2005), Henrik Ibsen (nr. 5, 2006), Performativitet (nr. 6, 2006), Teatralitet (nr. 7, 2007), Teatertekster (nr. 8, 2007), Serendipitet (særnummer, 2007), Instruksion og iscenesættelse (nr. 9, 2008), Dramaturgi (nr. 10, 2008).

Redaktionelt forord

Teatret og de performative kunstarter er i stigende grad begyndt at orientere sig mod anvendelsen af interaktivitet og interaktive dramaturgier. Det medfører, at teoridannelserne må følge med. Peripeti nummer 11 indeholder derfor eksempler på og overvejelser om teatrets og de performative kunstarters anvendelse af interaktivitet. Vi skeler også til installationskunstens og computerspillets interaktivitetsbegreber. Undersøgelserne foregår på flere forskellige niveauer: gennem konkrete eksempler belyser vi, hvordan og med hvilke perspektiver dramaturgierne er interaktive; gennem teoretiske begrebsafklaringer undersøger vi, hvordan man kan forstå konceptet interaktivitet i en dramaturgisk kontekst; og endelig ser vi på, hvordan interaktive dramaturgier kan bibringe en grundlæggende forståelse af nutidens kultur og medier i bred forstand.

Vi anlægger således tre perspektiver på sammenstillingen af begreberne 'dramaturgi' og 'interaktivitet':

Det første perspektiv handler om, hvordan interaktive dramaturgier og strategier vinder indpas i både samtidskunsten og -teatret. I foråret har vi fx kunnet se interaktiv installationskunst på udstillingerne *Enter Action* på AROS og *No Place To Hide* på Skive Kunstmuseum. Samtidig har man kunnet opleve interaktiv teater- og performancekunst på bl.a. *Berliner Luft* festivalen med forestillinger af Gob Squad og Showcase Beat Le Mot, i Teater Katapults *Audio Move* koncepter, i Holbæk Teaters *Gidse!*, Rimini Protocols *Call Cutta in a Box* på CampX eller i SIGNA's performanceinstallationer. Også børneteatret har været med de senere år med interaktive produktioner af Carte Blanche, Limfjordsteatret og Corona La Balance. Gennem konkrete eksempler undersøger artiklerne således, hvordan og med hvilke formål interaktivitet kan inddrages i dramaturgiens praksis.

Det andet perspektiv omhandler, hvordan opmærksomheden på det interaktive medfører et behov for begrebsafgrænsninger i teater- og kunstteorien generelt. Det gælder selvfølgelig først og fremmest interaktivitetsbegrebet selv. Den mest inkluderende anvendelse af begrebet sammenfatter nogle meget forskellige praksisformer og videnskabelige traditioner. Interaktivitet forbindes med nye medier og med kommunikationsformer, der anvender eller efterligner de muligheder, som digitale teknologier tilbyder. Interaktivitet forbindes også med det beslægtede sociologiske begreb interaktion, hvor ordet ofte anvendes i betydningen vekselvirkning. Det peger her på mange forskellige typer af relationer: mellem kunst og samfund, mellem institution og produktionsproces, mellem teater og by, mellem værk og beskuer, osv. Interaktivitet forbindes også med begrebet deltagelse, som har spillet en rolle i performancekunsten og dramapædagogikken længe før, man begyndte at tale om interaktivitet. Interaktivitet dækker på den måde over en række traditioner, der tilbyder ganske forskellige muligheder for at udvikle interaktive dramaturgier i teori og praksis, men som samtidigt fordrer teoretiske præciseringer. Gennem primært teoretiske overvejelser konsoliderer eller reviderer en del af artiklerne derfor begreber som skønhed, værk, fortælling,

autonomi, tilskuer, deltager osv. i relation til interaktivitetsbegrebet, fordi alle de klassiske termer må gentænkes, hvis man vil tænke sig en interaktiv dramaturgi.

Det tredje perspektiv omhandler, hvordan interaktive dramaturgier præger vores kultur og medier lige fra internettet til mobiltelefonen over seer-inddragende tv-programmer. Når interaktiviteten træder ind i de ellers ofte envejsorienterede medier, forandres massekommunikation til partcipatoriske medier, som med fordel kan forstås med en dramaturgisk optik. De relevante undersøgelsesområder omfatter derfor også læringsspil, forumteater, rollespil, computerspil og oplevelsesøkonomiske produkter som turismekoncepter og museumsudstillinger – i det hele taget den performative æstetik, som præger vores eventkultur. Gennem såvel konkrete eksempler som teoretiske og generelle overvejelser artikulerer artiklerne derfor de kulturelle og æstetiske perspektiver, som denne udvikling medfører.

Mads Thygesen undersøger i »Interaktion og iscenesættelse« teatrets interaktionsbegreb kritisk, idet han sammenligner 'iscenesættelse' og 'opførelse' som to forskellige anskuelses- og receptions måder med hver deres historiske og analytiske diskurs. Falk Heinrich præsenterer os i sin artikel »Om skønheden i den interaktive installationskunst« for et bud på en teori om skønhed og interaktivitet, eksemplificeret i analysen af tre installationer. I artiklen »Person, Aktør, Rolle« analyserer Michael Eigtved nutidens partcipatoriske tv-programmer og kommer med et bud på og en model for, hvordan man kan konceptualisere disse tv-programmers fluktuerende deltagerroller med dramaturgiske begreber. I »Interaktive audiodramaer i byens rum« diskuterer Karen Johanne Kortbek konceptet og de teknologiske betingelser for brugerens oplevelse i et af Teater Katapults interaktive audiodramaer. Ole Ertløv Hansen gentænker i artiklen »Computerspillets interaktive dramaturgi« klassiske (film)narrative begreber som syuzhet og fabula i forhold til computerspil og redegør for, hvordan man kan anvende begreberne til at forstå samspillet mellem spil og spiller. Thomas Rosendal Nielsen diskuterer de heuristiske implikationer af en række forskellige kommunikations- og medievidenskabelige »Interaktivitetsbegreber« for en dramaturgisk tænkning af interaktivitet, og fremstiller et systemteoretisk bud på en definition.

I essaysektionen skriver Monna Dithmer om Rimini Protokolls forestilling *Call Cutta in a Box* (2008) og Sune T. Sørensen og Tanja Phaff Louring beretter om deres erfaringer med at arbejde med forumteater på Filurens teaterskole for børn. Mette Wolf Iversen skriver om »virkelighedsteater« på Betty Nansen Teatret. Laura Louise Schultz har interviewet Bastian Trost fra Gob Squad, og Solveig Gade har talt med Tue Biering og Jeppe Kristensen om forestillingen *Pretty Woman*. Endelig introducerer vi to nye serier: en portrætserie, hvor vi lægger ud med Katrine Wiedemann, og en serie om værker, hvor vi starter med tv-dramaserien *Sommer*.

I anmeldelsessektionen behandles udgivelser af Morten Kyndrup, Jørgen Leth, Falk Heinrich og Birgitte Hessela.

Vi kan desuden varmt anbefale vores nye hjemmeside, www.peripeti.dk, hvor vi løbende vil publicere anmeldelser og kommentarer til aktuelle begivenheder, faglitteratur og andre vendepunkter.

Interaktion og iscenesættelse

Af Mads Thygesen

Indledning

Gennem de seneste år har teaterformer, hvor interaktionen mellem tilskuer og aktør spiller en særlig rolle, været genstand for en stigende interesse. Det hænger utvivlsomt sammen med en bred tendens inden for teater- og performancekunst, der tilsyneladende aldrig har været mere relationel end netop nu. En prominent række af samtidens teaterkunstnere har således gjort en dyd ud af at iscenesætte samspillet mellem tilskuer og aktør på nye og overraskende måder, f.eks. gennem iscenesættelser af det offentlige rum (Christoph Schlingensief, Rimini Protokoll, Gob Squad) eller teaterinstallationer, hvor tilskuerne spiller en meget aktiv rolle (Hotel Pro Forma, Sasha Waltz, Signa Sørensen). Her iscenesættes interaktionen som et samspil mellem to eller flere parter, der helt og aldeles afhænger af, om tilskueren vælger at deltage i den kunstneriske proces. Inden for den aktuelle teaterteori har dette givet anledning til at genoverveje en efterhånden klassisk problemstilling: Hvordan beskriver og analyserer vi den teatrale begivenhed? Hvis disse teaterformer rummer et interaktivt moment, hvor relationen mellem tilskuer og aktør transformeres til et samspil, må selve opførelsessituationen betragtes som en begivenhed, der overskrider instruktørens iscenesættelse. Ofte har denne problemstilling ligget teaterteoretikerne så meget på sinde, at de bygger deres refleksioner op omkring et meget bredt interaktionsbegreb. Det gælder f.eks. Erika Fischer-Lichte, der i sin *Ästhetik des Performativen* (2004) fastslår, at opførelsen opstår som resultat af interaktionen mellem aktør og tilskuer. Den bærende idé er, at opførelsen indtræffer i kraft af og forudsætter aktørernes og tilskuernes fysiske tilstedeværelse. Med nærvær som afgrænsningskriterium insisterer hun på, at den såkaldte »performative vending« i kunsten ikke kan bemægtiges gennem de overleverede æstetiske teorier, fordi de ikke formår at begribe det afgørende moment ved den performative æstetik, som netop rummer et skift fra værk til begivenhed. Her laver hun en kovending i forhold til hendes *Semiotik des Theaters* (1983), som var rettet mod teaterforestillingen som et tegnsystem, der fastlægger og fremkalder bestemte betydningseffekter. Når kunsten bliver performativ bevæger vi os nemlig væk fra »værket« for at træde ind i et helt nyt domæne: det sted, hvor publikum inddrages i begivenheden. En nært beslægtet antagelse finder vi i Jens Roselts *Phänomenologie des Theaters* (2008), hvor han fastslår, at teatervidenskaben må lægge vægt på interaktionen mellem aktør og tilskuer. For at imødekomme denne udfordring indfører Roselt en række interessante sondringer. For det første skelner han mellem *iscenesættelse* og *opførelse*, idet han gerne vil fremhæve, at enhver teaterforestilling er anlagt på en struktur, der er udarbejdet af instruktør, scenograf, skuespiller, belysningsmester, dramaturg, osv. Roselt forstår altså iscenesættelsen som den plan, der sikrer teaterforestillingens gentagelighed og struktur. Iscenesættelsen udgør en vigtig forudsætning for opførelsen, idet den omfatter de planer, prøver og fastlæggelser af strategier, etc., der går forud for selve opførelsen. Iscenesættelsens forløb følger en plan og en struktur, men

opførelsen kan afvige herfra på forskellige punkter. På grund af teatrets begivenhedskarakter besidder opførelsen nemlig en høj grad af kontingens, fordi den plan der ligger til grund for iscenesættelsen kan falde ud på uventede måder. Opførelsen kan variere fra aften til aften. Det hænger bl.a. sammen med den interaktion, der finder sted mellem aktør og publikum. Publikums reaktioner kan – i større eller mindre grad – påvirke aktørerne og det sceniske arrangement, men interaktionen er ikke altid lige velkommen. Nogle gange kan reaktionerne være påskønnede, andre gange er de direkte forstyrrende. Der er altså nogle sociale spilleregler, som afgør om der er tale om en vellykket interaktion eller ej. Disse spilleregler afhænger ofte af den interaktionsform, iscenesættelsen lægger op til, men kan i mindst lige så høj grad være bestemt af publikums forventninger. Iscenesættelsen kan naturligvis være anlagt på en idé om, at publikum helst skal gå i interaktion med aktørerne, men det garanterer ikke, at opførelsen falder ud som forventet. Til en begyndelse kan vi undersøge, hvordan den konkrete iscenesættelse lægger op til bestemte interaktionsformer. Instruktører som Frank Castorf gør ofte en dyd ud af at lade sine skuespillere inddrage publikum for at give teaterforestillingen et skær af nærvær og spontanitet, mens andre (f.eks. Christoph Schlingensief, Rimini Protokoll, Sasha Waltz, Signa Sørensen) sætter selve interaktionen i centrum for at gøre kunstbegivenheden så deltagerbestemt som muligt. Når vi ser nærmere på, hvordan interaktionsbegrebet bruges i den aktuelle teater teori, er der en række spørgsmål, som presser sig på: Er det graden af frihed og spontanitet, der er bestemmende for interaktionen? Skal publikums reaktioner påvirke opførelsens udfald i markant grad, før vi kan tale om interaktion? Eller er interaktionen strengt taget tilstede i enhver teateropførelse? Intentionen med denne artikel er at give en kritisk introduktion til den aktuelle teater teoris håndtering af disse spørgsmål. Jeg begynder med at diskutere en bevægelse fra teatersemiotik til teaterfænomenologi med henblik på at vise, at den aktuelle tendens til at beskrive samtidsteatrets æstetik ud fra et begreb om interaktion er forbundet med et opgør med teatersemiotikkens interesse for teaterforestillingen som tegnsystem. Dernæst bruger jeg Heiner Müllers iscenesættelse af *Der aufhaltsame Aufstieg des Arturo Ui* (1995) som eksempel for at vise, hvordan det semiotiske og fænomenologiske begrebsapparat kan sammentænkes. Analysen fører frem til en diskussion af interaktionen mellem aktør og publikum, og sammenfattes til slut i en sondring mellem teaterforestillingerernes social-, tids- og sagsdimension.

Fra teatersemiotik til teaterfænomenologi

Som indgang til dette problemfelt kan det være formålstjenligt at opholde sig lidt ved Fischer-Lichtes opførelsesbegreb:

Opførelsen opstår som resultat af interaktionen mellem aktører og tilskuere. De regler, hvormed den frembringes, må forstås som spilleregler, der udføres af alle deltagere – aktører og tilskuere – og som både kan følges og brydes af alle. Det vil sige, opførelsen finder sted [*ereignet sich*, o.a.] mellem aktørerne og tilskuerne, den frembringes af dem i fællesskab. (Fischer-Lichte 2004, s. 47)

Opførelsen er et mellem-værende, der opstår som resultat af interaktionen mellem aktører og publikum. Når Fischer-Lichte skriver, at opførelsen indtræffer mellem aktører og publikum, hænger det tæt sammen med hendes forkærlighed for begrebet *Ereignis*, som kan oversættes til begivenhed og tildragelse. Fischer-Lichte forstår opførelsen som en begivenhed, der frembringes af de involverede parter. Samme betragtning finder vi hos Roselt: »Opførelsen er [...] ikke en genstand, der kan fastslås, men en begivenhed, der fuldbyrdes« (Roselt 2008, s. 45). Opførelsen er ikke et objekt, et værk med fastlagte strukturer, men derimod en proces, en begivenhed, der iværksættes og fuldbyrdes i interaktionen mellem aktører og publikum. Når interaktionen opstår, bliver tilskuerne forvandlet til deltagere, dvs. de approprieres i opførelsen, i begivenheden. Roselt, der har en meget humoristisk tilgang til emnet, påpeger f.eks., at publikum ofte udtrykker deres begejstring med udtryk som: »Det var en begivenhed!« (Roselt 2008, s. 48). I et lidt mere nøgternt tonefald spørger han, om det er ensbetydende med, at nogle opførelser er »større« begivenheder end andre. Hvis alle opførelser er begivenheder, kan det jo næppe være dette kriterium, der adskiller dem fra hinanden. Roselt foreslår, at opførelserne snarere adskiller sig fra hinanden i forhold til den interaktionsform, de iværksætter. Hvordan etableres interaktionen? Hvilke momenter i iscenesættelsen igangsætter interaktionen? Og hvordan bliver publikum en del af opførelsen?

I den forbindelse er det påfaldende, at Fischer-Lichtes teori bygger på en idé om, at opførelsen på én og samme tid åbner sig for og modstår erfaringen. Opførelsen er det, der sker, når tilskueren rives ud af den passive tilskuerrolle og bliver deltager. Opførelsen rummer imidlertid en vis utilgængelighed. En bærende idé hos Fischer-Lichte er nemlig, at opførelsen sætter tilskueren i en grænsesituation, hvor vante kulturelle forståelsesrammer (som f.eks. »dette er teater/kunst« eller »dette er teatral eller politisk situation«) bryder sammen. Det er netop denne situation, hvor publikum sættes i liminalitetens urovækkende grænseland, der får hende til at konkludere: »at kunst, social livsverden og politik næppe kan skilles klart fra hinanden i det performatives æstetik« (Fischer-Lichte 2004, s. 82). Under parolen »Opførelsen er det vigtigste« (ibid., s. 19) sætter hun sig således for at beskrive de særlige forhold, der gør sig gældende inden for det performatives æstetik (f.eks. rolleveksling, fællesskab, berøring, »liveness«, kropslighed, rumlighed, lydighed og tidslighed). Tilgangen kan beskrives som fænomenologisk, da hun sætter fokus på fænomenerne, sådan som de fremtræder for os, men Fischer-Lichte har samtidigt en tilbøjelighed til at forstå opførelsens materialitet som en noget utilgængelig størrelse. I bogens betydningsfulde femte kapitel, »Emergens von Bedeutung«, skriver hun f.eks., at de »iagttagede kroppe, ting, lyde, lys [...] berøves for deres særegne fænomenale væren« så snart vi forsøger at sætte dem på begreb (ibid., s. 279). Den grundlæggende indstilling står således i skærende kontrast til Fischer-Lichtes tidligere arbejde, navnlig hendes *Semiotik des Theaters* (1983), hvor hun interesserede sig for teatret som semiotisk system. Hvis vi skærer modsætningen helt ind til benet, kan den udtrykkes på følgende måde: *Semiotik des Theaters* beskriver teaterforestillingen som et system af tegn og koder, der bærer en betydning, mens *Ästhetik des Performativen* retter opmærksomheden på fænomenernes materialitet og på den grænseerfaring, der kendetegner nyere teater- og performancekunst. Hun har imidlertid ikke givet afkald på det videnskabe-

lige ideal, der lå til grund for hendes semiotiske arbejde, da der er tale om et meget ambitiøst forsøg på at beskrive og klassificere den performative æstetiks grundlæggende elementer.

I *Semiotik des Theaters* går Fischer-Lichte meget grundigt til værks i sine bestræbelser på at klassificere de teatrale tegn. Det betyder, at hun lægger vægt på teatrets tegnsystemer og de repræsentationelle effekter der opstår, når et tegn henviser til noget andet. Idet hun overtager og viderefører Ferdinand de Saussures tegnbegreb, der – som bekendt – bygger på en skelnen mellem tegnets indholdsside og udtryksside (hhv. *signifié* og *signifiant*), lægger hun størst vægt på teatret som tegnsystem. Det vil sige, at hun tager udgangspunkt i en opfattelse af, at tegnet er sprogets mindste betydningsbærende element, og forsøger at kortlægge teaterforestillingens tegnsystemer og deres relationer til hinanden. I forlængelse af teatersemiotikkens grundlæggende ambition forsøger Fischer-Lichte at afdække teatrets mindste betydningsbærende enhed (det teatrale tegn) og når frem til den konklusion, at teatret på grund af dets semiotiske kompleksitet og mobilitet udgør et »privilegeret semiotisk objekt« (Fischer-Lichte 1983, s. 187). I modsætning til andre kunstformer, f.eks. litteratur og maleri, arbejder teatret med en flerhed af heterogene tegnsystemer (sprog, gestik, kostumer, scenografi, musik, belysning, m.m.), der kendetegnes ved en høj grad af mobilitet. Det vil sige, at teatrets tegnsystemer kan erstatte og overtage hinanden. Hun peger således på, at »dekorationer kan erstattes med ord, rekvisitter kan erstattes med gestik, gestik kan erstattes med lyd, belysning kan erstattes med rekvisitter, etc. etc.« (Fischer-Lichte 1983, s. 182). Dertil kommer, at de teatrale tegn er polyfunktionelle. Det vil sige, at de kan have mange forskellige betydninger og funktioner i løbet af den samme forestilling: en stol kan f.eks. anvendes som meget andet end som betegner for en stol; den kan f.eks. betegne et bjerg, en trappe, et sværd, en paraply, en bil, en fjendtlig soldat, et sovende barn, en vred løve, osv. osv. (ibid., s. 183). Teatrale tegn kan opfylde mange forskellige funktioner og formår derfor at frembringe de mest forskelligartede betydninger. Teaterforestillingen rummer altså en meget høj grad af kompleksitet, fordi de enkelte tegn hele tiden knytter sig til hinanden og skrifter betydning. Til trods for denne insisteren på teatrets kompleksitet sætter hun en ære i at systematisere dets tegnsystemer. Lidt polemisk kunne man sige, at fremgangsmåden minder om en skiltemaler, der pertentligt betegner det betegnede, som f.eks. skuespilleren, sproget, gestikken, kostumer, scenografi, m.m. Hun skriver f.eks., at skuespilleren må betragtes som et tegn, fordi han eller hun etablerer betydning og information i det øjeblik, hvor han eller hun træder op på scenen: »Skuespilleren behøver kun at træde frem på scenen, og i samme øjeblik har tilskueren modtaget information, der tillader ham at identificere den fremstillede rollefigur« (Fischer-Lichte 1983, s. 94). Det kan strække sig fra almindelige identifikationstegn som alder og køn, men kan omfatte størrelser som social position (konge, tigger, etc.), sat i relation til den givne epoke (ridder i middelalderen, proletar i begyndelsen af det 20. århundrede). Vi kan opfatte skuespilleren som type (klovn), arbejdsfunktion (politimand) eller som en bestemt figur (Othello, Mephisto). »I det øjeblik, hvor skuespilleren træder op på scenen, fatter vi en bestemt mening om den fremstillede rollefigur og udvikler forventninger, der angår dennes fremtidige opførelse og handlinger« (ibid., s. 94). Den fænomenologiske sensibilitet, som hun insisterer på at opretholde i *Ästhetik des Performativen* (2004), er således fraværende i

Semiotik des Theaters (1983), hvor skuespilleren først og fremmest beskrives som et tegn – ja, man fristes ligefrem til at sige, at kroppen reduceres til tegn.

»Der aufhaltsame Aufstieg des Arturo Ui« (1995)

Modsætningen mellem den semiotiske og den fænomenologiske tilgang kan skitseres gennem Heiner Müllers iscenesættelse af Bertolt Brechts *Der aufhaltsame Aufstieg des Arturo Ui* (Berliner Ensemble, 1995).

Vi begynder med den semiotiske tilgang: Når den tyske skuespiller Martin Wuttke optræder i rollen som Arturo Ui vil publikum straks begynde at tilskrive ham bestemte betydninger. Wuttkes alder og køn har f.eks. stor betydning, idet publikum opfatter ham som betegner for en bestemt social status: en mandlig gangster, der kæmper sig op af den sociale rangstige i 1930'ernes Chicago. Denne opfattelse understreges af det sceniske arrangement, hvor Wuttke indledningsvist kravler op på den trappe, der i løbet af forestillingen fungerer som symbol for den højeste position i samfundet. Under trappen står en gammel, rusten motor, der fungerer som trappens fundament, hvilket kan aflæses som et scenisk symbol for stykkets modernitetskritik: Magten bygges på maskinernes forøgelse af produktionen, men det moderne fremskridt kommer kun de få til gode (jf. Brecht 1966, s. 108ff.). Wuttkes gestaltning af Arturo Ui understreger dette, idet han bevæger sig fra samfundets laveste trin til dets absolutte top. I forestillingens univers kan det altså lade sig gøre at komme op på den sociale trappe, men det er tydeligt for enhver, at det kun kan ske i kraft af mord og korruption. Dertil kommer den symbolske tegnbrug: Når Wuttke kravler rundt på alle fire og hyperventilerer med tungen hængende langt ud af munden, vil tilskueren straks se, at denne adfærd betegner 'hund'. I forestillingens samlede tegnsystem har denne adfærd en symbolsk funktion, da Arturo Ui fremstår som en mand fra arbejderklassen, der gennemgår en forvandling fra galpende hund til politisk agitator. Dette fungerer som forestillingens bærende streng, dvs. et scenebillede, der giver en samlet fornemmelse af forestillingens grundlæggende idé (Eigtved 2007, s. 124). Det skinner imidlertid hurtigt igennem Wuttkes gestaltning, at der ikke er tale om en allegori om arbejderklassens muligheder i det moderne samfund, men derimod om en parodi af en ganske bestemt historisk person: Adolf Hitler. Brechts værk er nemlig tænkt som en allegori over Hitlers kommen til magten. Og det mærker man meget tydeligt i Müllers iscenesættelse, hvor forestillingens samlede tegnsystem i meget høj grad arbejder med referencer til nazitidens tyskland. Her spiller skuespillernes påklædning, gestik og verbaludtryk en meget afgørende rolle. Parodien kommer f.eks. i stand gennem Wuttkes gestik og det skingre verbaludtryk, han betjener sig af i store dele af forestillingen. Alt dette peger frem mod den monolog, som Wuttke fremfører i en knælende positur, der umiskendeligt ligner et hagekors. Når Ui går i lære hos en falleret Shakespeare-skuespiller, fordi hans udtale »lader en del tilbage at ønske«, bliver Wuttkes fortolkning af rollen til en fuldbyrdet parodi i bedste Chaplin-stil. Skuespilleren lærer ham f.eks. at gå på Shakespearsk manér, så foden rører gulvet med tåspidserne først. Det bliver uheldigvis til strækmarch, idet Wuttke udstiller rollens fysiske ubehjælpomhed. Og når Ui forsøger at efterligne skuespillerens recitation af linjerne i Antonius' berømte »Romere, venner, landsmænd!«, bliver det til en

parodi på Hitlers umiskendelige gestik og deklamation. Ligesom skuespillerens fremstrakte arm, der understøtter verbaludtrykkets rytme, bliver til en »Heil Hitler!«. Det morsomme ligger med andre ord i en fordrøjning af den klassiske retoriske skuespiltradition, der slår over i en uhyggeligt vellignende Hitler-karikatur. Scenen udfolder således en repræsentationskritik, der er meget nært beslægtet med Brechts tanker om det episke teater, idet mødet mellem Ui og Skuespilleren udstiller det klassiske teaters forstillelse. Forestillingens afgørende moment falder dog først i den efterfølgende scene, hvor Wuttke overvin-der publikum ved at give den hele armen som politisk agitator. Tegnsystemet er simpelthen så tilpas vellignende og velfungerende, at publikum må overgive sig til parodien.



Forestillingen kan også beskrives i et mere fænomenologisk register: Den publikumsinddragende begivenhed begynder allerede uden for teaterbygningen, hvor publikum stimler sammen foran teatret. Deres opmærksomhed rettes nemlig mod en balkon, hvor en skuespiller træder frem iklædt Joseph Goebbels-kostume. Højt hævet over publikum fremfører han nu en tale, der lovpriser det tyske folks storhed og Hitlers politiske visioner. Denne prolog, der sætter grundtonen for hele forestillingen, markerer, at publikum tager del i en begivenhed, hvor grænserne mellem kunst og politik sættes til afprøvning og genforhandling. Allerede her står det imidlertid klart, at publikum bliver konfronteret med personer og hændelser, som de ideelt set skal tage afstand fra – jf. forestillingens titel. Man drages mod den opmærksomhedskrævende hændelse, men bliver (forhåbentlig) forstemt af den skingre retorik. Dette greb indrammer den tematiske dimension, som er gennemgående for hele forestillingen, idet Müller fokuserer på en bestemt politisk problemstilling: folkeforførelse. Undervejs i forestillingen spiller Wuttke ganske meget på publikums reaktioner. I løbet af scenen med skuespilleren vender han sig flere gange ud mod publikum, når de ler ad ham. Det sker f.eks. når den ene af håndlangerne, Givola (pseudonym for Goebbels), prøver at få ham til forstå, at han ikke kan gå på Shakespearsk manér, fordi det er unaturligt. Dertil svarer Ui: »Hvad vil det sige, unaturligt? Ingen er naturlige i dag. Når jeg går, ønsker jeg, at man lægger mærke til, at jeg går« (Brecht 1963, s. 60). Det udløser et latterbrøl hos publikum. Den gakkede gangart er nemlig så tilpas opmærksomhedskrævende, at man meget vanskeligt kan undgå at bemærke ham. Han reagerer på publikums latter med et nervøst udtryk, der siger: hvad griner I af? Det forstærker naturligvis den komiske situation og dermed etableres en meget tydelig »feedback sløjfe« mellem ham og publikum. Interaktionen opstår altså, når Wuttke gør publikums reaktioner til en del af forestillingen, men den opstår

> Martin Wuttke i:

»Der aufhaltsame Aufstieg des Arturo Ui« (Berliner Ensemble 1996, Foto: Klaus Meyer)

kun som korte og intense momenter, hvor han faktisk indoptager deres reaktioner i sit spil. Tager vi Fischer-Lichtes teori som udgangspunkt vil forestillingen derfor variere meget fra aften til aften, fordi publikums reaktioner ikke kan planlægges, forudses eller kontrolleres af aktørerne (Fischer-Lichte 2004, s. 113). Feedback-sløjfen mellem scene og sal er nemlig selvskabende eller selvproducerende (autopoietisk), da der er tale om en kommunikations-sløjfe, som opstår i kraft af den performative hændelse. Derfor indfører hun et begreb om nærvær, idet skuespillerens evne til at tryllebinde sit publikum er bundet til kroppen og den performative dimension: »Nærvær er ikke en ekspressiv, men en rent performativ kvalitet« (ibid., s. 165). Set fra dette perspektiv opstår interaktionen med andre ord ved hjælp af Wuttkes enorme kraftpræstation, mens forestillingens tegnsystem og betydningsproduktion spiller en mere sekundær rolle. Det hænger sammen med hendes opgør med værkbegrebet, idet hun forstår opførelsen som en singular begivenhed, der altid overskrider instruktørens iscenesættelse:

Jeg definerer derfor iscenesættelse som den proces af planlægelse, afprøvning og fastlæggelse af strategier, hvormed opførelsens materialitet vil blive frembragt performativt. Det er den proces, hvorigennem de materielle elementer for det første kan fremtræde som præsentative i deres fænomenale væren, og for det andet kan frembringe en situation, der åbner for ikke-planlagte, ikke-iscenesatte handlinger, fremgangsmåder og begivenheder. (Fischer-Lichte 2004, s. 327)

Selv når denne plan følges i mindste detalje, vil to opførelser aldrig være identiske med hinanden. Det lidt specielle i den sammenhæng er, at Müllers iscenesættelse fra 1995 stadig opføres på Berliner Ensemble. Det er en af teatrets mest spillede forestillinger, og den trækker et meget stort og loyalt publikum. Har man set forestillingen flere gange, vil man vide, at den følger en nøje tilrettelagt plan, selvom den har ændret sig noget igennem årene. En tilskuer, der har set forestillingen gennem årene, vil bl.a. vide, at vitale dele af ensemblet efterhånden er skiftet ud, ligesom Wuttke tydeligvis har videreudviklet sin figur. Skuespillerenscene, hvor Wuttke oprindeligt spillede sammen med den aldrende stjerneskuespiller Bernhard Minetti, har f.eks. ændret sig en del, fordi Wuttke har lagt mange komiske detaljer ovenpå den oprindelige figurgestaltung. Der er imidlertid ingen tvivl om, at det er Müllers iscenesættelse, man overværer i teatret – en iscenesættelse, hvori Wuttke har disponeret sin præstation således, at feedback-sløjfen får størst mulig effekt. Han kender tydeligvis sit publikum. Og han véd lige præcist, hvordan den ged skal barberes. Det kommer sig bl.a. af, at han har gestaltet Ui-figuren mere end 350 gange. Under sin lange monolog, hvor han afslører det gruppevækkende resultat af Uis skuespillertræning, taler han direkte ud mod tilskueren. Han peger på udvalgte dele af publikum, mens han fyrer sin brandtale af (gerne på dem, der reagerer mest på den ubehjælpssomme gestik). Og han laver små, mærkværdige kunstpauser, hvor han strækmarcherer frem og tilbage på scenens forreste del. Det udløser naturligvis en ny latterbølge, som han straks reagerer på. Til slut går han endog tilbage til en af sine håndlangere for at udpege de tilskuere, som han (Ui) ønsker likvideret. Interaktionen bliver altså en væsentlig

del af opførelsen, men aktions/reaktions-forholdet er tydeligvis planlagt. Omfanget varierer fra aften til aften, men resultatet er stort set det samme hver eneste gang: man overgiver sig til morskaben. Publikum bliver med andre ord forført af Wuttke – sådan som det tyske folk i sin tid blev forført af Hitler. Det er en central pointe i Müllers iscenesættelse, og den understreges i forestillingens slutbillede, hvor Ui retfærdiggør sit verdensobringsprojekt med ordene: »Hvis ikke jeg vil skyde, skyder andre! Det er logisk« (Brecht 1963, s. 68). Hele forestillingen slutter således med, at Wuttke/Ui står alene tilbage på scenen. Som en afsluttende gestus forsøger han at få publikum til at interagere igen, men denne gang slår det fejl, da han hæver hånden til en »Heil Hitler«-hilsen, som ingen af de tilstedeværende ønsker at deltage i. Det ville simpelthen virke upassende i den sociale sammenhæng, forestillingen udspiller sig i. Om end publikum lader sig rive med af Wuttke og den figur, han gestalter på scenen, er der nogle sociale og historiske omstændigheder, der afgør interaktionens endelige udfald. Med dette afslutningsbillede understreger iscenesættelsen sit politiske budskab: lad jer ikke forføre!

Interaktionen mellem aktør og publikum

Umiddelbart er der en ret god overensstemmelse mellem forestillingens tegnsystem og den interaktionsform, den lægger op til. Det kan derfor være ganske frugtbart at angribe forestillingen fra såvel den semiotiske som den fænomenologiske vinkel, men vi får først greb om den afgørende metodiske forskel, når vi forholder os til modsætningen mellem iscenesættelses- og opførelsesbegrebet. Begge forskningstraditioner opfatter teaterforestillingens betydningsdannelse som en meget kompleks størrelse. Teatersemiotikken har dog forsøgt at omgå denne kompleksitet med udgangspunkt i et begreb om iscenesættelse, der står i skærende kontrast til grundsynspunktet i *Ästhetik des Performativen* (2004). I udgangspunktet er der nemlig tale om en meget konventionel opfattelse af instruktørens arbejde, der først og fremmest består i at fortolke dramatikerens tekst med henblik på at foretage de valg, hvormed den dramatiske tekst omskrives til en forestillingstekst (f.eks. Pavis, Wiingaard, Balme). Det er med andre ord instruktørens genindskrivning af dramatikerens tekst i det sceniske rum, der gør teaterforestillingen aflæselig. Det er f.eks. Heiner Müllers iscenesættelse af Brechts værk, der sikrer, at forestillingen skriver sig ind i en bestemt historisk, politisk og social kontekst. Komplexitetsproblemet omgås altså ved, at teatersemiotikken opfatter teaterforestillingen som en opførelsestekst, der er skrevet af instruktøren. Begrebet om forestillingstekst indebærer, at teaterforestillingen opfattes som en meddelelse, der er kodet af en afsender (instruktør). Modtageren (publikum) må følgelig fortolke forestillingen på baggrund af afsenderens kode, dvs. de sociale, kulturelle og æstetiske koder, som instruktøren – bevidst eller ubevidst – betjener sig af. Med en sådan sondring bevæger vi os i retning af en udsigelsesanalytisk teoridannelse, der finder sin primære repræsentant hos den franske teatersemiotiker Patrice Pavis, men som har en helt anden opfattelse af iscenesættelsesbegrebet, end den der dominerer inden for aktuel tysk teater teori. Mens Pavis' udsigelsesteori forstår iscenesættelsen som en forestillingstekst, hvori bestemte afsender- og modtagerpositioner er indfældet, stiller såvel *Ästhetik des Performativen* som *Phänomenologie des Theaters*

sig meget kritisk overfor en sådan tekstmodel. Og kritikken handler ikke kun om brugen af tekst-metaforen, hvoraf det fremgår, at publikum kan aflæse forestillingsteksten, men om det værkbegreb, der ligger til grund for en sådan opfattelse. I sin refleksion over distinktionen »Leser und Zuschauer«, hvor han retter en skarp kritik mod receptionsæstetikens kommunikationsmodel, skriver Roselt:

Med værkbegrebet impliceres, at receptionsæstetikken tydeligvis er orienteret mod litterære kunstværker, dvs. det grundlægges på en tekstmodel, der fremviser en relativt stabil struktur. Opførelsens specifikke medialitet og materialitet kan tekstmodellen ikke indfange på tilfredsstillende vis. Når krop, stemme og lyd primært forstås som strukturerede tegnrelationer, forbliver en afgørende dimension af teateropførelsen uænset. (Roselt 2008, s. 361)

Det helt afgørende for Roselt er, at tekstmodellen har en blind plet, idet den ikke kan redegøre for en central dimension i opførelsen: socialdimensionen. Ikke mindst modtagerbegrebet må forfines og nuanceres, idet publikum sættes i en anden receptionsposition, end den der gælder for læseren. I modsætning til læseakten, der ifølge Roselt må tænkes som en singular akt, hvor den enkelte læser forholder sig til teksten, indebærer teatrets sociale dimension, at publikum må tænkes i flertal: »Opførelsens plurale receptionssituation kan receptionsæstetikken derfor ikke begribe, men netop disse vi-oplevelser markerer et af teatererfarens særlige træk« (ibid., s. 362). For Roselt og Fischer-Lichte bliver det tilstedeværende publikums oplevelse af at være del af et større fællesskab altså et helt afgørende træk ved teater- og performancekunst. Det hænger sammen med, at deres teorier bygges op omkring en epokal konstruktion, hvor det afgørende vendepunkt kommer med teateravantgardens brud med den borgerlige kunstinstitution.

I sin begrundelse for det performatives æstetik slår Fischer-Lichte meget hårdt på, at forholdet mellem aktør og tilskuer gennemgår en forandring i løbet af 1960'erne, hvor vendingen mod det performative for alvor sætter sig igennem. Et af hovedeksemplerne er uropførelsen af Peter Handkes *Publikumsbeschimpfung* (1966), hvor den tyske instruktør Claus Peymann iscenesætter scene/sal-relationen på en ganske særlig måde. Forestillingen tematiserer nemlig en række af de forventninger, som den gør en dyd ud af at bryde: »Her får de ikke det, de regner med. Deres skuelyst forbliver utilfredsstillet« (Handke 2008, s. 18). Teksten er bygget op som en montage af udsagn, der tematiserer publikums forventninger til teatret, og i Peymanns iscenesættelse fremføres de ordret af fire mandlige skuespillere. Den gennemgående idé er, at de konventionelle forventninger ikke vil blive tilfredsstillet: »Vi er ikke skuespillere. Vi forestiller ikke noget« (ibid., s. 19). Den information, som tekst og iscenesættelse vil formidle, ligger snarere i spillet mellem publikums forventninger og det, som teatersituationen tilbyder i stedet (jf. Luhmann 2003, s. 114ff). Denne betoning af tidsdimensionen er tæt forbundet med forestillingens ledemotiv: »Det er ikke et drama. Her gentages der ikke en handling, der netop allerede er sket. Her gives der kun et nu og et nu og et nu« (ibid., s. 25). Idet skuespillerne ikke opfører et drama i konventionel forstand,

men fremfører en række sekvenser, momenter, hvor de reciterer Handkes tekst på forskellige måder, rettes publikums opmærksomhed mod selve teatersituationen. Handkes tekst gør det dramatiske teaters konventioner til sit tema for at bryde med dem. Det er derfor naturligt nok, at Fischer-Lichte falder tilbage i den efterhånden velkendte række af »ikke-længere«-bestemmelser, når hun skal forklare os, hvorfor Handkes tekst passer ind i den performative vending:

Det [teatret, o.a.] blev ikke længere forstået som en repræsentation af en fiktiv verden, som tilskuerne skulle iagttage, tyde og forstå, men som frembringelsen af et særligt forhold mellem aktører og tilskuere. (Fischer-Lichte 2004, s. 26)

Det hele sker *mellem* aktør og tilskuer, fordi stykket genforhandler hele teatersituationen. Det sker i de momenter, hvor skuespillerne belærer publikum om deres forventninger til forestillingen, f.eks. når de bevæger sig ud i salen for at diskutere med dem. Publikum opdnes til at svare, når skuespillerne angriber dem med ukvemsord som »torsk«, »flab«, »ateist«, »døgenigt«, »tyveknægt« – for slet ikke at nævne skældsord fra teaterverdenens værste skuffe som »kabinetstykke«, »verdensteatraliker«, »karakterskuespiller«, osv. osv. Nogle af de tilstedeværende kommer med tilråb, mens andre klapper, kommenterer stykket, rejser sig og går, osv. På den fjernsynsoptagelse, der blev lavet i forbindelse med uropførelsen, kan man tydeligt se, at publikum reagerer meget forskelligt på iscenesættelsen. I alle de sekvenser, hvor kameraet panorerer ud over det »fornærmede« publikum, kan man se, at meningerne er delte. En stor del af publikum er tydeligvis helt med på præmissen og morer sig kosteligt, men en mindst lige så stor del keder sig bravt. Det grundlæggende princip, provokation og fornærmelse, fremkalder meget forskellige reaktioner. I passager tager interaktionen form som en kamp om opmærksomhed, hvor publikums klapsalver og udbrud overdøver skuespillernes ytringer. Nogle gange klapper de i takt med ytringerne; andre gange virker det direkte forstyrrende. Når en af skuespillerne selvhøjtideligt og bedrevidende proklamerer, at publikum »har erkendt stykkets dialektiske struktur«, bliver det f.eks. for stærkt for én af de tilstedeværende (Handke 2008, s. 24). »Hvad?«, lyder det højlydt fra en af de bagerste rækker, hvor en mand nu giver sig til at protestere, mens andre forgæves forsøger at få ham til at dæmpe sig. Alt dette bruger Fischer-Lichte til at belyse, hvordan den performative æstetik kan opbygge en teatersituation, hvori publikum bliver deltagere. Hun kritiserer imidlertid Peymann for at lægge bånd på interaktionen. Under en anden opførelse, hvor dele af publikum tager udfordringen alvorligt og forsøger at erobre scenerummet, vælger Peymann at standse forestillingen. Dette indgreb falder ikke i Fischer-Lichtes smag. Det er nemlig udtryk for, at Peymann i virkeligheden hænger fast i en forældet opfattelse af teatret, idet han forsøger at sikre og genskabe »værkets« integritet.

Konklusioner og perspektiver

Denne modsætning mellem iscenesættelse og opførelse har væsentlige implikationer for Fischer-Lichtes opfattelse af teatrets interaktionsbegreb. Det, der opfattes som egentlig inter-

aktion, knyttes til et opgør med det traditionelle værkbegreb. I modsætning til teatersemiotikken, der i høj grad var optaget af at kortlægge teatrets tegnsystemer og afkode forestillingens betydningsproduktion, interesserer hun sig nu for opførelsen som sociale begivenheder, hvor interaktionen mellem aktør og publikum skaber »emergente« hændelser. I stedet for at forstå teaterforestillingen som et fastfrosset tegnsystem eller en meddelelse, der overføres fra afsender til modtager (Pavis), lægges der vægt på teatrets processuelle og temporale dimensioner. For Fischer-Lichte vil det sige, at opførelsen frembringer et betydningsfuldt mellemværende, der ikke kan føres tilbage til dramatikerens tekst eller til instruktørens iscenesættelse. Når vi gransker hendes brug af interaktionsbegrebet, indser vi ganske hurtigt, at den er tæt forbundet med hendes idealistiske forestillinger om, at teater- og performancekunst formår at hele de brud, der kendetegner vores højest individualiserede og globaliserede kultur. Det kan naturligvis ikke sidestilles med avantgardens idé om at nedbryde skellet mellem liv og kunst, men hun skriver gentagne gange, at den performative vending rummer en radikal kritik af industrisamfundet og skaber æstetiske fællesskaber mellem aktør og publikum. Interaktionsbegrebet bindes dermed op på et begreb om fællesskab, idet interaktionen mellem aktør og publikum ophæves i et »vi«. I sine analyser giver Roselt et mere nuanceret bud på forholdet mellem interaktion og iscenesættelse, idet han viser at opførelsen følger en nøje fastlagt plan. Han argumenterer samtidigt for, at teatrets socialdimension ikke kan ophæves i et forskelsløst »vi«. Der er snarere tale om en proces, hvor relationerne konstant forandres. I denne artikel har jeg behandlet to meget forskellige måder at gribe sagen an på. Müllers iscenesættelse arbejder med en forførelsesstrategi, hvor publikum bringes til deltagelse for at skærpe deres politiske bevidsthed, mens Peymanns iscenesættelse anvender en mere provokerende strategi. Det vil sige, at publikum her konfronteres med noget, der bryder deres forventninger og som opdner dem til at give svar på tiltale. Variationerne over sådanne strategier begrænser sig naturligvis ikke til forførelse og provokation, men sondringen kan hjælpe til at markere to dominerende strategier. Med denne sondring – der er inspireret af et systemteoretisk interaktionsbegreb (Luhmann 2000, s. 467ff., Heinrich 2008, s. 158ff.) – har vi markeret et væsentligt træk ved interaktionens sociale dimension, der kan iagttages som en proces, hvor publikum inddrages i begivenheden. Begge iscenesættelser peger imidlertid på, at interaktionen også har en temporal dimension, idet den primært tager form som episoder, hvis styrke og intensitet varierer ganske meget i løbet af teaterforestillingen. Med Roselts forståelse af iscenesættelsesbegrebet skærpes vores opmærksomhed på, at processen må forstås som et struktureret forløb, der følger bestemte planer og mønstre. En sidste og afgørende forskel mellem de to forestillinger består i deres tema, sagsdimensionen: den ene fokuserer på bestemte politiske problemstillinger (Müller), mens den anden (Peymann) overvejende tematiserer æstetiske forhold, f.eks. publikums forventninger til teatret. Ved at markere det sociale, det temporale og det tematiske som særlige iagttagelsesniveauer, får vi øje på tre niveauer, der kunne tjene som et udmærket afsæt for en mere udfoldet refleksion over teatrets interaktionsbegreb.

Litteratur

- Balme, Christopher: *Einführung in die Theaterwissenschaft* (Eric Schmidt Verlag, 4. durchgesehene Auflage, Berlin 2008).
- Brecht, Bertolt: *Arturo Ui* (Gyldendal, København 1963).
- Brecht, Bertolt: *Om tidens teater* (Gyldendal, Danmark 1966).
- Eigtved, Michael: *Forestillingsanalyse – en introduktion* (Forlaget Samfundslitteratur, København 2007).
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen* (Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2004).
- Fischer-Lichte, Erika: *Semiotik des Theaters – Das System der theatralischen Zeichen* [1983] (Gunter Narr Verlag, 5. Auflage, Tübingen 2007).
- Fischer-Lichte, Risi, Roselt (red.): *Kunst der Aufführung, Aufführung der Kunst* (Theater der Zeit, Recherchen 18, Berlin 2004)
- Handke, Peter: *Publikumsbeschimpfung - mit einer Dvd der Theateraufführung* [1966] (Suhrkamp Verlag, Einmalige Sonderausgabe, Frankfurt am Main 2008).
- Heinrich, Falk: *Interaktiv digital installationskunst* (Multivers, København 2008).
- Lehmann, Hans-Thies: *Postdramatisches Theater* [1999] (Verlag der Autoren, 2. Auflage, Frankfurt am Main 2001).
- Luhmann, Niklas: *Iagttagelse og paradoks* (Gyldendal, København 2003).
- Luhmann, Niklas: *Sociale systemer* (Hans Reitzels Forlag, København 2000)
- Pavis, Patrice: *Analyzing Performance* (The University of Michigan Press, USA 2003).
- Pavis, Patrice: *Languages of the Stage – Essays in the semiology of Language* [1982] (Performing Arts Journal Publications, New York, Second Printing 1993).
- Patrice Pavis: *Problèmes de sémiologie Théâtrale* (Les Presses de L'université du Québec, Canada 1976).
- Roselt, Jens: *Phänomenologi des Theaters* (Wilhelm Fink Verlag, München 2008).
- Sauter, Willmar: *The Theatrical Event* (University of Iowa Press, USA 2000).
- Suschke, Stephan (red.): *Müller macht Theater – Zehn Inszenierungen und ein Epilog* (Theater der Zeit, Tyskland 2003).
- Wiingaard, Jytte: *Teatersemiotik* (Berlingske Forlag, København 1973).
- Wiingaard, Jytte: *Teaterforestillingerne – om forestillingsanalyse* (Teaterforlaget Drama, København 1980).
- Wiingaard, Jytte: *Teatersemiotik* (Borgen, København 1987).

Mads Thygesen (f. 1972): Cand.mag og ph.d. i Dramaturgi. Ph.d.-afhandlingen *Dialogue/end of dialogue – udsigelse i ny europæisk dramatik* (2009) præsenterer en analyse af samtidsdramatikken med særligt fokus på Martin Crimp, Rolands Schimmelpfennig og Sarah Kane. Underviser og forsker i nyere teatertraditioner og samtidsdramatik.

Om skønheden i den interaktive installationskunst

Af Falk Heinrich

I de seneste år har der været en udbredt og stigende anerkendelse af æstetikens betydningsfulde rolle i interaktive artefakter, og der er blevet foretaget mange forsøg på at inkludere æstetik i teorier, der relaterer sig til sådanne artefakter. I den ene ende af spektret finder vi den lettere overfladiske og tomme brug af æstetikbegrebet, hvor æstetik og kunst betragtes som en art af interfacepolering. Her er begreber som simpelhed, elegance og behagelighed bredt anvendt. I den anden ende af spektret finder vi mere lovende forsøg baseret på et stærkere teoretisk fundament. D. Norman (2004) inkluderer et æstetikbegreb i en model med tre forskellige modaliteter inden for interfacedesign. O. Bertelsen og S. Pold (2004) anvender kritik som nøglebegreb inden for interaktiv æstetik, og P. Wright og J. McCarthy (2004) tilføjer oplevelsen som et designprincip. De nævnte akademiske tilgange opbygger og medtager æstetik som en af de principielle faktorer i en teori for interaktive artefakter.

Dette spredte felt synes at afspejle selve naturen i konceptualiseringen af æstetik som begreb, da det er flertydigt snarere end skarpt defineret (Welsch 1997). Særligt begrebet om skønhed beskriver et håbløst mangesidet og omskifteligt fænomen, der ikke let overgiver sig til regelbundne akademiske diskussioner og analyser. Derfor kan beskrivelsen af æstetik og skønhed blive behandlet fra noget nær enhver vinkel, da der ikke kan (og heller ikke bør) være én stabil normativ definition af skønhed. Trods dette synes det vestlige skønhedsbegreb at være bundet til den visuelle kunst og dermed den visuelle sans, og ikke til lydudtryk (fx musik), olfaktoriske og sensorimotoriske oplevelser (fx bevægelse) (Eco 2004). Dette er måske grunden til, at vi endnu ikke har udviklet en fyldestgørende teori for performativ skønhed, der tager den filosofiske arv vedrørende den æstetiske domfældelse alvorligt.

Historisk varierende definitioner og – mere vigtigt – holdninger til skønhed – må betragtes som en stor faktor i formningen og opretholdelsen af kulturelle, religiøse og sociale strukturer.¹ En nøglebetegnelse inden for vores kulturelle periode, synes at være performativitet og interaktion.

Derfor vil en udforskning af interaktiv skønhed kunne være givende på to forskellige måder: Først og fremmest vil interaktive artefakter måske bidrage til en tidssvarende forståelse af et varierende skønhedsbegreb, og dernæst vil en (filosofisk) beskrivelse af skønhed kunne bidrage til en mere fyldestgørende teori for interaktive artefakter. Denne artikels mål er derfor at opridsen rudimentær teori for det skønne og skønheden i interaktive artefakter. Mit sigte er ikke at konstruere én samlet teori om interaktive artefakter (det har jeg forsøgt andetsteds, Heinrich 2008), men derimod at belyse aspektet omkring skønheden og det skønne i sådanne artefakter. Det virker måske som en kunstig distinktion, da der retmæssigt kan argumenteres for, at skønhed kun manifesteres i relation til andre aspekter, såsom funktionalitet, intentionalitet og interface-design. Ikke desto mindre er det min overbevisning, at æstetik som et filosofisk koncept skaber et specifikt observationspunkt, som kan klarlægge ellers skjulte dele af interaktive artefakter.



> »Zerseher« (Art+Com)

Tre eksempler på interaktive artefakter

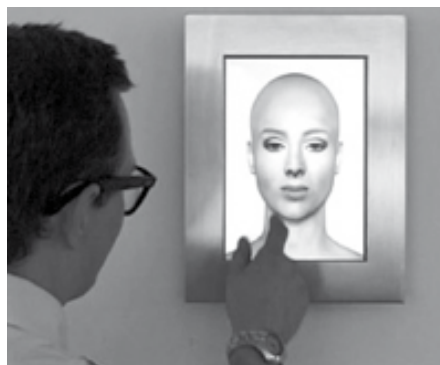
Lad mig starte med kort at beskrive en række ældre interaktive artefakter: Art+Com's projekt *Zerseher*, Kirsten Geisler's serie ved navn *Virtual Beauties* og endeligt David Rokeby's interaktive kunstinstitution *Very Nervous System (VNS)*. I alle mine værkbeskrivelser indgår forskellige postulater om interaktiv skønhed. Jeg vil senere uddybe disse.

Art+Com's projekt *Zerseher* fra 1992 tager udgangspunkt i den mest typiske situation for kunst i vestlig kultur: en betragter står foran et maleri på et museum. Der er en hvid væg, en gylden klassisk ramme og et maleri, renæssancemaleren Francesco Carotos »*Portrait of a Child with a Drawing*« (fra begyndelsen af det 16. århundrede). Under installationen er der et mærkat med værkets maler og titel. Men selve lærredet er en monitor, der fremviser et billede af maleriet. Når billedet betragtes, ændres maleriet stille og roligt. Fokuspunktet for betragterens øjne, der hvor øjnene møder maleriet, ændrer tilsyneladende maleriet. Konturerne af den afbillede dreng og hans tegning, opløses langsomt til irregulære farvemønstre. Dermed bliver betragterens blik aktivt involveret i langsomt at omdanne renæssancemaleriet til et modernistisk, abstrakt maleri. Et kamera opfanger øjets bevægelser og computeren udregner blikkets mødepunkt med billedet og transformerer pixel-værdierne for det pågældende skærmområde. Ufrivilligt er kunstbeskueren blevet en aktiv agent i Art+Com's interaktive installation (Figur 1).

Dette renæssancemaleris skønhed², udtrykt via en naturalistisk fremstilling af en smilende dreng og hans glædesfulde stregtegning, bliver langsomt men uundgåeligt transformeret til et maleri, der er bestemt af paradigmet for den modernistiske skønhed (hvis der overhovedet kan tales om en sådan): den sanselige energi og rytme af abstrakte former og farver. Men er der ikke ligeledes en anden form for skønhed på spil: en skønhed, der er relateret til de virtuelle og interaktive betingelser for Art+Com's interaktive kunstværk? Og hvis dette er tilfældet, hvordan kan denne form for skønhed så konceptualiseres?

Virtual Beauties er en serie af interaktive installationer, skabt af Kirsten Geisler. Hovedmotivet i serien er ansigtet af en skaldet ung kvinde, bygget og animeret med et 3D computerprogram. Dette motiv er vist i forskellige opsætninger og formater, projekteret og

fremvist af skærme kombineret med forskellige interaktionsmuligheder med billederne. Det virtuelle kvindehoved følger matematiske regler for perfekt symmetri og proportioner, hvilket giver ansigtet en overnaturlig og urørlig skønhed. Ansigtet er pletfrit, uden rynker eller skygger. 3D simulationens overdrivelse påpeger meget bevidst et dukkeliggende skønhedsideal, som er skabt af den moderne reklame- og skønhedsindustrier. De digitale virtualiseringsteknologier gør det muligt at syntetisere den menneskelige krop



til en næsten gennemsigtig, transcendent skønhed. Denne form for skønhed overskrider det personlige og bliver til selve ideen om kvindelig skønhed³. Ydermere eksperimenterer alle billeder i værkserien *Virtual Beauties* med forskellige former for interaktion mellem den udstillede skønhed og beskueren. I det følgende vil jeg fokusere på værket *Dream of Beauty 2.2 Touch Me* (1999).

Værket består af en lille berøringsfølsom skærm med en metalramme. Betragteren kan derved »berøre« kvindens ansigt, for derigennem at få hende til at græde, le eller rynke panden – berøring af hendes læber kan udløse et kys. Den interaktive funktion i Geislers kunstværk ændrer, forstærker og – mest af alt – problematiserer vores kulturelt bestemte forventning til skønhed. Men ændrer den blotte mulighed for at interagere med et virtuelt foto vores opfattelse af skønhed? På spil er ikke blot interaktionen med en repræsentation af en smuk kvindelig figur, men også skønheden i interaktionen. Geislers kunstværk tematiserer dobbeltheden i vores skønhedsbegreb.

I 1980'erne programmerede den canadiske kunstner David Rokeby et interaktivt system ved navn *Very Nervous System* (VNS). Dette værk skaber et interaktivt kunstrum, hvori den enkelte deltagers kropslige bevægelser spores af et videokamera. Videobillederne beskrives vha. digitale data, som af computerprogrammet bruges til at generere lydige udtryk – i nogle tilfælde i form af melodiske kompositioner, i andre tilfælde som lydmanipulationer. Der er ingen mærkbar tidslig forskydning mellem kropslig bevægelse og lydgenereringen. Resultatet er, at deltageren oplever en direkte korrelation mellem udvalgte kropslige bevægelser og bestemte lyde og føler dermed at vedkommende aktivt »danser« (med) lydbilledet og musiktemaet. Men lyden synes også at »danse« (med) deltageren, hvilket udløser ikke-intenderede bevægelser. Denne paradoksale følelse af at danse lyden og samtidigt at blive danset med forstærkes yderligere af det faktum, at responsen fra computersystemet ikke er baseret på kontrol. I stedet skaber det algoritmiske system små skift og variationer, der er små nok til at skabe følelsen af korrelation mellem bevægelse og lyd, og store nok til også at skabe reaktioner på den udløste lyd og musik. VNS er snarere en dialogisk maskine end et lydgenererende instrument.

Efter de første par minutters test af systemets funktionalitet, forsøger deltagerne at



skabe interessante lydlandskaber ved at eksperimentere med forskellige bevægelsesmønstre, mens de konstant evaluerer sammenhængen mellem deres egne bevægelser og den akustiske effekt. Skønhed synes at blive en evalueringsmetode i denne interaktive proces. Men VNS etablerer tilsyneladende også et andet niveau af skønhed: Rokebys mål er at eliminere det kontrolbaserede interface gennem skabelsen af et gnidningsfrit rum for interaktion, hvilket etablerer et nærmest holistisk, smukt fællesskab mellem deltageren og vedkommendes akustiske omgivelser (Rokeby 1997). Skønhed bliver nu en oplevelse af »flow«, som beskrevet af Csikszentmihalyi (1990). Begrebet »flow« betegner en oplevelsesmodus, hvor ens aktioner og handlinger synes at være i umiddelbart og ukompliceret samspil og harmoni med ens reflektive bevidsthed.

Tese

Mine eksempler arbejder med forskellige former og grader af interaktion. *Zerzeber* og *Virtual Beauties* betjener sig af mere statiske, ja nærmest kontemplative former for interaktion, hvorimod VNS fordrer større energiske bevægelser i rummet. Rokeby synes at arbejde med de mest elementære former for interaktion: ren kropslig og sanselig interaktion så at sige, tilsyneladende uden at give mulighed for refleksion og fortolkning af værket (og dets interaktionsmodus). Geislers installation derimod fremtvinger nærmest et reflektivt niveau, idet den distancerede kvindelige skønhed bliver udsat for betragterens konkrete (og simulerede) taktilitet. Skønhed bliver til et tema for interaktionen. Art+Com's værk tematiserer kunstbetragterens blik ved at transformere det til et transformationsværktøj. Uanset om Carotos maleri fremviser skønhed eller, af den enkelte betragter, bliver dømt som værende skønt eller ej, så bliver den æstetiske dom (iagttagelsen) sat i relation til billedkunstens skiftende udtryksmuligheder. I blikket ligger transformationen og domsfældelsen: spørgsmålet om jeg kan lide, det jeg ser, bliver til interaktionen. Spørgsmålet om det skønne bliver knyttet til interaktionen.

På basis af disse indledende observationer vil jeg prøve at vise, hvordan det skønne i interaktive artefakter kan forstås for det første som en kode, og dernæst som en »fornemmelse« af reflektiv transcendens. Det skønne i første forståelse består af den deltagendes umiddelbare



> »Very Nervous System« (VNS)

bedømmelse af det digitale systems output. Denne bedømmelse prædeterminerer deltagerens næste interaktion/handling og bliver basis for performativitet. I den anden forståelse ses det skønne som resultatet af samspillet mellem følelsen af »flow« og ideen omkring det interaktive artefakts inhærente potentialitet. Min artikel uddyber disse to niveauer for interaktiv skønhed ved at stille følgende spørgsmål: Hvordan konstruerer de omtalte artefakter disse aspekter for skønhed og kan disse aspekter konceptualiseres og sikres gennem den filosofiske æstetiks begreber om det skønne?

Men ligesom interaktive artefakter er resultatet af interdisciplinære processer, vil min tilgang også inkludere viden fra andre forskningsfelter og -diskurser (fx socialvidenskaber og neuroæstetik), som jeg håber vil indgå i et frugtbart samspil med æstetisk teori.

Interaktive artefakter som kommunikationssystemer

Før jeg uddyber de teoretiske overvejelser, der her er inddraget, må jeg kort klargøre hvad jeg mener med »interaktiv« og »interaktion«. Min forskning udspringer af den antagelse, at ethvert interaktivt artefakt består af forholdet mellem deltagerens handlinger og det algoritmebaserede systems sensoriske output. Et interaktivt artefakt er ikke længere et unikt udtryk for en individuel kunstners eller designers vision, men et kommunikationssystem, der udgøres af den individuelle deltagers handlinger og reaktioner og det digitale systems iagttagelige output. Hvert interaktivt kunstværk gestalter og initierer et artificielt kommunikationssystem, som på den ene side efterligner autopoietiske (selvgenererende) interaktionssystemer⁴ (Luhmann 1984), men på den anden side også er strukturelt og tematisk prædefineret (Heinrich 2008). Dermed konstituerer hvert kommunikationssystem en artificiel kommunikativ virkelighed, der determinerer, hvem der interagerer om hvad og på hvilken måde. Det artificielle kommunikationssystems strukturelle komponenter er selve det materiale, som kunstneren former. På grund af artificialiteten, der ofte er tema for interaktive kunstværker, kan det interaktive værk nu også opfattes som et objekt. Min konceptualisering lægger an til en dobbeltrolle for deltageren. Han/hun er en integreret agent i den igangværende kommunikation, kropsligt handlende og reagerende, i et forsøg på at opretholde kommunikationen. Men samtidig er deltageren også tilskuer, der ikke bare iagttager og bedømmer det interaktive systems output, men også forholdet mellem systemets output og deltagerens egne kommunikative handlinger – andetsteds har jeg beskrevet dette som en anden ordens observation gennem handling (Heinrich 2008). Interaktivitet i kunsten er både performativ handling og objekt for refleksion.

Art+Com's *Zerseher* er et godt eksempel på dette. Den kontemplative forventning hos tilskueren bliver midlet bag selve interaktionen. Tilskuerens øjne og blik bliver organ for interaktionen. Maleriet svarer ved at transformere sig selv. Tilskueren kan ikke afgøre hvilken form for transformation, der finder sted, kun hvor den gør det. Deltageren er på samme tid involveret i et interaktionssystem og i objektgørelsen af interaktionen med det transformerende maleri (ikke bare maleriet). Blikket, der sigter efter at suspendere transformationen for at sikre sig basis for associationer og fortolkninger, gør maleriet ustabil. Det kalder på en iagttaget interaktion.

Det fascinerende element i *Dream of Beauty 2.2* er ikke den efterhånden velkendte interaktion med et touch screen, men det faktum at den berøringfølsomme skærmteknologi, kombineret med et smukt kvindeligt ansigt, fremhæver forventningen om intim kontakt med kvindens hud. Ville det ikke være fantastisk at røre sådan en perfekt, overnaturlig skønhed? Fokus ligger på den sanselige kvalitet i de opbyggede forventninger og den efterfølgende skuffelse. Den afbillede skønhed reagerer, den virtuelle skønhed engagerer sig i simpel gestisk interaktion – interaktionssystemet er i funktion. Men kvindens gestik er bevidst automatisk, programmeret og derfor uden virkeligt nærvær. Det er tomme symboler, eftersom ansigtet og dets gestik er skabt ud fra matematiske funktioner. Sammenstødet mellem sanselige forventninger og den krops- og følelsesløse respons skaber en anden ordens observation.

Rokeby derimod arbejder med ideen om en umiddelbar, nærmest magisk interaktion. En sensomotorisk orienteret og flydende interaktion skal overvinde deltagerens viden om kunstinstallationens artificialitet. Paradoksalt nok er viden om værket kunstighed en forudsætning for deltagerens interaktive engagement.

Min pointe er, at interaktive artefakter er baseret på et paradoks. På den ene side er de tydeligt kunstige systemer og erkendes som værende dette af deltagerne. Men på den anden side forsøger disse artefakter at efterligne selvgenererende interaktionsprocesser, ved at trække deltagerne ind i en kommunikationsproces, hvor de bliver nødt til at parkere deres viden om situationens kunstighed. Forskellige artefakter skaber dette paradoks på meget forskellige måder.

Interaktiv skønhed som sanselig kode

Ifølge dette argument må en udforskning af interaktiv skønhed tage udgangspunkt i forholdet mellem deltageren og det interaktive system. Men præcist hvilket aspekt af dette forhold er interessant i denne henseende? Lige siden antikken har skønhedsbegrebet haft to modpoler. En pol har fokuseret på erkendelsen af transcendentale idéer (Platon). Her konvergerer skønhed med sandhed og godhed. Den anden pol har lagt vægt på det kropslige fundament for skønhed som sanseligt appellerende. For neuroæstetikken (og neurovidenskaben) er dette ikke længere et spørgsmål: Kilden til skønhedsoplevelsen som en følelsesmæssig sansning er at søge inde i kroppen og i hjernen (f.eks. Zeki, Elbs).

Alexander Baumgarten – den moderne æstetiks grundlægger – definerer den sanselige perception af skønhed som værende en erkendelsesform. Menneskets perception af smukt udførte artefakter (såsom grafiske og dermed logisk velstrukturerede og proportionerede tekster og figurer) bidrager i høj grad til menneskelig erkendelse. Der er et direkte og potent forhold mellem perceptionen af smukke repræsentationer og erkendelsen (Baumgarten 1988:§1,14). I kølvandet på fænomenologien, har Baumgartens fokus på æstetik som sanselig erkendelsesform oplevet fornyet opmærksomhed.⁵

En fænomenologisk gentolkning af Baumgartens koncept synes at passe fint overens med forskningsresultaterne inden for neuroæstetikken, der udforsker sammenhængen mellem subjektive sansninger af skønhed og specifikke neurale aktiviteter. Skønt neuroæstetisk forskning hovedsagligt har været foretaget inden for billedkunsten (der modsat den interaktive kunst, forudsætter et skel mellem artefakt og beskuer), er neuroæstetikens resultater alligevel brugbare for min undersøgelse. Som beskrevet i artiklen »Neural Correlates of Beauty« har Zeki og Kawabata (2004) udført et eksperiment rettet mod at identificere de neurale områder, der aktiveres af hhv. skønhed og grimhed. De fandt dog ikke separate neurale områder for disse forskellige følelser – tværtimod viste det sig, at bedømmelsen af et maleri som grimt eller skønt aktiverer præcist de samme områder i hjernen. Perceptionen af skønhed og grimhed kan ses som værende afgjort af en slags on/off knap, som påvirker aktivitetsniveauet i disse neurale områder. Disse neurale centre er også »aktive som følge af perceptionen af belønnende stimuli« (Zeki og Kawabata 2004). Disse resultater synes at understøtte antagelsen om, at forskellen på grim og skøn udgør en strukturel kode,

der gør det muligt for os at bedømme aspekter af vores omgivelser som enten positive eller negative. Dette er i overensstemmelse med Normans (2004) antagelse om, at det viscerale⁶ niveau i perceptionen af design-artefakter behandler basale distinktioner såsom lyst og mørkt, hårdt og blødt, surt og sødt etc. Disse distinktioner er (eller har tidligere været) essentielle for individets overlevelse. Oplevelsen af skønhed og grimhed som en umiddelbar bedømmelse kan tolkes som en emotionel kode, der muliggør og sikrer emotionelt videre interaktioner. Set fra dette perspektiv kommer det ikke som en overraskelse, at Zeki og Kawabats opdagelser involverer motor cortex: »Much the same pattern, though in reverse order, is characteristic for the motor cortex, where stimuli judged to be ugly produced the greatest activity and beauty the least« (Zeki and Kawabata 2004). Disse resultater giver belæg for antagelsen om, at processerne, der er involveret i tilgangen til interaktive artefakter, er direkte knyttet til distinktionen mellem skøn/grim. Den æstetiske bedømmelse er mere end blot et incitament for yderligere handling fra den deltagende, og tjener enten til at revurdere eller forstærke tidligere beslutninger.

Allerede for næsten 30 år siden identificerede psykologen Daniel Berlyne æstetisk nydelse og væmmelse som hhv. forøgelse eller nedsættelse i opvakthed (arousal) (Berlyne 1971). Perceptionen af det grimme korrelerer med øget årvågenhed og trangen til at ændre situationen, imens en evt. efterfølgende nedsættelse af opvakthed (når faren er drevet over) synes at udløse en følelse af skønhed. Det er en rimelig antagelse, at udsvinget mellem det forøgede og nedsatte niveau af opvakthed former basis for den perceptuelle dramaturgi i interaktive artefakter. På dette niveau lader deltagerens handlinger til at være styret af automatiske, psykofysiske reaktioner, der er en slags biologisk styringsredskab for opnåelsen af en ønskelig og sikker tilstand. Deltagerne opfatter deres egne handlinger som kohærente i forhold til dette forestillede stadie. Både Zeki/Kawabata og Berlynes opdagelser har en vis samklang med Adorno, der skriver, at skønhed kun kan opfattes gennem dens modpart, grimhed (Adorno 1973). Whitehead (1933), der udbyggede procesfilosofien, udmeldte, at skønhed baseret på harmoniske relationer mellem forskellige elementer var »tamt« og skønheden snarere skulle findes i et indbyrdes forhold mellem uorden og harmoni. Dette understøtter synspunktet om, at følelsen af skønhed og grimhed konstituerer en basal funktionel kode for deltagerens beslutningstagen i interaktive artefakter (og selvfølgelig ved andre situationer).

Deltagerne i VNS reagerer øjeblikkeligt på lyd (ligeledes gør det digitale system på bevægelse). Men forskellen på den menneskelige deltager og den digitale maskine er, at sidstnævnte er styret af matematiske regler, hvorimod deltagerens beslutning er baseret på en umiddelbar følelse af skønhed/grimhed. Rokebys system er i denne henseende eksemplarisk. Ved simultaniteten mellem fysiske bevægelser og øjeblikkeligt genererede lyde, søger Rokeby at snyde den langsommere bevidsthed og skabe et trance-lignende, flydende rum af lydlige og motoriske oplevelser, der opløser grænsen mellem deltagerens opfattelse af sig selv og rummet. Beslutningsprocessen sker meget hurtigt og baseres derfor på en stabil og pålidelig binær æstetisk kode. Deltagerens fortløbende eksperimenteren med lyd-genererende positioner og fagter synes at følge Berlynes oscillerende dramaturgi. På dette niveau kan bevidstheden kun retrospektivt observere interaktionerne mellem deltagers aktioner og computersy-

stemets output som en oplevelse af »flow«. Brud i oplevelsen af flow skyldes ikke følelsen af grimhed, men snarere en uventet inkongruens mellem deltagerens handlinger og systemets output (fx ved manglende eller vildledende feedback fra det digitale system).

Også *Dreams of Beauty 2.2 Touch Me* engagerer deltageren på det viscerale, affektive niveau. Den antropologiske forklaring på diverse skønhedsopfattelser er forbundet med arternes overlevelse. I oldtiden oplevedes de kvinder som smukke, der var i stand til at føde og kraftige nok til at give næring til deres afkom. I dag er situationen vendt på hovedet. Fedme er blevet et stort sundhedsproblem og betragtes generelt ikke som sensuelt i moderne vestlig kultur. Massemedierne forherliger et næsten virtuelt skønhedsideal. Plastikoperationer intenderer den perfekte balance i proportioner på basis af et matematisk gennemsnit af eksisterende skønhedsidoler. Ansigtet i *Dreams of Beauty* er reduceret til de mest rene træk. Denne virtuelle nøgenhed og jomfruelighed pirrer en affektiv kraft. Det er naturligt, at vi gerne vil røre ved sådant et smukt ansigt. Hansen (2006) skriver om Geislers arbejde, at » (...) the confrontation of DFI (digital facial image) results in a transfer of affective power from the image to the body (...) affectivity becomes the very medium of interface with the image.« Værkets interaktivitet synes at øge affekten ved at tilbyde muligheden for et intimt forhold til den virtuelle, jomfruelige skønhed. Hvordan reagerer hun, hvis jeg kærtegner hendes kinder eller rører hendes næse? Vil hun vise sin irritation med en grim og frastødende gestik, eller vil hun spille forførelsens spil og smile smukt? Værket leger med den sanselige kodning skøn/grim. Selve udformningen af det virtuelle ansigt indeholder allerede det grimme og det skønne. På den ene side har vi at gøre med den perfekte skønhed og på den anden side med en urørlig, mekanisk og frastødende grimhed. Om man ser det ene eller det andet kan skifte fra det ene øjeblik til det andet – forholdet mellem ansigtets grimhed og skønhed er dømt til at være ustabil og derfor dynamisk. Beskueren kan kun håbe på at finde et svar igennem interaktionen med hende.

I kontrast hertil giver Art+Com's *Zerseher* ikke beskueren samme frivillige valg i forhold til interaktionen: at se betyder her – i dette tilfælde – at interagere. Dette bibringer en eksponering af beskuerens følelsesmæssige reaktion – præcist fordi der ikke er noget stabilt maleri. Dermed forhindres (eller i hvert fald besværliggøres) muligheden for at fortolke selve billedet – en ellers essentiel del af nydelsen ved kunst – da billedet konstant forhindrer beskueren at fortolke indhold og udtryk. Beskueren reagerer ikke længere kun på maleriet, men også på selve interaktionsprocessen. Han/hun kan reagere med vrede, da en kontemplativ betragten bliver umuliggjort. Eller han/hun kan nyde det uundgåelige flow af transformationer, alt imens vedkommende bedømmer de nye billedtransformationer. Bliver maleriet skønt eller grimt? Er maleriet nu skønnere end lige før, eller er det blevet grimmere? Koden skøn/grim konvergerer med tidens kode før/efter. Beskueren kan fortsætte med at eksperimentere med transformation og modulation og konstant skabe nye variationer, men der er på intet tidspunkt mulighed for at læne sig tilbage og reflektivt fordybe sig i værket. Dette kan kun ske retrospektivt og er dermed bundet til den perceptuelle oplevelse af den ustandselige interaktion og transformation af billedet.

Interaktiv skønhed som reflektiv bedømmelse

Immanuel Kant tager i lighed med Baumgarten sit afsæt i den sanselige perception, men han reducerer ikke skønhed til blot at være en tilfredsstillende følelse. Den blotte følelse definerer han som behagelig, men ikke smuk. Skønhed sigter, ifølge ham, efter erkendelsen og involverer derfor refleksivitet snarere end instinktive reaktioner (Kant 1979:§8,44). I Kants skrifter er det skønne et frit spil mellem refleksion (Erkenntniskräfte) og fantasi. Det er derfor, at en ophøjet følelse af glæde ligger i forlængelse af den æstetiske dom, hvorimod følelsen af sanselig behagelighed altid vil gå forud for enhver betegnelse og refleksion. Denne distinktion er yderst vigtig for Kants filosofi om den æstetiske dom, fordi han ønsker at hæve skønhed over domænet for den basale sanselighed til et transcendentalt niveau, der kræver frigørelse og eftertæksomhed. Grundlaget for den æstetiske dom er følelsens kommunikerbarhed (Kant 1979:§9), der synes at forudsætte en reflektiv distance. Filosofen Schaeffer beskriver dette som de »universale følelsers autonomi« (Schaeffer 2002, s.29). Med andre ord stammer nydelsen af skønhed, for Kant, fra en anden ordens iagttagelse, der »frigør« beskueren fra objektet ved at opbygge et rum for beskuerens refleksion over han/hendes egne iagttagelser - uden at objektet derfor kommer ude af syne. Skønhed som anden ordens iagttagelse og disse iagttagelsers genindskrivning i første ordens iagttagelse (den umiddelbare perception af objektet) skaber et frirum af oscillerende refleksioner.

Den vigtige pointe for mit argument er, at Kant opererer med to forskellige betegnelser (og niveauer) for skønhed – det behagelige og det skønne. Det behagelige korrelerer med min beskrivelse af skønhed som en umiddelbar sanselig perception, der konstituerer den æstetiske binære kode for skøn/grim. Men kan det andet niveau – Kants refleksive begreb om den rene skønhed, anvendes i mit forskningsfelt? Kants begreb er uløseligt forbundet med en grundlæggende adskillelse mellem det perciperede objekt (her kunstværket) og tilskueren. Direkte interaktion vil helt sikkert forurene den rene kontemplative skønhed med enten sanselig nydelse eller formålsrettet adfærd. Dermed synes Kants koncept for skønhed, ved første øjekast, at være alt for idealistisk til givtigt at kunne appliceres på interaktive artefakter. Skønhed, som fornøjelsen af fri fantasifuld leg for legens skyld, synes ikke at være mere end en analytisk idé, der ignorerer det faktum, at enhver oplevelse og ethvert artefakt er sammenvævet med en fysiologisk, individuel og social virkelighed.⁷

Ulig Kant vil jeg gerne understrege, at det er præcist den (kunst-)perciperendes *hic et nunc*, dens fysiologiske og sociale indskrivning i verden og dens artefakter, som er en forudsætning for fantasiens autonome leg. Et skønt artefakts finalitet, altså dets evne til at skabe et tilsyneladende uendeligt antal fantasifulde refleksioner,⁸ er baseret på det paradoks, at beskuerens virkelighed går hånd i hånd med artefaktets perceptuelle konkrethed, og at denne konkrethed samtidig er kommunikeret og rammesat. I tilfældet med interaktive artefakter opfatter deltagerne ganske vist deres handlinger og det digitale systems output som meget virkelige, men de mindes på samme tid konstant om, at deres oplevelser er del af en kunstnerisk konstruktion. Interferenser mellem deltagerens sensorimotoriske tilstedeværelse og vedkommendes bevidsthed om situationens konstruktion skaber platformen for anden ordens

iagttagelse: en selvrefleksiv observation af egne interaktioner med et algoritmisk system. Men siden vi har at gøre med et interaktivt system, der forudsætter yderligere handlinger, bliver disse anden ordens iagttagelser ikke til andet end en potentialitet, altså det rum af handlemuligheder, et interaktivt installationssystem anticiperer. Skønhed som smagsdom i interaktive situationer kan derfor beskrives som oplevelsen af potentialet, der udspringer fra indbyrdes og kohærente forhold mellem eksterne stimuli (det digitale systems output) og deltagerens egne handlinger. Eller med andre ord: følelsen af (interaktiv) skønhed opstår gennem sammenhængen mellem en forståelse af det interaktive systems funktionalitet, og den sanselige oplevelse af »flow« i deltagerens igangværende interaktioner. Denne potentialitet genindskrives dog i den visceral-æstetiske proces i form af mere konkrete forventninger til mulige⁹ interaktioner.

På grund af det meget stramme feedback loop i VNS, opleves eksterne lyde som deltagerens fysiske bevægelers indhold. Som nævnt tidligere, bliver spillerens bevidsthed forsøgt snydt og fremstår som overflødig i den interaktive proces. Min egen erfaring med Rokeby's VNS er imidlertid, at »automatiseringen« af interaktionen (deltageren danser lyden og lyden danser deltageren) giver mulighed for et emergent iagttagelsesperspektiv. Til tider føles det, som om man fjernes fra den kropslige interaktionsproces, hvilket resulterer i en art splittet bevidsthed. En del af mig sanser lydene og mine egne bevægelser i rum og tid, mens en anden del af mig ser på udefra, hvilket skaber en følelse, eller mere præcist, en fornemmelse af kunstinstallationens inhærente potentialitet. Potentielle men prædeterminerede interaktioner er et funktionelt og strukturelt træk ved alle interaktive installationer, hvorimod potentialitet opleves som et transcendentalt fænomen, der synes netop at overkomme de rigide begrænsninger i systemets funktionalitet.

Art+Com's *Zerseher* virker tilsyneladende på en lignende måde. Beskueren gives på intet tidspunkt muligheden for at stoppe interaktionen eller styre det digitale systems output: at se, betyder at interagere. Men en separation mellem bevidst refleksion og visuel perception er tilsyneladende meget vanskelig (her er *Zerseher* meget forskelligt fra *VNS*). Man kan naturligvis kigge uden egentligt at se, imens man tænker på noget andet, men i den interaktive kunstinstallations kontekst vil dette være sjældent. *Zerseher* giver på intet tidspunkt beskueren mulighed for kontemplation. Der er ingen akkumulativ perception af et stabilt udtryk, der vil kunne syntetiseres i en samlet tolkning, kun oplevelser og perceptioner af et evigt foranderligt billede. Blikket bliver til et redskab, en tryllestav, der involverer beskueren i kunstværkets komposition, men som alligevel ikke giver vedkommende mulighed for at overveje og styre den kompositoriske akt og dens resultater. »Altid allerede« udførte billedforandringer negerer kontemplationen, men skaber som følge deraf en fornemmelse af ren og abstrakt potentialitet (som ikke kan genindskrives i interaktionen!).

Oplevelsen af det skønne som potentialitet i *Dream of Beauties 2.2* er ikke ligeså kryptisk som *VNS* og *Zerseher*, fordi interaktionsdesignet i Geislers installation hverken komprimerer tiden eller snyder vores bevidsthed eller vores intentionelle aktioner – den giver os tværtimod en masse tid til at reflektere, mellem interaktionerne. Motivationen er derfor ikke kun en voyeuristisk, sanselig og erotisk nysgerrighed. Den virtuelle kvindes langsomme og forsin-

kede reaktioner giver tid til et spil mellem refleksion og imagination: »Føles« korrespondancen mellem den virtuelle figurs reaktioner og de forestillinger, deltagerne har om virtuel og overnaturlig skønhed rigtig? Hvordan kunne fremtidens interaktion med skønne robotter se ud? Interaktionens potentialitet peger her udover selve værket. Skønt disse mulige refleksioner synes meget rationelle, er de dog altid akkompagneret af deltagerens umiddelbare mavefølelse. Den anden ordens iagttagelse føres tilbage til den konkrete interaktionsproces.

Konklusion

Igennem denne artikel har jeg forsøgt at opridsede grundtrækkene af en teori for interaktiv skønhed. Jeg beskrev to forskellige aspekter ved skønhed og interaktion. Det første aspekt relaterer sig til deltagerens umiddelbare fysiologiske, men ikke desto mindre sociale, bedømmelse af det digitale systems æstetiske output. På dette niveau konstituerer skønhed og grimhed en binær kode, der binder bedømmelse til handling. Det andet aspekt af interaktiv skønhed består af fortløbende »følelser« for det interaktive værks potentialitet. Kohærens og inkohærens mellem systemets output, deltagerens subjektive perception og proprioception¹⁰ afføder et spil mellem refleksion og imagination. Dette spil konstituerer hvert artefakts potentialitet, som igen danner baggrund for konkrete mulige interaktioner.

Skønhed i interaktiv kunst er stadig (eller igen) en domsfældelse, hvis formål er at kreere potentialitet som værende en platform for konkrete interaktionsmuligheder. Hos interaktive artefakter fører den æstetiske dom, det frie spil mellem fantasi og refleksion, tilbage til den konkrete interaktion, der bliver understøttet af koden skøn/grim.

Derfor er interaktiv skønhed, ulig kantiansk skønhed, ikke frigjort fra begrænsninger. Interaktive installationer er artificielle kommunikationssystemer. Denne specifikke sociale indramning er *sine qua non* for skønhed som psykofysisk kode og emergent autotranscendent fænomen. Kun samspillet mellem disse to niveauer kan tilnærmelsesvis forklare den interaktive kunsts skønhedsbegreb, da den hverken falder i den neurovidenskabelige fælde, hvor skønhed er blevet reduceret til en simpel operationel kode, eller tilskriver skønheden en udelukkende transcendent oprindelse eller et transcendent mål.

Litteratur

- Adorno, Theodor: *Ästhetische Theorie* (Suhrkamp, Frankfurt a. M., 1973)
- Austin, John: *How to do Things with Words* (Harvard University Press, Cambridge, 1975)
- Baumgarten, Alexander: *Theoretische Ästhetik* (Meiner Verlag, Hamburg, 1988)
- Berlyne, David: *Aesthetics and Psychobiology* (Appelton-Century-Crofts, New York, NY, USA, 1971)
- Bertelsen, Olaf and Pold, Søren: »Criticism as an approach to interface aesthetics« (proceedings of the NordiCHI '04, ACM, 2004)
- Cassirer, Ernst: *An Essay on Man* (Yale University Press, New Haven, USA, 1992)
- Csikszentmihalyi, Mihaly: *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (Harper and Row, New York, NY, USA, 1990)

- Deleuze, Gilles: *Repetition and Difference* (Columbia University Press, New York, NY, USA, 1994)
- Eco, Umberto: *On Beauty - A History of a Western Idea* (Secker & Warburg, London, 2004)
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen* (Suhrkamp, Frankfurt a. M., 2004)
- Hansen, Mark: *New Philosophy for New Media* (MIT Press Massachusetts, USA, 2006)
- Heinrich, Falk: *Interaktiv Digital Installationkunst* (Multivers, København, 2008)
- Kant, Immanuel: *Kritik der Urteilskraft* (Suhrkamp, Frankfurt a. M., 1979)
- Luhmann, Niklas: *Soziale Systeme* (Suhrkamp, Frankfurt a. M., 1984)
- Massumi, Brian: *Parables for the Virtual* (Duke University Press, Durham and London, 2002)
- Norman, Donald: *Emotional Design* (Basic Books, New York, NY, USA, 2004)
- Rokeby, David: »The construction of experience: interface as content«, in C. Dodsworth (Ed.), *Clark Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology* (ACM, New York, NY, USA, 1998)
- Schaeffer, Jean-Marie: *Art of the Modern Age* (Princeton University Press, Princeton, 2000)
- Shusterman, Richard: »Somaesthetics: a disciplinary proposal« i *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, (Vol. 57, s. 299–313, 1999)
- Welsch, Wolfgang: *Undoing Aesthetics* (SAGE Publication, London, UK, 1997)
- Whitehead, Alfred North: *Adventures of Ideas* (The Macmillan Company, USA, 1933)
- Wright, Peter; McCarthy, John.: *Technology as Experience* (MIT Press, Cambridge, MA, 2004)
- Zeki, Seki; Kawabata, H.: »Neural correlates of beauty« i *Journal for Neurophysiology* (2004)
<http://www.kirstengeisler.com> (tilgået 8.5.2009)
<http://homepage.mac.com/davidrokeby/home.html> (tilgået 8.5.2009)
<http://www.artcom.de/> (tilgået 8.5.2009)

Noter

- 1 Se Umberto Ecos bog *On Beauty – A History of Western Idea* (2004)
- 2 Renæssancekunstens skønhedsbegreb indbefatter ikke kun en naturtro gengivelse af virkelighed, men er i høj grad også baseret på formelle træk såsom kompositorisk og matematisk harmoni.
- 3 Værket kan fortolkes som en kritik af det uopnådelige og upersonlige skønhedsideal i en tidsalder, hvor digitale teknologier og massemedier fremviser tusinder og millioner smukke unge kvinders mageløse nøgenhed.
- 4 Interaktionssystemer i systemteoretisk forstand er kommunikationssystemer, der konstituerer og opretholder sig selv, når to personer befinder sig i samme rum på samme tid. De ophører først, når en person forlader situationen.
- 5 Fx trækker filosofen Shusterman i sine tekster om somaæstetik i høj grad på Baumgartens grundtanker, og fremhæver sanselig perception som et vigtigt aspekt for en teori og praksis for »creative self-fashioning« (Shusterman, 1999). Filosofen Welsch bruger Baumgarten til fremhævelsen af æstetik som en menneskelig egenskab, der ikke er be-

- grænset til eksklusivt at tilhøre de skønne kunstarter (Welsch 1997).
- 6 Normans brug af begrebet »visceral« betegner et meget dybt liggende fysisk-biologisk reaktions- og handlingsniveau (det instinktive og automatiserede).
 - 7 Og han er smertelig vidende om dette. For at kunne ophøje den rene skønhed til en transcendental dom må han postulere et kunstneriske geni, der er i stand til at kreere artefakter, som ikke indeholder intentionalitet.
 - 8 Cassirer beskriver æstetisk oplevelse som »pregnant with infinite possibilities which remain unrealised in ordinary sense experiences« (Cassirer 1992).
 - 9 For forskellen mellem potentialitet og det konkret mulige, se Gille Deleuzes *Difference and Repetition* (1994) eller Brian Massumi *Parables for the Virtual* (2002).
 - 10 Proprioception er den sans, der registrerer de spatiale og muskulære forhold mellem kroppens lemmer

Falk Heinrich (f. 1963): ph.d., er lektor ved Aalborg Universitet, hvor han underviser og forsker i kunst og teknologi. Han er med til at opbygge AAU's kunstuddannelse »Art and Technology« (ArT).

Person, Aktør, Rolle

Inter-personal udveksling, performativ præsens og det nye publikum

Af Michael Eigtved

Indledning

De allerfleste teorier og modeller for forståelsen af udvekslingen mellem optrædende og tilskuere i teatrale begivenheder opererer med, at nogen defineres som optrædende og andre som tilskuere (Fischer-Lichte 2004, Josette Feral 2002, Sauter 2006). Dualismen bliver det definitoriske moment for en række betydende forskere indenfor teater- og performance studier, med Erika Fischer-Lichte og Josette Feral som to af de førende. I en række nyere former for forestillinger eller begivenheder er dette skel vanskeligt og grundlæggende uproduktivt at opretholde som styremekanisme, når man ønsker at undersøge begivenhederne.

Formålet med det følgende er at præsentere en måde at anskue såvel deltagerne som udvekslingen mellem dem på, i den type begivenheder, hvor fluktueringen mellem positioner (som hhv. optrædende og betragtede) er et væsentligt element. *Live show*-delene af tv-showet og -konkurrencen *Talent 2008*, som foregik på DR1 i efteråret 2008 vil blive benyttet, for showet er et tydeligt eksempel på en type teatrale begivenheder, som er udviklet i de senere år. Et karakteristisk træk er, at relationerne momentant vendes på hovedet, så tilskuerne bliver performere, og aktørerne bliver tilskuere.

Talentkonkurrencen, der er et gennemprøvet udenlandsk koncept, former sig som et udskillelsesløb, hvor helt almindelige folk kan melde sig til en audition. Efter en forudvælgelse får nogle hundrede personer så mulighed for at vise deres nummer for de tre fagdommere, og i denne proces udskilles yderligere deltagere, indtil der er fire gange otte deltagere tilbage til fire semifinaler. Disse transmitteres live fra et teater, og fra hver udvælges to deltagere, som går videre til finalen: en vælges af dommerne og en af seerne ved SMS-afstemning. Endelig afsluttes konkurrencen med en finale, hvor seerne (igen ved afstemning) beslutter vinderen.

Basis i designet af *Talent 2008* konkurrencen er derfor kombinationen af uprøvede folk på scenen overfor et højt professionelt publikum i form af tre dommere med hver deres faglige baggrund. Udover disse to elementer er der så yderligere et live-publikum i salen, der optræder i en mere traditionel tilskuerrolle og egentlig er den mest stabile faktor, samt en vært der modererer og kommenterer forløbet. Det er en fordeling, der naturligvis er skabt for at etablere et konfliktpotential, hvor de, der betragter konkurrencen (som seere udefra eller som live-publikum i salen), kan få flere identifikationspunkter: de kan dele begejstringen, når en går videre, og tilsvarende føle skuffelsen og urimeligheden i en uretfærdig dom osv. Men de kan også teste deres egen smag og deres egne evner op mod dommernes: forudgribe dommernes karakter, affærdige åbenlyst grundløse påstande osv. Og endelig kan man lade sig indhulle i massebegejstring eller det modsatte og klappe eller buhe med det store publikum.

Selvfremsstilling og den performative præsens

Sociologen Erving Goffmans pointer om, at man kan forstå hverdagslivets selvfremsstilling vha. metaforisk brug af dramaturgiske begreber som drama, roller og spil, opleves stadig mere aktuelle i en tid, hvor meta-refleksionen over egen fremtoning fylder mere end nogen sinde. »Jeg'et, som Goffman portrætterer det, er simultant et produkt af dramatisk performance, objekt for sociale ritualer og skueplads for strategisk »gamemanship«,« skriver Charles Lehmert rammende i *The Goffman Reader* (Lehmert 1997, p. 63). Det er i dialektikken mellem selvet og dets bevægelser i det sociale liv – dvs. med andre »selv'er« – at Goffman sætter ind, og netop bevidstgørelsen og prioriteringen af dette samspil mellem selvforståelse og selv-iscenesættelse er et bærende træk i nutiden.

Goffman anvender metaforen drama, eller rettere »det dramaturgiske perspektiv«, som model for at studere organiseringen af det sociale liv (Goffman 1959). Han tager dermed udgangspunkt i, at vi teatraliserer vores egen fremtoning, fordi vi i et socialt møde aldrig kan producere nok egentligt »bevis« for, at vi er dem, vi påstår, vi er. Den dramaturgiske model giver mulighed for at beskrive et særligt aspekt af det sociale liv, nemlig at vi må forstå os selv som individer, der spiller roller, og at dette rollespil er den måde, vi gensidigt forstår hinanden på som personer. Der defineres en særlig relation mellem personer og etableres en overenskomst om, at vi må nøjes med det, vi faktisk oplever, og at vi meningsfuldt kan interpretere hinanden på den baggrund. Frederik Barth skriver i forordet til den norske udgave af Goffmans bog:

Vigtigst er ideen om situationsdefinitionen: at vi når vi interagerer, har brug for at etablere en forståelse af hvilken slags anledning det har og hvilken sektor af vores person vi skal spille ud. Ud af dette følger vores opfattelse af hvad vi har behov for at vide om de andre, og hvad vi skal gøre relevant om dem og os selv. (Goffmann 1974, s. 8)

Eller med andre ord: det handler om, at vi både i vores selvforståelse og i forståelsen af andre er produkter af teatrale situationer, og i og med at der dermed understreges en art dannelsesproces, bliver den sociale udveksling mellem de optrædende en relation, hvor vi kan formes og forme hinanden.

Hvor Goffman udviklede sin idé med henblik på at beskrive hverdagens rollespil, er den gennem tiden blevet udvidet til også at omfatte det, som sker under begivenheder med egentligt forestillingspræg. Det er på flere måder her i specificeringen af de mekanismer, som Goffman antager som generelle, at en del af den nyere teatralitetsforskning har taget sit afsæt. Det sker, når mekanismerne anvendes som led i (teatrale) strategier for at få noget bestemt til at ske på en scene.

Denne specificering er delvis sket som en kritik af Goffmans anvendelse af begrebet om drama og teater, og især i en nu klassisk diskussion af udvekslingen mellem teater som kunst- art, og det sociale livs teatralisering (Kjølner 2007, p. 17ff). Denne diskussion er ligeledes

aktuel i den sammenhæng, der her skal beskrives, for det er netop udviskningen af disse grænser, der er en del af bærekraften i fænomener som *Talent 2008*.

Teatralitet

Josette Feral placerer det teatrale som noget, der er huset i en tilskuers perception af en bestemt situation. Teatralitet er resultatet af tilskuerens genkendelseshandling. Denne teatralitet er indskrevet i begivenheden af en kunstner gennem procedurer, der ligeledes kan studeres (Feral 2002, p.10 ff). Genkendelsen er altså afhængig af en perceptionsproces. Tilskueren ser på de begivenheder, der udfolder sig foran ham, udvælger en serie sprækker (cleavages), som tillader ham at indføje teatralitet i begivenheder eller i objekter. Teatralitet er således, ifølge Feral, afvigelser i betydningssystemer forårsaget af sprækker.

Den første sprække opstår, når producenten ved hjælp af isolation skærer begivenheden eller objektet væk fra de dagligdags omgivelser, og der etableres en *særlig* isolation. Dualiteten mellem realitet og fiktion er en anden sprække, der kan identificere teatralitet. Kroppen er reel, men foretager sig i begivenheden handlinger, der refererer til en fiktion. Endelig er der en sprække, der opstår, når tilskueren ser både den optrædende som det subjekt, han er, og som den fiktion, han giver krop. Når disse sprækker er til stede simultant, kan vi betegne en begivenhed, et objekt eller en handling som teatral.

Men det synes nødvendigt at tage denne tankegang et skridt videre for at forstå de fænomener, der her er tale om, idet det er nødvendigt at forstå den komplekse dualitet: tilskueren er også selv en »fiktion«. Han eller hun har en rolle, der kan og skal fortolkes, og analytikerens blik må derfor omfatte begge parter på samme måde – og med fælles, ens intentioner.

Erika Fischer-Lichtes undersøgelser af det performatives æstetik, der repræsenterer en yderligere videreudvikling af teatralitetsteoriene, hviler da også netop i sin essens på en diskussion af tilskuer-, deltager- og performer-relationer. Trods den opblødning af teaterbegrebet, som hun fremfører, er ét element dog stadig stabilt: den fysiske, samtidige tilstedeværelse af nogen, der optræder, og nogen, der er tilskuere. Hos Fischer-Lichte er det rollefordelingens karakter, der er til debat, idet hun ikke sætter spørgsmålstegn ved, at opdelingen mellem optrædende og publikum overhovedet eksisterer.

Teatrale begivenheder karakteriseres hos Fischer-Lichte gennem en særlig proceskarakter. Processen defineres således: de optrædendes handlinger er rettet mod at opnå et bestemt forhold til tilskuerne, og tilskuernes handlinger kan gå i tre retninger: de kan gå ind på den »forholdsdefinition«, som den optrædende tilbyder, de kan modificere den, eller de kan erstatte den med en anden definition. Det gælder altså om at »forhandle« hvilket forhold mellem tilskuer og aktør, der skal gælde, og ad denne vej konstituere forestillingens virkelighed (Fischer-Lichte 2004, p. 26-27). Det er altså forhandlingen om relationen, der er det centrale spørgsmål. Og det er måske netop i spørgsmålet om relationen, at en logisk videreførelse af Fischer-Lichtes teori skal ske: når publikum omdefinerer relationen og dermed i princippet overtager styringen af begivenheden, er de så stadig et publikum?

I givet fald skal vi i det mindste arbejde med et udvidet publikumsbegreb i stil med det udvidede teaterbegreb, der efterhånden har cementeret sig. Og måske er det selve dikoto-

mien i rollesystemet, der udgør problemet. Det kan derfor give mere mening at hævde, at der blot er tale om to forskellige måder at være deltager i en begivenhed på, snarere end – trods det performativitetsteoretiske greb – grundlæggende at fastholde klassiske kommunikationsmodellens afsender/modtager-relation.

Talent for at være publikum

Man kan måske karakterisere de seneste årtiers udvikling som at vi er gået fra informations-samfund til begivenhedssamfund. Det 21. århundrede kan på dette punkt som følge heraf også karakteriseres ved, at vi på dette område går mod en tilskuer/agerende-kultur. Et vigtigt aspekt er dermed interessen for etableringen af muligheder for enten selv at være på – eller at man som tilskuer får en *individuel* oplevelse.

Det betyder, at der findes et »nyt« publikum: et publikum, der som hovedregel også *selv* vil navigere i oplevelsen, og som nok ønsker at blive (for)ført eller overvældet, men som forventer, at der er rum til selv at præge oplevelsen. Et gennemgående træk ved teatrale begivenheder som dem, der behandles her, er derfor, at de må ses som en blanding af socio-kulturelt fænomen og oplevelsesforbrugsprodukt, der på én gang skal skabe fælles mening og individuel tilfredsstillelse. Jens Nielsen skriver i *Events i den danske oplevelsesøkonomi*:

I varen ligger drømmene. Vi bruger vores forestillingsevne på æstetisk velplejede produkter, og indfortolker det, vi er, eller artikulerer og kommunikerer gennem købsbeslutningen det, vi drømmer om at blive. Igennem forbrug udviser den enkelte på denne måde resultater af valg og beslutninger og kommunikerer dermed aspekter af sin identitet til omverdenen. (Nielsen 2008, p. 140)

Det at være publikum til – og dermed forbruger af – en begivenhed, kan altså oftere og oftere ses som en måde at eksponere sin egen identitet; måden man er publikum på er ikke blot styret af klassiske konventioner om relationen mellem scene og sal, og derfor er muligheden for individualiseret adfærd og dermed identitetseksponering ofte medtænkt i koncepterne for begivenhederne.

Dette hænger muligvis sammen med den intensivering af Goffmans rollespil, som er foregået i de seneste årtier. Anne-Britt Gran skelner mellem tre stadier af, hvad hun kalder teatrale identiteter, og hun binder således udviklingen i identitets- og selvforståelsen til de teatrale mønstre, der præger vores sociale liv (Gran 2004, p. 43ff).

Ifølge Gran talte man i 1960'erne og 70'erne stadig om en *autentisk*, ikke-teatral identitet, som svarer til en klassisk forståelse af begrebet, hvor man ikke skelner mellem en offentlig og en privat identitet, fordi identitet er noget, man er, noget, der er autentisk i sin kerne, og derfor noget man leder efter inde i sig selv.

Med 1980'erne opstod, hvad Gran betegner en *udtalt* teatral identitet. Den karakteriseres ved at være iscenesat, det er noget man spiller, og man kan påtage sig flere forskellige roller. Identiteten er ekstrovert og skabes for en omverden, hvorfor andre har stor betydning; der kan ved rollespillet skelnes mellem offentlig og privat og identitetens autenticitet hviler

på spillets autenticitet. Dermed korresponderer denne opfattelse med, hvad der er blevet betegnet som den post-moderne identitetsdannelse.

I en bevægelse, der kan antages at begynde i 1990'erne, opstod, hvad Gran betegner som en *uudtalt* teatral identitet. Den karakteriseres ved at være en selvrefleksiv identitet, som man både spiller og reflekterer over i en art metaposition. Man vælger en eller flere identiteter efter behov og sammenhæng som led i en selvrefleksionsproces, og identitetsdannelsen er dermed både introvert og ekstrovert. Det betyder en høj grad af bevidsthed om andres betydning, og at der spilles bevidst på skellet mellem offentlig og privat i en identitet, der kan opfattes som autentisk selvreflekterende.

Vi må tage nødvendige forbehold for dette synspunkt: autenticitet er et vanskeligt element at operere med, og det er problematisk at knytte disse identitetsdannelser til epokale afgrænsninger. Desuden må man antage, at disse identiteter ikke optræder i, hvad man kunne kalde ren form, og derfor i dén forstand er postulater. Grans skelnen er til trods for dette nyttig som redskab, når man vil undersøge, hvordan opblødningen af skellet mellem optrædende og publikumer er led i netop den type af identitetsdannelsesproces, som er karakteristisk for nutiden. Særlig forekommer pointen om den øgede grad af bevidst selvrefleksion at kunne understøtte forståelsen af de metapositioner, som fx *Talent 2008* tilbyder, og Grans karakteristisk af den uudtalte teatral identitet kunne næsten være den model, konceptet er udviklet ud fra.

Her er ligeledes en binding til Fischer-Lichtes forståelse af det performative. Hvor man tidligere betragtede kulturprodukter og forbruget af dem som måder at danne mening, skabe og forstå betydning, hælder den performative tilgang i langt højere grad mod at forstå hvilke erfaringer og potentialer for refleksion, oplevelsen tilbyder – og dermed hvilken transformation af den oplevende, der dermed muliggøres (Fischer-Lichte 2004, p. 17ff).

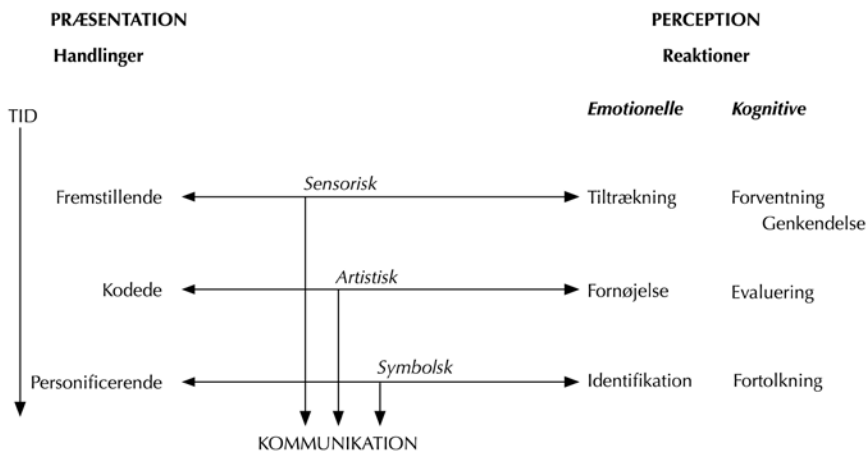
Det betyder, at det at være publikum kan ses som en måde at spille en rolle, idet attraktionsværdien ved nutidens teatral begivenheder er muligheden for at forhandle sin identitet – måske endda med muligheden for at transformere sig selv i det gensidige spil, man indgår i.

Skuespiller, scenefigur, karakter

Det er nødvendigt at træde et skridt tilbage og rekapitulere nogle teaterteoretiske synspunkter for at komme videre med en fornyet idé om publikumsrelationer. I 1931 udkom pragerstrukturalisten Otakar Zichs bog om den dramatiske kunsts æstetik, hvori han introducerede en mulig skelnen mellem tre niveauer i forståelsen af den optrædende på scenen (McAuley 2000, s. 92ff.). Det første niveau er *skuespilleren*, hvilket vil sige spillerens person som fysisk tilstedeværelse (alder, køn, krop, temperament, stemmetype etc.). Det næste niveau udgøres af *scenefiguren*, hvilket vil sige den fremtoning af en person, som skuespilleren skaber gennem anvendelse af teknik og bevidst adfærd, altså ved en bestemt brug af kroppen og stemmen, samt igennem kostume, makeup etc. Og endelig er der det tredje niveau som udgøres af *karakteren*, der fremstilles. Den som kommer til live i tilskuerens bevidsthed som følge af hans eller hendes fortolkning af de to foregående deles samspil og samspillet med de øvrige teatral elementer.

Gay McAuley tager denne tredeling op igen og peger med afsæt i en semiotisk tilgang på, at det udover den strukturalistiske pointe i at forstå delingen som et styrende princip, også er produktivt at undersøge niveauerne på tværs samt at undersøge tilskuerens vifte af relationsmuligheder. Altså at undersøge relationen mellem skuespiller og scenefigur, skuespiller og rolle, skuespiller og tilskuer, scenefigur og tilskuer, rolle og tilskuer samt rolle og scenefigur. Dermed kan man kortlægge de netværk af mulige betydninger, der kan dannes, og de forståelser, man kan gøre sig i mødet med den optrædende.

Denne tankegang er også det, der ligger til grund for Willmar Sauters model for forståelsen af den teatral kommunikation. Her opdeler han analytisk i en præsentationsside og en perceptionsside (Se Martin & Sauter 1995, p.78ff., p. 142ff., desuden Sauter 2000, p. 53ff.). I stedet for Zichs tre betegnelser (der er knyttet til skuespilleren) er hans models centrale kanaler dem, der indeholder udvekslingen mellem den optrædende (på præsentationssiden) og tilskueren (på perceptionssiden). Første niveau er det sensoriske, hvor vi gennem de blotte sansindtryk danner os et indtryk af den anden. Andet niveau er det artistiske niveau, hvor kunstneriske færdigheders udfoldelse findes. Og endelig udgøres sidste niveau af det symboliske, der er *resultatet* af fortolkningsprocesserne. I hver side af modellen er placeret det, der knytter sig til den pågældende del: i præsentationssiden findes de typer af handlinger, aktioner, spilleren anvender, og i perceptionssiden de mulige reaktioner, dette udløser. Samlet ser modellen således ud.



Modellen fungerer stadig som et system med en dominerende retning – fra aktion til reaktion – men samtidig er de reaktioner, som publikums reaktioner udløser hos den præsenterende ikke en del af modellen. I en nyere tekst definerer Sauter dog forholdet mellem præsentation og perception således: »*Theatre becomes theatre by being an event, in which two partners engage in a playful relationship*« (Sauter 2004, p.11). Den tankegang, der strækker fra Zichs strukturalisme over McAuleys semiotik til Sauters kommunikationsmodel, kan danne basis for en mere systematisk tilgang til en forandret forståelse af relationen mellem optrædende og publikum, som de seneste årtiers udvikling har betinget muligheden for. En

forståelse, hvor det er to i princippet ens og ligeværdige partnere, der tilsammen etablerer og udfolder begivenhedens potentialer.

PAR-modellen

Udgangspunktet for en fornyet forståelse af rollefordelingen i teatrale begivenheder er altså at forlade den klassiske opdeling, hvor nogen defineres som optrædende og nogen som tilskuere. Afsættet er, som hos Goffman, at vi alle agerer i forskellige roller, og at måden, hvorpå man betegner dem, mest har at gøre med specificeringen af disse roller og den måde, de etableres på. Den tankegang, jeg præsenterer i det følgende, tager Zichs struktur op til fornyet overvejelse ved at videreudvikle den gennem McAuleys og Sauters ideer. Hermed skabes en væsentligt mere generel model, der ikke knytter sig specifikt til scenekunst, men i princippet er anvendelig på alle typer af begivenheder, der sætter af fra teatrale strategier. Kernen i modellen er at forstå den måde, hvorpå man udveksler med hinanden i teatrale begivenheder, som tredelt: som person, som aktør og som rolle (forkortet PAR). PAR-modellen er derfor en måde at søge at opstille en ramme til at betragte de inter-personelle relationer i udvekslingshandlinger i en teatral begivenhed.

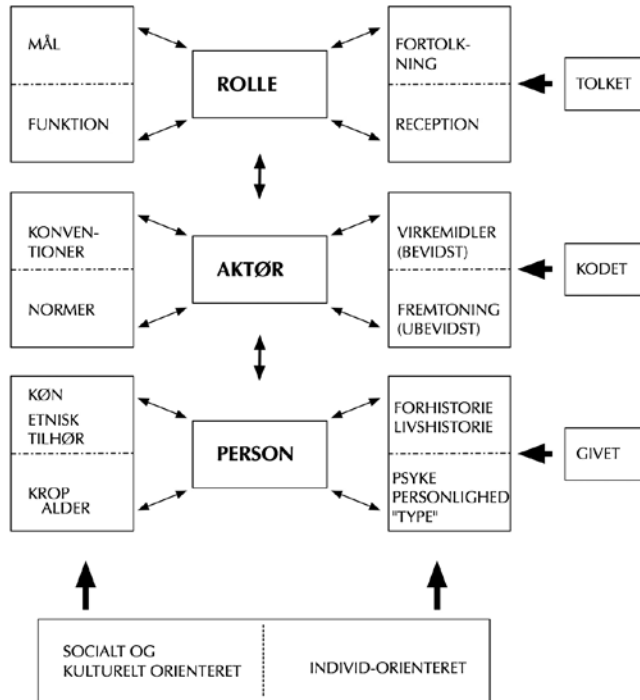
Som udgangspunkt kan man helt generelt antage, at alle menneskelige udvekslingsrelationer i denne type af begivenheder kan betragtes under den optik, modellens tredeling tilbyder. Vi er alle både personer, aktører og roller uanset placeringen i begivenheden, idet der på hvert af disse niveauer udveksles bestemte elementer; endvidere kan man skelne mellem at betragte udvekslingen som overvejende betinget af en generel social og kulturel kontekst, eller overvejende betinget af det konkrete individ.

På *person-niveauet* er en række ting givne (og i princippet uforanderlige i øjeblikket), det vil sige, at vi i første omgang blot registrerer dem, men at de senere indgår i vores fortolkning af udvekslingen. Her finder vi på et generelt socio-kulturelt niveau de betydninger og potentielle udvekslinger, der dannes af betydningen af krop, alder, køn og etnisk tilhørsforhold. På det mere individbundne niveau består betydningerne af det, der kan erfares gennem (umiddelbare sansindtryk af) den konkrete persons forhistorie og livshistorie, samt af personens individuelle personlighed, som konkret kommer konkret til udtryk i mødet.

På *aktør-niveauet* er der tale om, at vi opererer med anvendelsen af flere sæt af koder, der, for at vi kan begribe hinanden meningsfuldt, må være nogle, vi deler. Det betyder, at man på det socio-kulturelle niveau forholder sig til de gældende normer for opførsel i en given kontekst, og til de konventioner for adfærd og handlinger, der knytter sig hertil. (Som altså modsvarer Goffmans ide om, at vi hele tiden må sondere, hvilken »sektor« af vores personlighed vi vælger at spille ud.) På individniveauet vil der være tale om, at der udveksles på såvel et ubevidst som et bevidst niveau. Det faktum, at en meget stor del af den menneskelige udveksling foregår ubevidst, indfører et fremtoningselement, som her dækker over ubevidste handlingsmønstre, gestus, ordvalg etc., som dem man udveksler med automatisk opfanger. De (teatrale og performative) virkemidler, der med fortsæt er valgt som led i en strategi for udvekslingen, er så placeret på det bevidste niveau.

På *rolle-niveauet* vil vi på det socio-kulturelle niveau søge at begribe, hvilken funktion,

det vi udveksler, skal have, og dermed hvilket mål, der er med den rolle, vi oplever hinanden i. Det sker ved, at vi på individniveau på den ene side danner os et indtryk gennem perceptionsprocesser, og siden interpreterer resultatet af samspillet mellem personen og aktøren. Det er gennem fortolkningen af summen af relationer køn, alder, osv. og adfærd, fremtoning, virkemidler osv., i den givne kontekst, vi danner opfattelsen af rollen. Herved danner vi os en mening om hvilken type af rolle, der er tale om, og derefter vil vi gennem refleksion relatere denne fortolkning til det mål, vi mener, der er med rollen. Grafisk ser basiselementet i modellen ud som i figur 2.

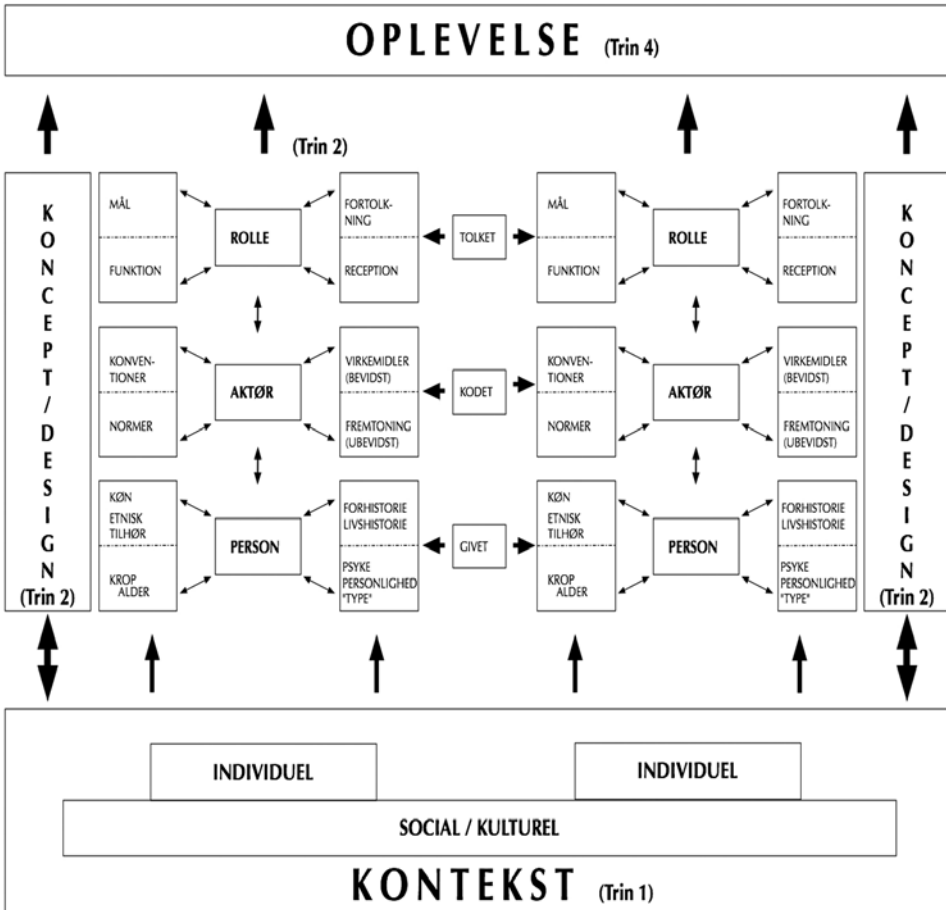


Som en følge af de tidligere skitserede teoretiske overvejelser, giver det mening at forlade ideen om en relation baseret på et fikseret tilskuer-optrædende forhold. I stedet består processen af udvekslingen mellem to eller flere individer, der alle hver især kan betragtes gennem den tredeling, der her er redegjort for. PAR-modellen peger dermed også på, at der ikke er tale om aktioner og reaktioner, men om en udveksling i flow mellem kommunikative individer, der i princippet er ens. Det vil sige, at det i udvekslingsrelationen i en begivenhed ikke er konstant, hvem der udfører en rolle, og hvem der betragter og responderer. Begge parter er personer, aktører og roller. Rollen som publikum i salen er ligeså meget en rolle (og ligeså væsentlig), som den der fx står i en rolle på en scene. Desuden kan de andre medlemmer af publikum opfattes som nogen, der må fortolkes som værende i en bestemt rolle. Det er den logiske konsekvens af Fischer-Lichtes pointe om forholdsdefinitionen: hvis begge parter har

indflydelse på forholdet, må de i princippet også betragtes som ens, om end de udfører deres roller på forskellige måder, med forskellig funktion og mål og med forskellig dominans.

Det kan naturligvis være mere eller mindre tydeligt, at der er denne forholdsforhandling, men det er det princip, der kan lægges til grund. Det navigerende publikum vil jo netop *selv* definere deres oplevelse og dermed deres egne roller i den. Der er altså nok tale om, som Feral pointerede, at det teatral aspekt etableres gennem bestemte genkendeshandlinger. Men disse er ikke eksklusivt forbeholdt funktionen som tilskuer, idet den der sidder i salen som følge af den selvrefleksion, der blev beskrevet med Anne-Britt Gran, kan være ligeså bevidst om sin egen rolle som tilskuer (der optræder) som om den optrædendes optræden (og tilskuen).

Det er gennem et koncept, gennem et særligt design af begivenheden, dvs. de anvendte teatral strategier (der fx inkluderer, hvem der er placeret hvor i forhold til lys og lyd, hvem der har kontrollen over hvilke virkemidler osv.) at det bliver tydeligt, hvem der har hvilke udtryks-, oplevelses-, og erfaringspotentialer hvornår. Den samlede model ser derfor ud som i figur 3.



Processen, som den konkrete udvekslingshandling i begivenheden gennemgår, kan betragtes som et forløb i fire trin (angivet i parentes): en begivenhed udspringer af en kontekst, der definerer den (trin 1); udformningen af en begivenhed styres af det koncept, det design og de vilkår, producenterne opererer med (trin 2); selve begivenhedens forløb determineres på baggrund af 1 og 2 gennem udvekslingen mellem de deltagende (trin 3); og endelig kan udbyttet af begivenheden udmøntes i en oplevelse (trin 4), som er det, begge parter efterfølgende kan »genfortælle« om dens mening og virkning, om de erfaringer de gjorde sig, og dermed om den *konkrete* oplevelse, der blev skabt for de specifikke individer i den specifikke begivenhed.

At være på i PAR

Nu når vi så frem til at se på, hvordan noget så relativt ukompliceret som *Talent 2008* alligevel er en af grundene til at genoverveje tilskuer-optrædende relationen. Og svaret skal især findes i formatet.

Forløbsmæssigt er der nemlig indlagt en afgørende faktor i konceptet: Hvis en dommer midt under en deltagers optræden allerede ser sig i stand til at bedømme den negativt, er han udstyret med en stor rød knap, der dels udløser en skærende lyd, dels tænder et stort rødt X over scenen. Hvis alle tre dommere har trykket, skal deltageren stoppe – uanset hvor langt han eller hun er nået. Det betyder, at den, der er på scenen, hele tiden spiller til et potentielt intervererende publikum, og dermed er rollefordelingen mellem optrædende og dommere ikke i dén forstand ligeværdig, da de optrædende ikke har en tilsvarende mulighed. Men det betyder under alle omstændigheder, at både optrædende, dommere og tilskuere/seere konstant tvinges til en refleksion over situationens karakter – og dermed over sin rolle. For det er med knappen muligt at få byttet rolle: når den enes optræden afbrydes, er det samtidig startskuddet til den andens, og for dem, der er tilskuere i salen, er det en mulighed for at ytre sin opfattelse både af dommerens optræden og af dem på scenen. Ved upopulære interventioner er live-publikummet faktisk den mest dominerende faktor med overdøvende buh-råb osv.

Dommerpanelet bestod af tre personer. På personniveau var der tale om en midaldrende, let overvægtig mand med en afslappet tøjsmag og et vist temperament (Peter Aalbæk); en yngre, smuk kvinde med en sensuel stemme og let opflammeligt temperament (Julie Steincke); og endelig en aldersubestemmelig (et sted i fyrrerne), let anæmisk mand, med en næsten flegmatisk holdning til projektet (Martin Hall).

På aktørniveau var der også en vis gennemsigtighed: Aalbæk var den vrisne, men dog godhjertede, Steincke den voldsomt begejstrede og næsten uhæmmede, og endelig Hall den (pseudo?) reflekterende med højbrynet sprogbrug.

Det var dermed også tre meget forskellige roller, man kunne fortolke dem i: en havde rollen som den, der repræsenterede en art kunstnerisk folkelighed, en havde fokus på kommerciel målrettethed, endelig opererede en med en slags subtil, pop-intellektualisme.

Den særlige interventionsdels rollefordeling (med den røde knap) lader sig således diskutere yderligere gennem tredelingen i person, aktør, rolle. For en del af refleksionen må gå på elementer som forholdet mellem en specifik dommers alder (han er fx den ældste), og hans

deraf følgende forhold på personniveau til unge mennesker. Udløser det blotte faktum, at de hver i sær har den alder, de har, noget, der enten kan fremme eller hæmme udvekslingen?

Er han på aktørniveauet fortrolig med de normer og konventioner, der gælder i den kontekst, den optrædende på aktørniveau sætter af fra? Eller indlæser han den optrædende i sine egne? Anvender han bevidst en adfærd, der enten styrker bestemte konventioner eller udfordrer særlige normer? Eller »afslører« hans handlinger en ubevidst modvilje? (Der dog kan slå ud i lys lue som hos dommeren Peter Aalbæk, der på et tidspunkt udbrød: »Jeg hader, hader, hader børn der optræder!«).

Endelig kan man spørge til den rolle, som de optrædende indtager i dommerens fortolkning, hvilke mål han tænker, rollen skal opfylde i forhold til den funktion, den optrædende har i konkurrencen. (Altså kan der være en underholdningsmæssig gevinst i at smide nogen ud, sådan at det er dommeren, der modificerer relationen?) Tilsvarende må den optrædende på scenen foretage nøjagtigt samme refleksioner: hvordan forholder jeg mig til den konkrete dommer på de tre niveauer, og hvordan fortolker jeg hans rolle i forhold til min?

Foran dommerpanelet, der jo altså var gennemgående, defilerede så en vifte af vidt forskellige personer og færdigheder. Fælles for dem var til gengæld, at attraktionen ved det hele var, at det kunne blive et spil om identitet. For grunden til at optræde i den slags shows må være at bevise sin identitet gennem at spille en rolle; nemlig en identitet som en, der besidder talent. Dermed er den type af konkurrencers popularitet sådan set let forklarlig, de er institutionaliseringen af det 21. århundredes identitetsdannesspil. Og hvad der er endnu vigtigere: man kan – hvis man er heldig og måske dygtig – høste anerkendelse for og bekræftelse på denne identitet lige på stedet. Det underskud af bevis, som Goffman pegede ud som den væsentligste grund til teatraliseringen, kan her konkret afhjælpes ved hjælp af udvekslingen med dommerne i rollespillet.

På person- og aktørniveauet er variationen enorm både hos optrædende og dommere. Men på rolleniveauet ligger tingene fast: for talenterne er målet med deres rolle ganske enkelt at få dommernes accept, og funktionen af rollen dermed at være den, der viser hele verden, at der er skjulte talenter derude. For dommerne ligger det lige så fast: rollens mål er at sikre, at der er forskelle i verden, og dens funktion er at vise, at der er nogen, der kan spotte den.

Rollen som ...

I *Talent 2008* er der det interessante element, at man påstår, det er muligt at finde talent, som noget der er uafhængigt af den kunststart eller færdighed, man præsenterer det i. Det er derfor basis i programmet, at det er en menneskelig kvalitet eller evne, som kommer til syne gennem den særlige teatralisering af rollespillet, som konceptet tilvejebringer. Og identifikationen af denne evne er ikke afhængig af skoling, for paradokset er, at de tre dommers job er at se igennem udtrykket (det Sauter ville betegne som det artistiske niveau) og gennemskue et indre talent, der manifesterer sig lige godt, om man på aktørniveau fløjter i hænderne, hulahopper, synger gospels eller kan bøje begge ender sammen.

Det afgørende moment er derfor ikke dommernes faglige kompetence (hvem har også det, når det gælder om at fløjte i sine knyttede næver?). Det bærende er i stedet de tre dom-

meres evne til at *spille rollen* som en, der besidder en særlig viden, og deres evne til at forvalte denne rolle på en særlig teatral måde.

Værdidommen over de optrædende bliver således baseret på et spørgsmål om, hvor meget plads til at agere i rollen som dommer, de forskellige dommere fandt, at udvekslingen åbnede mulighed for. På scenen ser vi »helt almindelige mennesker«, der forhandler deres identitet i en selvrefleksiv modus, og i salen er dommernes personlige smag og idiosynkrasier styrende for interventionen, der altid slutter med dommerens subjektive og selvrefleksive udtalelser om den udveksling, der er i gang. Altså igen en særligt privilegeret position.

Den udtalt teatrale identitet er styrende såvel i konceptet, som på scenen og i salen – og rollefordelingen er til konstant forhandling, nemlig, som nævnt, *simultant et produkt af dramatisk performance, objekt for sociale ritualer og skueplads for strategisk »gamemanship«*. Men måske er den forskydning, der er sket, i forhold til da Goffman præsenterede sine ideer, at det strategiske gamemanship i dag fylder meget mere end selve udfoldelsen i sociale ritualer og deres meningsdannende rollespil.

Litteratur

- Eigtved, Michael: *Forestillinger*, Rosinante, København 2003.
- Eigtved, Michael: *Forestillingsanalyse*. Forlaget Samfundslitteratur, København 2007.
- Feral, Josette (red.): Substance 98/99, Volume 31, Nos. 2 &3, 2002.
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2004.
- Goffman, Erving: *The Presentation of Self in Everyday Life*, Anchor Books, New York 1959.
- Goffman, Erving: *Vore rollespil i hverdagen* (oversat af Kari og Kjell Risvik, Dreyers Forlag, 1974).
- Gran, Anne-Britt: *Vår teatrale tid*, Dinamo Forlag, Lysaker 2004.
- Kjølner, Torunn: *Teatralitet og performativitet*, in: Peripeti nr. 7, Århus 2007.
- Lehmert, Charles: *The Goffman Reader*, Blackwell Publishers, Massachusetts 1997.
- Martin, Jacqueline & Sauter, Willmar: *Understanding Theatre*, Almqvist & Wiksell International, Stockholm 1995.
- McCauley, Gay: *Space in Performance*, University of Michigan Press, 2000.
- Nielsen, Jens: *Events i den danske oplevelsesøkonomi*, Forlaget Samfundslitteratur, København 2008.
- Sauter, Willmar: *The Theatrical Event*, University of Iowa Press, Iowa City 2000.
- Sauter, Willmar: *Eventness. A Concept of the Theatrical Event.*, STUTS, Stockholm 2006.
- Sauter, Willmar: »Introducing the Theatrical Event«, in: Cremona, Vicky Ann (et.al.) (eds.): *Theatrical Events*, Rodopi, Amsterdam – New York 2004.

Michael Eigtved (f. 1964): Cand.mag, ph.d., lektor i og fagleder for teatervidenskab ved KU. Har især undervist i forestillingsanalyse, populære scenekunstformer, eventkultur, musikteater mm.

Interaktive audiodramaer i byens rum

Af Karen Johanne Kortbek

Indledning

Siden 2004 har Teater Katapult¹ arbejdet med udviklingen af konceptet AudioMove, hvor kongstanken har været at videreudvikle det klassiske radiodrama ved at udvikle audiodramaer, som skal opleves ved, at man fysisk bevæger sig rundt mellem forskellige lokationer i byen, mens man lytter til dramaet. I første omgang foregik dette ved hjælp af en traditionel audioguide² afspiller, men i 2007 indgik Center for Interactive Spaces³ i videreudviklingen af konceptet og udviklede en teknologisk understøttelse af koblingen mellem plot og de fysiske lokationer gennem brugen af mobiltelefoner. Hermed blev audiodramaerne interaktive⁴ på en ny måde, idet publikum (herefter *brugerne*)⁵ selv skulle agere kropsligt for at opleve dramaet. Siden er der indtil videre udviklet fire interaktive audiodramaer⁶, og konceptet er under stadig udvikling – bl.a. i forbindelse med turisme og som medie for undervisning og virksomhedskommunikation. AudioMove-dramaer kan dermed produceres til forskelligartede kontekster og er specialudviklede forløb, hvor et bestemt tema eller emne bliver formidlet gennem en dramatiseret fortælling og en interaktiv teknologisk platform.

I denne artikel vil jeg med udgangspunkt i et eksempel på et audiodrama, *GAMA – På sporet af ukendt land* (manus af Bjørn Rasmussen), diskutere AudioMove-konceptet, samt de interaktionsdesignmæssige muligheder, der er for at lave interaktive dramaer i byens rum.⁷

Artiklen vil endvidere undersøge, hvad det betyder for publikumsoplevelsen af et drama, når scenen er skiftet ud med den virkelige verden – og når mobiltelefoner og andre interaktive teknologier indgår i teateroplevelsen. Herunder vil brugerens rolle som kropslig interagerende bruger blive diskuteret ud fra en designmæssig problemstilling: hvad er det for en kropslighed, der er i spil; og hvilken forskel gør det, at denne kropslighed iscenesættes, som det er tilfældet i et AudioMove-drama? Sideløbende hermed vil udfordringer med teknologien som materiale blive accentueret i forhold til brugeroplevelsen.



Figur 1: Brugeren tager et billede af et tag for at høre næste scene i det interaktive drama.

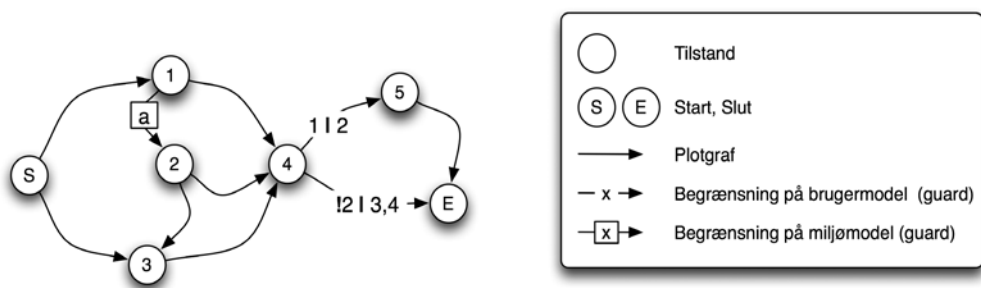
Foto: Johan Oettinger, 2008.

For at kunne opleve et interaktivt audiodrama skal man først udstyres med en mobiltelefon med tilhørende hovedtelefoner.⁸ Efter en kort intro tager man et billede af det første ud af flere såkaldte *tags* (en slags strekkoder)⁹ med telefonen. Herefter er man i gang. De forskellige tags er placeret på forskellige præspecificerede lokationer i byens rum, som alle er knyttet til historien. Hvert tag udløser en bestemt scene, som afspilles som en lydfil på telefonen. Lydfilerne indeholder bl.a. skuespillerindtalte stemmer, der formidler hovedpersonens tanker, følelser og erindringer. Som bruger kommer man så at sige »ind i hovedet« på hovedpersonen, hvilket gør, at brugeren kan identificere sig selv med karakteren og agere derefter. Man bliver dermed selv hovedpersonen i et dramatisk handlingsforløb, og indlevelsen underbygges af en kropslig medvirken i dramaet fra brugerens side.

Inden en scene er slut, bliver man enten via en karakter i historien eller af en fortællerstemme sendt videre til næste tag. Undervejs modtager man sms'er, opringninger og møder rigtige skuespillere.

Som eksempel på et audiodrama vil jeg kort indledningsvist introducere *GAMA – På sporet af ukendt land* (manus af Bjørn Rasmussen), som blev lavet i samarbejde med VisitHorsens i 2008.

I dramaet indtager brugeren hovedpersonens rolle: Kristian, en medicinstuderende, der er kommet hjem til Horsens for at deltage i sin søsters begravelse. På vej hen til kirken modtager han et mystisk opkald. En kvinde hævder, at have en besked fra den afdøde søster, Johanne. Kristian mødes med kvinden, som viser sig at være Anna Christina Bering, som i 1700-tallet var gift med den berømte horsensianske opdagelsesrejsende Vitus Bering. Dette bliver startskuddet til en psykologisk skattejagt, hvor brugeren undervejs præsenteres for historiske fakta om byen gennem sin søgen efter beskeden fra søsteren. Hermed opnår brugeren en anderledes indsigt i byens fortid og historiske personer.



Figur 2: Plotgrafen viser de basale elementer af frameworket. Begrænsningerne på pilene mellem knuderne specificerer navnene på knuderne (f.eks. 1), sekvenser (f.eks. 3,4), negationer (f.eks. !2), og / eller værdier mellem disse (f.eks. 1 | 2).

Et konceptuelt framework

Med udgangspunkt i AudioMove konceptet har vi¹⁰ udviklet et konceptuelt »framework«¹¹, som medtænker sammenspillet mellem dramaturgi, teknologi og det urbane rum (Hansen et al. 2008). Frameworket kombinerer plotgrafer (som repræsenterer det narrative flow), brugermodeller (som repræsenterer det, brugeren gør, når vedkommende interagerer) og miljømodeller (som repræsenterer de fysiske omgivelser), og er bl.a. udviklet ud fra elementer fra interaktiv storytelling (Ryan 2006), hyperfiktion (Bernstein 2002) og brugermodellering (Kobsa 1993).

I det konceptuelle framework er audiodramaerne konstruerede som en serie af handlinger, der udgør en fortælling. Disse handlinger kan vises som en plotgraf som illustreret i Figur 2. Plotgrafen har mindst ét startpunkt (S) og slutpunkt (E), og derimellem findes et antal scener – eller *knuder*, som de benævnes inden for hyperfiktions-feltet (bl.a. Bernstein 2002), der kan tilgås i forskellige mulige rækkefølger (angivet af pile) og blive til et plot. Dramaet kan konstrueres som alt fra en lineær sekvens af knuder – hvad Ryan betegner som et »Plot as state-transition diagram« (Ryan 2006, s. 101) uden forgreninger – til en interrelationel struktur, hvor brugeren frit kan vælge en ny vej ved hver knude. Frameworket kan dermed repræsentere mange forskellige typer interaktive arkitekturer, som bl.a. »træstrukturer«, der forgrener sig ud i multiple varianter af fortællingen (Ryan 2006, s. 104-105). Et eksempel på en træstruktur er børnebøgerne *Du er hovedpersonen i...*¹² af Deborah Lerme Goodman, hvor læseren efter hvert kapitel kan vælge, om historien skal fortsætte på side x eller y, og dermed vælge mellem et antal præspecificerede mulige fortsættelser på kapitlet. Problemet med træstrukturen er, at antallet af knuder vokser eksponentielt, og man er nødt til at tage højde for hver gren som separate handlingsforløb. Af andre interaktive arkitekturer kan nævnes »flowcharts«, som bl.a. bruges til fortællinger, der indeholder episoder (som f.eks. levels i computerspil); og labyrintlignende strukturer, der er bygget op som en hypertext, hvor man frit kan vælge en ny vej ved hver knude – og dermed kan den samme knude vælges flere gange i samme forløb (ibid, s. 104-106). En af udfordringerne ved den hypertextuelle struktur er, at det kan være svært at opnå en udvikling i den samlede historie – med en begyndelse, midte og slutning, når en given knudes plot ikke må være afhængig af, hvilken knude, brugeren kommer fra - og bevæger sig videre til.

Den basale plotgraf tillader forfatteren at opstille knuderne samt den rækkefølge, man kan komme til dem i (f.eks. at man kan gå fra start til 1, men ikke fra start til 2). Forfatteren har dog ikke kontrol over, hvilken rækkefølge brugeren vælger at følge knuderne i. Hvis grafen f.eks. indeholder et loop, kan brugeren blive ved med at følge de samme knuder igen og igen. For at kunne give forfatteren mere kontrol over plottet, inkluderer frameworket to typer modeller, nemlig en *brugermodel* og en *miljømodel*.

Brugermodellen kan anvendes som et lag ovenpå plotgrafen og viser det kendskab, brugeren får til fortællingen gennem sine valg. I brugermodellen er det muligt for forfatteren at indsætte forskellige begrænsninger (også kaldet »guards«) for at kontrollere hvilke veje, der vil være tilgængelige for brugeren. I Figur 2 kan man komme hen til knude 4 på fire måder:

S-1-4; S-1-2-4; S-1-2-3-4; eller S-3-4, men forløbet fra 4 til slut afhænger af den forrige rute. Hvis man har været over knude 1 og/eller 2 kan man fortsætte til knude 5 inden slut; men hvis man derimod *ikke* har været over knude 2 og/eller ikke har været gennem sekvensen 3,4, så bliver man sendt direkte fra knude 4 til slut. Hermed vil det i brugermodellen kun være de brugere, som vælger S-1-2-4, der ikke skal over knude 5 inden slutknuden. På denne måde kan brugerens valg ét sted i fortællingen have konsekvenser for, hvad der sker senere i fortællingen.

I den anden type model, miljømodellen, beskrives de fysiske omgivelser for dramaet; f.eks. på hvilke fysiske lokationer, der sker noget, eller hvilke teknologier, der anvendes. Miljømodellen er ligesom brugermodellen et lag oven på plotgrafens¹³, men her er det ikke kun brugerens handling, der influerer på dramaet. Hvis dramaet f.eks. muliggør flere brugere i dramaet på samme tid, er det muligt at indføre guards, der gør, at andres valg influerer på ens egne muligheder, f.eks. hvis der er for mange brugere ved knude 4 på et givent tidspunkt, så sendes man fra knude 1 over knude 2 inden man kommer til knude 4. I dramaet *De udvalgte* er der to poster ved hver biotop¹⁴ – bl.a. på hver side af en sø. Man hører det samme i hovedtelefonerne på de to poster, men hvis der i forvejen er en gruppe ved den ene post, så sender systemet næste gruppe til den anden post for, at de kan arbejde uforstyrret.

Teknisk realisering af frameworket

Efter ovenstående beskrivelse af det konceptuelle framework vil jeg nu vende mig mod, hvordan man realiserer implementeringen af de tekniske muligheder i dramaer i byens rum. Hver knude i frameworket svarer til en handling i implementeringen. Handlingerne bliver udløst af nogle inputs fra brugeren eller fra sensorer i omgivelserne, og de enkelte elementer af dramaet bliver afspillet som output for brugeren enten direkte på brugerens telefon eller fra indlejrede teknologier i nærheden af brugeren.

Mobiltelefoner er det primære interaktionsredskab i audiodramaerne. Derfor er det hovedsageligt på mobiltelefonen, lydfilerne ligger, ligesom det primært er telefonen, der kontrollerer input, output og plottets flow. Vores tidligere dramaer har primært benyttet 2D strekkoder og mobiltelefoner til input samt mobiltelefoner til output, idet næsten alle telefoner har kameraer, som kan kontrolleres via et Java-program på telefonen. I nyere projekter er det vores mål at inkludere et antal fysiske, urbane installationer for at skabe en bedre integration med byen samt skabe en anderledes oplevelse.

I et audiodrama bruges et input til at udløse en bestemt handling eller knude i fortællingen. Inputtet kan være alt fra manuelle tryk på mobiltelefonen, til mere automatiserede input fra sensorer i omgivelserne. Inputtet kan bl.a. fås via teknologier som 2D strekkoder, RFID (Radio Frequency IDentification), GPS (Global Positioning System), Bluetooth eller WiFi positioneringssystemer. Inputtet kan også fås fra et utal af sensorer, der kan indbygges i objekter eller interiør, som brugeren så gør noget med eller i forhold til, f.eks. lyssensorer (fotocelle), »proximity« (nærheds) sensorer, flex (bøje) sensorer, tryksensorer (punkt), bevægelsessensorer (PIR) (anvendes bl.a. i carporte), accelerometre (bruges bl.a. i Nintendo Wii™ controlleren), temperatursensorer, lydsensorer (mikrofon), kamerasensorer, og mange

andre. Disse typer input kan kombineres med de typer input, mobiltelefonen kan bruge, således at man i udviklingsprocessen har forskellige muligheder for at inddrage brugernes handlinger og input fra de fysiske omgivelser i dramaturgien.

For systemet er det lige meget, hvordan inputtet bliver genereret, når bare systemet kan fortolke det som en unik handling. Den teknologi, man benytter til at give input til systemet, har dog stor indflydelse på, hvordan brugeren interagerer, og dermed på den overordnede oplevelse af dramaet. Der er f.eks. forskel på, om brugeren selv skal opsøge et tag og tage et billede for at give input til systemet, eller om interaktionen er mere implicit, som f.eks. ved brug af GPS, hvor det automatisk registreres, når brugeren kommer hen til en bestemt lokation.

Outputtet fra systemet kan ligeledes gives ved brug af forskellige teknologier. Hvis mobiltelefoner benyttes til at præsentere output, kan der både afspilles lyd og vises tekst, grafik og filmklip på skærmen, hvormed de fungerer som alsidige output devices. De fysiske omgivelser kan også blive brugt til at præsentere output og kan være med til at få bygninger, gader og stræder til at »komme til live«. Displays, projektioner eller lyskilder i brugerens nærhed kan vise interaktiv grafik som output, og højtalere (retningsbestemte eller almindelige) kan tilvejebringe lyd. Sådanne effekter i brugerens omgivelser bliver udført gennem aktuatorer¹⁵, der bl.a. kan udløses af telefonen. Af andre eksempler på aktuatorer kan bl.a. nævnes motorer, som afstedkommer mekaniske bevægelser; f.eks. kan man i 4D-biografer blive udsat for vindpust, vandsprøjt, eller at sæderne begynder at vippe. Output kan også gives gennem smarte materialer¹⁶ eller kulde- og varmekilder.

I vores implementering af den konceptuelle model har vi brugt »timede« outputs, hvilket betyder, at outputtet ikke kommer lige efter inputtet, men kan udsættes til et senere tidspunkt. F.eks. kan det samme input både udløse afspilningen af en lydfil, men også gøre, at brugeren modtager en sms eller en opringning 10 minutter senere. Hermed får forfatteren mere kontrol over outputtet og flere virkemidler til rådighed til at fortælle og iscenesætte sin historie.

Udover forskellige typer in- og output samt timede handlinger, er der endvidere mulighed for at møde skuespillere som en del af dramaet. I de produktioner, vi har lavet indtil videre, har skuespillerne hverken skullet give input eller output til systemet, men de har interageret direkte med brugerne ud fra et manuskript. Ud over skuespillere er også andre »rigtige« mennesker inddraget i dramaerne, f.eks. receptionister og bartendere, som er instrueret i, at hvis nogen spørger om noget bestemt, så skal de tilsvarende sige noget bestemt. En sådan inddragelse er med til at få dramaet til at virke mindre fiktivt og mere som en del af brugerens virkelige verden.

Alle disse forskellige muligheder for at kombinere teknologi, det fysiske rum og dramaturgi giver brugeren en unik oplevelse uden for teaterets fire vægge. En oplevelse, som på en og samme gang er teater, turistinformation (eller undervisning, teambuilding mv. alt efter kontekst) og live-optræden af brugeren selv. Audiodramaets mediering gennem interaktive teknologier gør det endvidere muligt at engagere brugeren kropsligt på en måde, der adskiller sig fra den type engagement, som opleves, når man sidder i et teater og kigger op på sce-

nen. Det kropsligt betingede nærvær har altid været en væsentlig del af teateroplevelsen, idet tilskueren på sin vis også er kropsligt aktiv, når denne er til stede i salen under en forestilling. Men i et audiodrama er oplevelsen afhængig af, at brugeren selv agerer aktivt og kropsligt i en fænomenologisk forstand (jf. Dourish' (2001) undersøgelse af forholdet mellem fænomenologi og interaktionsdesign). Det er brugerens handlinger i byens rum, og måden han eller hun gør det på, der er interessant for brugeroplevelsen af et AudioMove-drama. Anvendelsen af interaktive teknologier muliggør, at brugerens handlinger opleves som en del af dramaet. Når hovedpersonen Kristian f.eks. får en opringning fra sin far, skal brugeren tage telefonen for at kunne høre, hvad faderen siger; og når Kristian indledningsvis får at vide, at han skal gå hen til *Vitus Berings Pub*, må brugeren begive sig derhen, for at handlingen kan udspille sig. Alt hvad Kristian gør i dramaet, må brugeren også gøre for at kunne følge historien. Det er med andre ord ikke nok blot at være kropsligt tilstede, brugeren må også udføre kropslige handlinger ligesom hovedpersonen i dramaet for at fuldende værket.

Det følgende afsnit vil komme nærmere ind på denne kropslighed, samt hvad det betyder for brugeroplevelsen, når byens rum bruges som scenografi, og når interaktive teknologier indgår som del af oplevelsen.

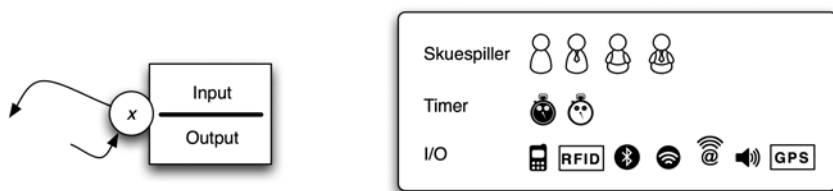
Brugeroplevelse med byens rum som scenografi

Alle audiodramaerne er skrevet ud fra de specifikke fysiske lokationer, brugerne befinder sig i. Det er dermed ikke meningsfuldt at afspille lydfileerne hjemme i sofaen, eller i andre byer. Såvel narrativet som integrationen af teknologi og mødet med skuespillere er nøje planlagt og iscenesat omkring den oplevelse, brugeren får, mens denne befinder sig på specifikke lokationer.¹⁷

Når et dramatiseret handlingsforløb skal opleves, mens man går rundt i byens rum, bliver den virkelige verden via teknologien »augmenteret« (Azuma 1997) med et narrativ lag, som lægges oven på oplevelsen af at gå rundt i byens gader. Hermed påvirkes den måde, hvorpå man oplever byrummet, idet man kan tillægge bygningerne, pladserne og gaderne historie- eller fortællermæssige værdier. Man udfordres så at sige på sin virkelighedsopfattelse – for hvad er virkelighed, og hvad er en del af historien, når alle de mennesker, man møder, og alle de bygninger eller fysiske objekter, man kommer omkring i bybilledet, er potentielle dele af historien?

Som en del af stykket *GAMA – På sporet af ukendt lands* narrativ skal man bl.a. indenfor på Pengemuseet i Horsens, hvor man skal finde to nøgler i en skuffe for at kunne åbne boks nummer 327. I boksen finder man en konvolut med et brev, som er det næste spor i skattejagten. Nøglen og brevet er blot få eksempler på de fysiske objekter, brugeren støder på i dramaet, og som kan bidrage til en situeret oplevelse i det iscenesatte rum. I nogle objekter er der indbygget sensorer eller aktuatorer, f.eks. en gammel radio som afspiller et radiointerview, mens andre objekter som nøglen og brevet blot er hverdagsobjekter, der bruges som rekvisitter i forhold til dramaet.

Mobiltelefonen som objekt kan også indgå som en rekvisit i forhold til handlingen og gør, at virkeligheden bliver »dobbeltkodet«, forstået på den måde, at brugeren kan skifte



Figur 3: I dramaet indgår også interaktion med fysiske genstande som nøgler og breve.
Foto: Johan Oettinger, 2008.

mellem at iagttage verden – og herunder sig selv med mobiltelefonen – som fiktion eller som virkelighed. Gennem stykket modtager brugeren sms'er og opringninger som en integreret del af plottet; f.eks. ringer Kristians far fra kirken og spørger, hvor han bliver af. Selvom sms'erne og opringningerne i dette stykkes tilfælde er simulerede, er oplevelsen af, at telefonen vibrerer og agerer, som om man får et rigtigt opkald, med til at brugeren føler, at han er hovedperson; samt at mobiltelefonen ikke blot er et interaktionsredskab, men også en rekvisit i dramaet.

En af udfordringerne ved at iscenesætte dramaer i »den virkelige verden« er, at man ikke kan styre alle faktorer i det oplevede rum. I modsætning til teatersale, hvor alle rumlige faktorer så som akustik, lys, synsvinkler mv. er nøje tilpasset den aktivitet, der skal ske, er det umuligt at styre de rumlige faktorer i et audiodrama – især ude i det åbne byrum. F.eks. kan det begynde at regne, eller der kan ske et trafikuheld i nærheden af brugeren, hvilket kan »forstyrre« eller påvirke den intenderede brugeroplevelse. Hermed er brugeroplevelsen afhængig af tilfældighedsmomenter, så selvom de afspillede lydfiler er de samme, vil de ikke nødvendigvis blive oplevet på samme måde fra gang til gang. Derudover er der ofte kamp om opmærksomheden i et bybillede, hvor butiksvinduer, gadesælgere og reklameskilte kan have indflydelse på, om man kan finde de enkelte lokationer, samt hvordan man oplever det, man hører undervejs.

De forskellige ukendte faktorer i byens rum gør, at audiodramaerne har visse ligheder med bl.a. performanceteater. Som aktuelt eksempel herpå kan nævnes gruppen *Gob Squad*⁸, en engelsk-tysk teatergruppe, der ligeledes kombinerer teater og »den virkelige verden« i projekter, hvor tilfældige forbigående kommer til at indgå i værkerne, og hvor resultatet fastholdes på video. Nogle af gruppens værker er bygget på improvisation, mens andre er stærkt koreograferede, men fælles er, at de udspilles i forhold til de inputs, der måtte være fra det deltagende publikum og omgivelserne. I *GAMA – På sporet af ukendt land* og de øvrige hidtidige audiodramaer er oplevelsen mere styret, men konceptet må alligevel på alle måder forholde sig til, at dramaerne skal udspilles i den virkelige verden.

Endvidere spiller den anvendte hardware også ind på brugeroplevelsen. Oplevelsen af en given scene vil f.eks. være styret af, hvilke muligheder de enkelte lokationer byder på for at integrere hardwaren (herunder retningsbestemte højtalere, sensorer, projektorer eller displays) eller fysiske elementer og objekter (så som placeringen af tags) i omgivelserne. Hardwaren må placeres, så den ikke bliver beskadiget af fysiske eller vejrmæssige forhold,

og placeringen af tags er afhængig af, om der kan findes en plan overflade i brugerhøjde – det kan f.eks. være bag et vindue, så det hverken fjernes, ødelægges eller bliver forstyrret af solens stråler, idet refleksion i overfladen kan give problemer i forhold til aflæsning af tagget. Derudover skal hele tagget være synligt, så det kan aflæses, og så det ikke er for svært at finde for brugeren. Med andre ord er der mange fysiske faktorer at tage hensyn til, når it integreres i vores omgivelser; og det er ikke altid, man har mulighed for at integrere den fornødne teknologi for at kunne opnå den ønskede brugeroplevelse. F.eks. var det et ønske fra hele holdet (herunder forfatterne) bag den seneste produktion *HIKUINs blodhævn*, at slutningen på dramaet skulle involvere noget visuelt (f.eks. en projektion) i relation til historien. Dog kunne dette ikke lade sig gøre, hvormed det auditive blev meget bærende for slutscenen.

Derudover er der også forskellige forhold omkring den sociale kontekst, der bør tages højde for i forhold til brugeroplevelsen. AudioMove-dramaer er hovedsageligt individuelle oplevelsesforløb. Det, at man har hovedtelefoner på det meste af tiden, gør, at man opnår en mere intens og personlig oplevelse. Som bruger hører man hovedpersonens tanker og følelser, hvilket gør det nemmere at tænke sig selv som hovedperson i dramaet og/eller at føle empati med hovedkarakteren. Brugerundersøgelser har vist, at den intense lytteoplevelse gør, at mange brugere indlever sig rigtigt meget i dramaerne; f.eks. var det for mange en meget stærk oplevelse i slutningen af *GAMA – På sporet af ukendt land*, da man mødes af den afdøde Johanne, som blev legemliggjort af en skuespiller.

Der er dog også ulemper ved at opleve dramaer, når man har hovedtelefoner på, idet man til en vis grad isolerer sig fra den omverden, man befinder sig i. I *GAMA – På sporet af ukendt land* er det ikke muligt at dele oplevelsen med andre: der er kun én, der kan være Kristian ad gangen, så hvis brugeren f.eks. er en turist, der udforsker byen med en medrejsende, må man sendes af sted individuelt med ca. ti minutters intervaller.

I et af de senere audiodramaer, *De udvalgte*, som er lavet til en undervisningssammenhæng (Hansen et al. 2008), er den individuelle brugeroplevelse kombineret med gruppearbejde, og brugerne spiller forskellige karakterer i det samme stykke. Nogle dele af dramaet skal opleves individuelt, og i andre dele skal eleverne arbejde sammen om konkrete opgaver, mens de er i karakter. Dette gør, at oplevelsen bliver social, men oplevelsen bliver samtidig også afhængig af de øvrige aktørers handlinger og indlevelse.

Et andet aspekt i forhold til den sociale kontekst er de sociale relationer, brugeren får til andre mennesker i selve interaktionssituationen. I det urbane miljø er vi sjældent alene, men selv hvis vi er, vil der altid være en bevidsthed om muligheden for, at der er andre i nærheden. Bl.a. har teaterkritikeren Eric Bentley (Bentley 1964) argumenteret for, at muligheden for, at der kunne være andre til stede, betyder, at vores handlinger altid vil indeholde elementer af performance, idet vi har en indlejret bevidsthed om andre, der afspejles i vores handlinger og tanker. Bentley beskriver dette element af performance på følgende måde:

The theatrical situation, reduced to a minimum, is that A impersonates B while C looks on. (...) Impersonation is just half of the little scheme. The other half is watching – or, from the viewpoint of A, being watched. Even when there is actually no

spectator, an impersonator imagines that there is, often by dividing himself in two, the actor and his audience. The very histrionic object, the mirror, enables any actor to watch himself and thereby to become C, the audience. And the mirror on the wall is only one: the mirrors in the mind are many. (Bentley 1964, s. 150).

På samme måde vil brugerne af interaktive systemer i det offentlige rum – herunder audiodramaer – enten bevidst eller ubevidst – altid agere som om, der kunne være andre, der ser på (Dalsgård og Hansen 2008). I et audiodrama er »beskuerrollen« dog stærkt præget af, at de mennesker, man møder og omgives af i byrummet, ikke kan høre dramaet. Og selvom de ser og undrer sig over, at brugeren fotograferer mærkelige sort/hvid mønstre, vil de ikke vide, at brugeren er ved at opleve et teaterstykke. Dog vil udenforstående, der fysisk er i nærheden af brugeren, kunne opleve det, som skuespillerne eller andre implicerede siger. Hvad enten man deler oplevelsen med andre eller ej, vil de andre hele tiden være en del af det at opleve et audiodrama, da de både spiller rollen som statister – eller potentielle medspillere – samtidig med, at de direkte eller indirekte har indflydelse på brugerens gøren og laden i det offentlige rum, og man må derfor forholde sig til andre i interaktionsdesignet (Reeves et al. 2005).

Vender vi os mod de strukturelle faktoreres indvirkning på brugeroplevelsen, har den lineære opbygning af plottet stor indflydelse på, hvordan interaktionsmulighederne opleves. Den dramatiske struktur i *GAMA – På sporet af ukendt land* følger den traditionelle Hollywood-model med en tiltagende spændingskurve indtil klimaks. De enkelte knuder er fastlagte i modellen, så alle brugere oplever knuderne i samme rækkefølge. I Ryans terminologi står *GAMA* derfor svagt som interaktivt narrativ, da dramaet ikke giver brugeren mulighed for at ændre plottet eller diskursen. Dog er der tale om en anden form for interaktion, som ikke indfanges af valgmuligheder, men derimod af det, brugeren gør, f.eks. når brugeren konfronteres med skuespillerne, eller når brugeren interagerer med de fysiske objekter, der er med i stykket (og som kan have indbygget it). I denne henseende er audiodramaerne derfor særdeles interaktive, og i de to seneste produktioner er dramaerne også blevet interaktive i Ryansk forstand, idet brugeren her bl.a. kan vælge hvilken knude vedkommende vil gå til, eller hvilken karakter, vedkommende vil følge i en given knude.

Et af de store spørgsmål omkring brugerinddragelse i forhold til valgfrihed og interaktionsmuligheder er, i hvor høj grad brugeren skal have mulighed for at påvirke oplevelsen. På den ene side kan det tilstræbes at give brugeren så stort et råderum som muligt for på den måde at udnytte den interaktive teknologis potentiale, men på den anden side skal oplevelsen være mulig at understøtte såvel teknologisk som plotmæssigt og dramaturgisk, således at brugerens handlinger stadig er meningsfulde i forhold til den ramme, som forfatteren, dramatikeren eller designeren har opstillet. F.eks. i en hypertextuel struktur, hvor brugeren frit på kryds og tværs kan vælge ny vej ved hver knude, betyder denne relative store valgfrihed, at det kan være svært at opbygge en sammenhængende historie.

En anden strukturel faktor, der har indflydelse på brugeroplevelsen, er den tidlige opbygning af audiodramaet. I *GAMA – På sporet af ukendt land* består dramaet af 14 scener – eller tags, som har en varighed på mellem 1.04 og 10.43 minutter. Hele dramaets længde

er ca. en time og 20 minutter afhængigt af, hvor hurtigt man går.¹⁹ Nogle scener skal høres, mens man befinder sig på et bestemt sted, mens andre skal høres, mens man begiver sig fra et sted til et andet. Især i sidstnævnte tilfælde må lydklippets varighed og indhold nøje konstrueres i forhold til distancen til den næste lokation, samt til det byrum, brugeren møder på sin vej. Det, at nogle scener skal afspilles, mens man er på et bestemt sted, og andre skal afspilles, mens man går, gør, at lytteoplevelsen varierer. I modsætning til *Korridor*, som var det første interaktive audiodrama, blev *GAMA – På sporet af ukendt land* først skrevet efter ruten var fastlagt, hvilket betød, at man kunne skrive de enkelte scener i forhold til distancen til næste knude. Der forekommer derfor ikke lange passager med pausemusik i *GAMA*, men fortællingen opleves som et tidligt kontinuum uden lange afbrydelser. Ligesom konstruktionen af dramaets plot er meget tidsafhængigt, så er tid en væsentlig faktor i en interaktionsdesignproces og dermed også i brugeroplevelsen, idet brugerens tidslige handlinger i en given kontekst konstituerer interaktionen.

Som det fremgår af ovenstående, er der mange forskellige faktorer, der har betydning for brugeroplevelsen af et interaktivt audiodrama i byens rum. I vores fremtidige arbejde agter vi at udforske faktorerne inden for forskellige kontekster, og vi vil bl.a. undersøge, hvordan man i højere grad kan integrere de fysiske omgivelser i dramaerne og få bygningerne til at blive levende ved brug af sensorer og aktuatorer. F.eks. kunne det, at man går igennem en dør med en indbygget bevægelsessensor gøre, at man som bruger foretager et valg i plottet, som får en anden betydning, end hvis man havde valgt en anden dør. Det kunne også være, at man skulle flytte en bog, eller et andet objekt med indbygget RFID chip, fra et sted til et andet, for at vælge historie eller for at vælge en handling, man vil udføre i historiens univers. Der *kan* være it i alt (hvilket dog ikke betyder, at der *skal* være it i alt), og teknologien kan anvendes, så den er mere eller mindre synlig for brugerne. I nogle scener eller dramaer kan det være et væsentligt element i historien, at teknologien er synlig, mens det i andre ikke bør være teknologien, man som bruger fokuserer på.

Udfordringerne er at udnytte og udforske det store scenografiske, fortællemæssige og oplevelsesmæssige potentiale, som teknologien giver, for at give os nye oplevelser eller nye måder at tænke dramaer eller byrum på. Der udvikles konstant nye sensorer, som bliver billigere og bedre til det, de forventes at kunne, hvormed det tekniske mulighedsrum udvides. Samtidig skal man dog altid tage udgangspunkt i den konkrete designkontekst og brugssituation og nøje overveje, hvordan man vil bruge teknologien. Erfaringer viser, at det bedste resultat opnås, hvis man indtænker teknologien som et muligt redskab fra starten af processen, og ikke blot tilføjer det til sidst. Målet er, i samarbejde med forfatteren til dramaet, at anvende teknologien *som redskab* til at skabe en historie eller oplevelse. En oplevelse kan virke mere nærværende og håndgribelig, når brugeren føler sig som hovedpersonen og selv kan bevæge sig i oplevelsesrummet med sin krop. En teknologisk understøttelse kan være med til at muliggøre koblingen mellem brugerens handling og historien. Vi vil derfor fortsat undersøge, hvordan man kan videreudvikle den kropsligt funderede brugeroplevelse af et drama i byens rum, f.eks. ved også at integrere brugerhandling, som ikke er præspecifiserede.

Litteratur

- Azuma, Ronald T.: »A Survey of Augmented Reality«, in *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* 6, 4 (August 1997), pp. 355-385. 1997.
- Bentley, Eric: *The Life of the Drama*, Atheneum, New York, 1964.
- Bernstein, Mark: »Storyspace 1«, in Blustein, J. (red): *Proceedings of the Thirteenth ACM Conference on Hypertext and Hypermedia* (College Park, Maryland, USA, June 11 - 15, 2002), HYPERTEXT '02, pp. 172-181. ACM, New York, NY, 2002.
- Dalsgård, Peter og Hansen, Lone Koefoed: »Performing Perception: Staging Aesthetics of Interaction«, in *ACM Transactions on Computer Human Interaction*, vol. 15, nr. 3, 2008.
- Dourish, Paul: *Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction*, MIT Press, Massachusetts, 2001.
- Hansen, Frank Allan; Kortbek, Karen Johanne og Grønbæk, Kaj: »Mobile Urban Drama - Setting the Stage with Location Based Technologies«, in Spierling, U. og Szilas, N. (red): *Proceedings of the 1st Joint International Conference on Interactive Digital Storytelling* (26 - 29 November 2008, Erfurt, Germany), pp. 20-31. Springer-Verlag, Berlin Heidelberg, 2008.
- Kobsa, Alfred: »User modelling: Recent work, prospects and hazards«, in Schneider-Hufschmidt, M., Kühme, T., og Malinowski, U. (red): *Adaptive User Interfaces: Principles and Practice*, pp. 111-128. North-Holland, Amsterdam, 1993.
- Reeves, Stuart; Benford, Steve; O'Malley, Claire og Fraser, Mike: »Designing the Spectator Experience«, in: *Proceedings of CHI 2005*, (April 2-7 2005), pp. 741-750, Portland, Oregon, USA, 2005.
- Ryan, Marie-Laure: *Avatars of Story*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006.

Noter

- 1 www.katapult.dk. Eksperimenterende teater baseret i Århus.
- 2 Traditionelle audioguides anvendes bl.a. på museer og fungerer ved, at man indtaster numre opsat i udstillingen, hvorefter tale, musik og lydeffekter fortæller om de genstande, numrene er placeret ved.
- 3 www.interactivespaces.net. Forskningscenter på Datalogisk Institut, Aarhus Universitet.
- 4 *Interaktiv* forstås her i en »Human-Computer Interaction« (HCI) kontekst, som refererer til sammenspillet mellem menneske og computer.
- 5 I stedet for betegnelserne *publikum*, *medspiller*, *lytter* eller *oplever* anvendes her betegnelsen *bruger* for at accentuere, at denne selv aktivt skal agere som bruger af systemet for at kunne lytte til dramaet og opleve det som publikum.
- 6 *Korridor* (2007) af Michael Monberg, *GAMA – På sporet af ukendt land* (2008 og 2009) af Bjørn Rasmussen, *De udvalgte* (2009-) af Mia Brandstrup Andersen, *HIKUINs blodhævn* (2009-) af Svend Åge Madsen og Maria S. Madsen.
- 7 Tilgangen til byens rum har været af arkitektonisk, scenografisk og fænomenologisk karakter. Endvidere skal byens rum forstås som det fysiske rum, hvori der kan være allestedsnærværende teknologi; det, man også kalder 'ubiquitous computing' - en term, der

- blev introduceret i 1988 af Mark Weiser fra Xerox PARC. <http://sandbox.xerox.com/ubicomp/>.
- 8 I de første interaktive audiodramaer lånte man en telefon, hvorpå softwaren og indholdet allerede var installeret. I *HIKUIINs blodhævn* kan man bruge sin egen telefon. Her henter man dataene over på telefonen, mens man undersøger noget introducerende materiale
 - 9 I de første produktioner har vi anvendt Semacode baserede tags: <http://semacode.com/>, som består af unikke sort/hvide mønstre.
 - 10 Forfatteren (»jeg«) har været del af en design- og udviklingsgruppe (»vi«) på Center for Interactive Spaces.
 - 11 Et konceptuelt framework skal ikke forstås som en tom struktur eller skal, men derimod som den konceptuelle beskrivelse af model og elementer i systemet.
 - 12 F.eks. *Du er hovedpersonen i Zeus' trone og vælger selv handlingen* fra 1986.
 - 13 I fagsprog er der tale om såkaldte »overlay-modeller«, som augmenterer dvs. lægger et lag ovenpå plotrafen.
 - 14 En biotop er et afgrænset leveområde, der er karakteristisk for dyre- eller plantearter.
 - 15 Hvor sensorer kan siges at være computerens sanseorganer, er aktuatorer det modsatte. De konverterer input signaler til output.
 - 16 http://en.wikipedia.org/wiki/Smart_materials
 - 17 Lokationerne er nøje udvalgte i forhold til den kontekst, det specifikke drama er udviklet til. I *GAMA* har vi valgt steder og seværdigheder, som er besøgsværdige for turister i Horsens, og som dramaet måske kan give lyst til at undersøge nærmere efterfølgende. Til forskel herfra er lokationerne i De udvalgte (som er et undervisningsforløb til folkeskoler) valgt ud fra, at eleverne skal undersøge forskellige biotoper (en sø, en gammel og en ung skov), i Hasle Bakker i Århus V.
 - 18 http://www.gobsquad.com/currentsubpage.php?id_project=4.
 - 19 I *HIKUIINs blodhævn* er dramaets varighed endvidere afhængig af, om man holder pauser ved nogen af lokationerne, idet der bl.a. er indlagt muligheder for at købe forfriskninger (bl.a. vikingeboller) og undersøge fund fra vikingetiden, som relaterer sig til de enkelte lokationer.

Karen Johanne Kortbek (f. 1978) er cand.mag. i kunsthistorie og multimedier, og nu ph.d.-studerende på Datalogisk Institut, Aarhus Universitet, hvor hun arbejder med »Interaktionsdesign til det offentlige rum«. Hun har været tilknyttet det interdisciplinære forskningscenter *Interactive Spaces* på Datalogisk Institut siden 2004.

Computerspillets interaktive dramaturgi

Af Ole Ertløv Hansen

Computerspillets interaktive dramaturgi er ofte blevet italesat og beskrevet som en mere eller mindre direkte overførsel og operationalisering af en række klassiske narratologier. Det er derfor ikke overraskende, at begreber som digital storytelling og interaktiv storytelling har vundet stor udbredelse (jf. Hagebölling 2004, s. 1) og i mange tilfælde ikke skelnes fra interaktiv dramaturgi. Jeg vil i artiklen her ligeledes tage udgangspunkt i en narratologi, nærmere bestemt David Bordwells kognitive tværmediale teori om fortællen. Specielt vil hans syuzhet-begreb (Bordwell 1990) danne udgangspunkt for min stillen skarpt på det komplekse samspil mellem spillets *AI* (kunstige intelligens) og spillerens performance.

Dramaturgi, storytelling og game design

Når narratologi er blevet operationaliseret i forhold til computerspil, har formålet altid været at forsøge at skabe designmæssige rammer for at udvikle og skabe historier til og i computerspil. Samtidig har bestemte dele af narratologien været mere fremtrædende end andre. Specielt har eventyranalysemodellerne udviklet fra Propps morfologi stået i høj kurs, og de står i dag som nærmest kanoniserede. Bøger som Joseph Campbells *The Hero With a Thousand Faces* (Campbell 1949), og Christopher Voglers genskrivning heraf, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters* (Vogler 1992), kan findes refereret direkte eller genfindes som tydelig inspiration i næsten en hvilken som helst bog om interaktiv storytelling eller game design. Computerspillets game design, som på mange måder svarer til fx filmens manuskriptskrivning, kan for nuværende udspaltes i to hovedtendenser: Den tendens, der taler for at udvikle spilverdenen og dets narrativer, før man udvikler andet og den tendens, der taler for først at udvikle spilmekanikkerne og derefter skrive et narrativ rundt om disse. Hos nogle game designere som fx Richard Rouse III (Rouse 2005) ligestilles de to metoder, hvorimod andre som fx Tracy Fullerton et.al (Fullerton et.al 2004) og Salen & Zimmerman (Salen & Zimmerman 2004) argumenterer for, at udgangspunktet bør være spillets mekanikker og regelstrukturer. Andre igen, fx Carolyn Handler Miller (Miller 2004), argumenterer for, at man primært skal fokusere på fortællingen. Det, der dog grundlæggende undrer, er, at begge traditioner i bund og grund udelukkende arbejder med det interaktive narrativ enten i relation til netværks- eller forgreningsstrukturer eller i forhold til skabelonagtige modeller for karakterbygning. Man kunne i stedet arbejde med det interaktive narrativ som et komplekst samspil mellem spillets *AI* og spillerens performance og dermed arbejde med spillets fundamentale ontologiske rekursivitet.¹

Paradokset er, at man til trods for et detaljeret og nuanceret syn på interaktive strukturer (fx Ryan 2001) og karakterbygning (fx Freeman 2004) til stadighed arbejder med et meget unuanceret syn på forholdet mellem strukturen, karakteren og så brugeren eller spilleren. Det forekommer mig, at der er en manglende inddragelse af den indsigt, at spillets fortællen bygger på nogle mediespecifikke træk, der bunder i den dynamiske interaktive relation

mellem spil og spiller. Netop derfor bliver beskrivelser af game design ofte fastholdt i den kunstige skelnen mellem spilmekanikker (regler, regelsystemer og problemløsning), og spilhistorie (narrativ udvikling, konflikt og karakterrelationer). Der er altså brug for at inddrage en narratologi, der – som del af sit teoretiske ståsted – har en mere dynamisk forståelse af forholdet mellem struktur og bruger, og dermed i sin helhed kan anspore til en dramaturgi, der forholder sig til computerspillet som en helhed og ikke som noget, der er enten primært spil eller primært fortælling.

David Bordwells nytænkning af narratologien

Som nævnt vil jeg i artiklen her tage udgangspunkt i filmteoretikeren David Bordwells kognitive tværmediale teori om fortællen. For at det overhovedet giver mening at bruge Bordwell som grundlag for en dramaturgi for computerspil, må man først og fremmest fremhæve den tværmedialitet, som Bordwells narratologi er åben over for (Bordwell 1990, s.50). Forskellige medier betjener sig af samme relation mellem de narratologiske begreber stil, syuzhet og fabula, som han bruger, men det betyder ikke, at stil, syuzhet og fabula dækker over de samme karakteristika på tværs af medierne. Det er derfor altafgørende, at man gør sig klart, hvad stil, syuzhet og fabula dækker over i relation til det specifikke medie, man arbejder med.

Bordwells udgangspunkt er formalismen (nærmere bestemt den russiske), men han bliver ikke derved. Idet han ikke er blind for, at det narrative har sin læser/tilskuer, og at denne er en væsentlig brik i en forklaring på narration, skaber han sin egen syntese af formalistisk narratologi og konstruktivistisk psykologi (jf. Bordwell 1990, p.30-33).

Den konstruktivistiske psykologi bidrager med en forståelse af, hvordan vi i kraft af vores mentale og fysiologiske apparatur møder fx filmen eller computerspillet. At den anvendte psykologiske teori er konstruktivistisk betyder, at den anser perception og kognition som målstyrede processer, der konstrueres på baggrund af overvejende førbevidste inferensprocesser. Konstruktionen foregår simultant ad to veje: »bottom up« (fra aktuelle sansestimuli til helheder) og »top down« (formodninger og forventninger, som er baseret på tidligere erfaringer). Sagt med andre ord betyder det, at vi sanser en række elementer, hvorudfra vi konstruerer en helhed, som efterfølgende giver en bestemt mening for os (»bottom up«). Men det betyder også, at disse helheder kan foregribe nye konstruktioner (»top down«). Det er fx derfor, at vi så nemt overser stavfejl – vi foregriber i en bestemt sammenhæng ganske enkelt ordbilledet.²

Denne række af tidligere erfaringer kan, ifølge teorien, inddeles i et sæt af skemaer, som er mere eller mindre baseret på hhv. »bottom up« og »top down« inferensprocesser. Bordwell anvender tre skematyper: prototyper, skabeloner og procedurer. *Prototyper* kan ses som en række basiskoncepter (at skelne fugle fra mennesker). *Skabeloner* kan ses som en række mønstre eller forme, som kan håndtere prototypernes sammenhænge og kausale relationer, og de optræder som en slags forståelsesnormer, der appliceres på det perciperede. De er med til at skabe forventninger til kommende perceptioner og udfylde huller, hvor perceptionsinformationen er mangelfuld. Bordwell argumenterer for, at det kanoniske historieformat³ er en

sådan skabelon. Han mener dermed, at det således er en medfødt betingelse, at vi narrativt organiserer perceptioner på en bestemt måde. De *procedurale skemaer* er de skemaer, der holder styr på brugen af prototype- og skabelonskemaer. Det er det skema, der be- eller afkræfter de andre skemaers berettigelse i den kontinuerlige hypotesedannelse og inferensproces. For at beskrive, hvordan dette skema opererer, dvs. hvordan et perciperet element tilkendes et prototypeskema eller indpasses i en skabelon, foretager Bordwell sin første delsyntese af de to teoretiske retninger. Bordwell ekspliciterer ikke, at der er tale om en syntese, men som det fremgår af det følgende, så er det, hvad man må betegne det som. Fra de russiske formalister, nærmere bestemt Thomashevsky⁴, henter han en beskrivelse af, hvordan de enkelte elementer i narrativet kan tilskrives forskellige motivationsgrundlag for deres tilstedeværelse, og denne analytiske systematisering indskriver han herefter i den filmseende tilskuer. Han flytter det så at sige ind i hovedet på tilskueren, hvor det bliver en af de centrale mentale processer, der er på spil i tilskuerens oplevelse af narrativer. De bliver, på samme måde som det kanoniske historieformat, gjort til medfødte betingelser⁵. På denne måde smelter begreber fra en formteori sammen med psykologiske grundbeskrivelser i en ny syntetiseret helhed. De motivationskategorier, der er tale om, er hhv. den kompositionelle, den realistiske, den transtekstuelle og den kunstneriske. De tre sidste kategorier er de nemmeste at forstå og forklare (også for Bordwell). Realistiske og transtekstuelle motiveringer baserer sig på: »en mand af den type gør sådan og sådan«; »i et miljø af denne art er der dit og dat«; »i en film af denne art (genre) forekommer eller sker den slags«. Den kunstneriske motivationskategori træder til med et: »og hvis det ikke lige er derfor, elementet er med, så er det nok fordi, filmen vil være kunst.« Selvom det ikke fremgår klart af Bordwells udlægning, ligger det lige for, at de tre motivationskategorier er knyttet til den del af det mentale skemaarbejde, der hører ind under det, Bordwell kalder formodninger, inferenser og hukommelse. Altså de mentale operationer, man må antage, er fundamentet for prototype- og skabelonskemaer. Den kompositionelle motivationskategori må derimod være tættere knyttet til den del af det mentale arbejde, som Bordwell kalder hypoteser. Hypoteser ses således som fundamentet for de procedurale skemaer. At et element er kompositionelt motiveret må jo bygge på, at vi har en hypotese om, hvad der er – eller måtte blive – essentielt for narrativet. Og når tilskueren løbende reviderer sine hypoteser, må det antages, at det er essensen af de enkelte elementer, der revideres. Og netop her – i koblingen mellem de tilstedeværende elementer i narrativet og tilskuerens mentale bearbejdning heraf – ligger Bordwells største fornyelse af narratologien. Bordwell flytter så at sige fokus fra fortælling til fortællen, dvs fra at være noget færdigt, urørligt og gribeligt, til at være en dynamisk proces eller procedure, hvor hypoteser hersker på alle niveauer.

For at skabe en model for denne proces og for dermed at kunne pege på, hvordan specifikke film udløser den, griber Bordwell så igen tilbage til de russiske formalister. Herfra henter han den allerede nævnte distinktion mellem stil, syuzhet og fabula. I Bordwells version bliver narration til den måde hvorpå – eller proces hvormed – stil og syuzhet spiller sammen med det formål at guide tilskuerens konstruktion af fabula. Fabula er for Bordwell derfor en rent mental konstruktion. Syuzhet er udtryk for den konkrete præsentation af fabulabegi-

venhedernes orden, og stilen er den mediespecifikke form, i hvilken præsentationen kommer til udtryk. Syuzhet er derfor udtryk for en bestemt form at præsentere fabula i, mens stil er udtryk for en bestemt form at konkretisere syuzhet-elementerne i. Fabula og syuzhet er derfor ikke mediespecifikke; det er stilen derimod. Den form, som syuzhet antager, er for Bordwell udtryk for en række taktikker og strategier for den guidede tur, som tilskueren skal på.

Syuzhets narrative strategier er, overordnet set, syuzhets taktikker. Strategierne er indbefattet af begreberne selvbevidsthed, distribution af viden og kommunikativ villighed. At fortællingen anvender en selvbevidst strategi vil sige, at fortællingen spiller på sin viden om sig selv som fortælling og dermed som noget fremstillet. Denne strategi kommer hyppigt til udtryk i form af grader af indlevelsmæssig distance fra tilskuerens side. Eller sagt på en anden måde: hvorvidt tilskueren har sin opmærksomhed rettet mod det, der fortælles, eller måden, det fortælles på. Denne strategi har visse ligheder med den kommunikative villighed, som fortællingen kan lægge for dagen. En fortælling kan mere eller mindre villigt dele adgangen til den viden, der indeholdes i fortællingen, og dermed virke mere eller mindre åben og dermed mere eller mindre tillidsvækkende eller troværdig. Vidensdistributionen kan i forlængelse heraf forstås som en strategi, der opererer på to niveauer: For det første som et spil op imod (eller som et spil med) tilskuerens viden om det præsenterede, og for det andet som den måde hvorpå (og med hvilken psykologisk dybde) information er til rådighed for hhv. aktører og tilskuer. Med andre ord: hvem ved hvad på hvilket tidspunkt. Disse strategier bygger som nævnt på nogle taktikker. De to grundlæggende taktikker benævner Bordwell forhaling og redundans. *Forhaling* bygger på, at syuzhet ikke præsenterer hele fabula, men netop udelader elementer, hvilket også kan betegnes huller (*gaps*). Det er disse huller, der kan indgå i et spil med tilskuerens forventningsdannelse og hypotesearbejde i dannelsen af fabula. Huller kan spænde mellem at være fremhævede eller skjulte (dvs. om der gøres opmærksom på, at information er udeladt eller ej), fokuserede eller diffuse (dvs. hvorvidt der gøres opmærksom på en bestemt informationsmangel) og permanente eller temporære (dvs. hvorvidt informationsmanglen forbliver uforløst eller ej). Dermed kan syuzhet spænde over alt fra nysgerrighed til overraskelse. *Redundans* er på den anden side en taktik, der fremhæver bestemte informationer gennem gentagelse – ikke nødvendigvis ord- eller billedrette gengivelser, men typisk gennem at »sige det samme på forskellig måde«.

Bordwell har således en omfattende og klar fremstilling af de relationer, der eksisterer mellem syuzhet og fabula. Anderledes forholder det sig med de relationer, der eksisterer mellem stil og syuzhet og stil og fabula. Stilen er langt hen ad vejen at betragte som et vehikel for syuzhet. Stilen er på en måde transparent – vi »ser« indholdet og ikke formen. Og hvis stilen får selvstændig status, bliver det i kraft af kunstneriske motivationer. Stilsystemet er i mange henseender temmelig stedmoderligt behandlet af Bordwell, hvilket kan virke overraskende, idet stilen jo var udpeget som værende udtryk for det mediespecifikke ved værket.

Vil man bruge Bordwells narratologi dramaturgisk, skal man være opmærksom på, at narratologien er bygget op omkring de tre systemer stil, syuzhet og fabula. Det er dog ikke sådan, at det altid er konstruktionen af fabula, der kan udpeges til at være det, der giver

værket mening – hvor mening her forstås på den måde, at det er det, der udfordrer os under værkets oplevelse. Der er således værker, der udfordrer os på fabulaniveau: hvad er historien, og hvorfor er historien? Der er også værker, der udfordrer os på syuzhetniveau: hvad er konstruktionsprincippet, og hvorfor er det konstrueret på denne måde? Og sidst er der værker, der udfordrer os på stilniveau: hvilke fremstillingselementer er der anvendt, og hvorfor er værket fremstillet på denne måde (excess⁶ eller rytmik)? På alle tre niveauer er der tale om et spil mellem værket og tilskuerens kropslige og mentale arkitektur (hypoteser, inferenser, motivationer, skemaer osv.).

Stil, syuzhet og fabula i et interaktivt medie

Som jeg indledningsvist skrev, er det nødvendigt at gøre sig klart, hvad specielt stil og syuzhet dækker over i relation til det specifikke medie, man beskæftiger sig med. Jeg vil ikke her gå i dybden med en diskussion af de stilistiske elementer, der kan identificeres i computerspil, men kort referere til Peter Barkentin (Barkentin 2005), der – på baggrund af inspiration fra filmteorien – opregner følgende overordnede elementer: »Lyssætning, Figurudformning, Bevægelse og position, Kunstig intelligens, Spillerens optræden eller medvirken (performance), Rum, Scenografi (decór), Action-Border-Control (ABC) modellen, Rekvissitter, Farve, Kameraføring, -vinkel og -position, Lyd« (Barkentin 2005, s.172-173). Flere af Barkentins elementer har en direkte pendant i film, andre har paralleller til filmiske stilelementer omend med andre forudsætninger (fx kameraføring og position, der kan bestemmes af player performance), mens andre kun findes inden for interaktive værker som fx computerspil (fx kunstig intelligens og ABC modellen⁷). Alt i alt udgør elementerne den værktøjskasse, som syuzhet kan betjene sig af i computerspil.

Syuzhet er af Bordwell selv udpeget som filmens dramaturgiske proces, dens struktur eller mønster (Bordwell 1990, s.50). Inden for computerspil benævnes spillets struktur eller mønster også *gameplay*. Forståelsen af *gameplay* er stort set altid forbundet med begrebet interaktivitet og ideen om, at spilleren præsenteres for et mønster af valg. Spørgsmålet bliver derfor, om det er muligt at forbinde syuzhet med interaktivitet og et mønster af valg. Det ser umiddelbart ud til, at det er muligt at sammenstille aktivitet og et mønster af valg med de strategier og taktikker, hvormed syuzhet udfordrer den kognitive operation af skemaer og motivationer. Men aktivitet og interaktivitet er jo ikke det samme. Tilskueren udfører mentale aktiviteter i relation til begivenhedsmønstre, og spilleren udfører »interaktiviteter« i relation til begivenhedsskabeloner. Retrospektivt kan en række udfyldte begivenhedsskabeloner siges at forme et begivenhedsmønster – når man har tegnet skabelonen op og fjerner den, kan man se mønstret. Men tilnærmelsen af begreberne syuzhet og *gameplay* stopper ikke ved denne konstatering af deres forskellighed, for så forskellige er de heller ikke. Træder man et skridt tilbage og betragter de kognitive operationer bag de to processer, kan man hævde, at processen med at udføre interaktiviteter i relation til begivenhedsskabeloner, er helt analog til de mentale operationer, der begrunder beskrivelsen af vores perceptionsapparat som funderet på en vedvarende »bottom up« – »top down« proces. Begge processer bygger på hypotesedannelse og -afprøvning i forbindelse med en række prototyper, skabeloner og procedurer.

Men hvis der ikke på et abstrakt kognitivt plan kan skelnes en forskel, hvad er så forskellen? Det er blevet fremført, at en helt fundamental forskel på computerspil – eller for den sags skyld interaktive fiktioner – og film er den, at filmen fortsætter sin fortælling uafhængigt af tilskueren, hvorimod computerspillet er helt afhængigt af spilleren⁸. Med Bordwell ved hånden kan man pege på, at filmens fortællen er fuldt så afhængig af tilskuerens aktive bearbejdning af stil, syuzhet og fabula, som computerspillet er afhængig af spillerens aktive tilgang til gameplay. Og det, man ydermere kan pege på, er, at det er i syuzhet, man finder ledetrådene for den fortsatte aktivitet. Man kan derfor sige, at det, der gør fx film og computerspil forskelligt, er, at de karakteristika, der kendetegner strategier og taktikker for syuzhet i film, er nogle andre end de strategier og taktikker, der kendetegner syuzhet (gameplay) i computerspil. Lidt mere abstrakt kan man sige, at syuzhet i computerspil arbejder på en bevidst manifestation af det mentale hypotese- og inferensarbejde. Altså hvor syuzhet i film har som mål at få tilskueren til at udføre en bestemt række mentale aktiviteter, har syuzhet i computerspil også som mål at få spilleren til at udføre nogle bestemte synlige aktiviteter⁹. Syuzhet i computerspil er derfor ikke et fast mønster, som tilskueren kan have en dynamisk relation til, men er i sig selv dynamisk i samspil med spilleren. Det er så her, det er brugbart at vende tilbage til kategorierne *AI* («artificial intelligence» eller kunstig intelligens) og *player performance*.

AI er udtryk for spillets måde eller evne til at reagere på spillerens handlinger (Rouse III 2005, p.152). Det enkelte spils AI er naturligvis programmeret til at starte med bestemte parameterværdier, men er samtidig baseret på en række dynamiske variable knyttet til en række kybernetiske systemer. AI er således i stand til at aflæse, hvordan spilleren klarer sig og justere sin opsætning i relation hertil. På denne måde er det muligt at give de enkelte udfordringer i spillet en vis dynamik (Salen og Zimmerman 2004, p.222f). *Player performance* knytter an til performancebegrebets dobbelte betydning af både bedrift og fremstilling. Spillerens performance omfatter, udover bemestring af kernelementer (såsom bevægelse, taktisk overblik, logik og kommunikation alt efter spiltype) også nonfunktionelle elementer, såsom udsmykning og konstruktion af miljø og avatar. Syuzhet er udtryk for det dramaturgiske mønster, dvs. det mønster, som spilleren præsenteres for de enkelte udfordringer i. Men det er også et udtryk for en bestemt måde at lære spillere at klare sig i spillet på. Det næste oplagte skridt er at se på, hvordan strategier og taktikker kommer til udtryk i computerspil, men lad mig først se kort på de mere grundlæggende skemaer og motivationer.

Computerspil trækker på en lang række af de samme prototype- og skabelonskemaer, som gør sig gældende for andre medier. Endvidere har de fleste spillere i kraft af hukommelse, formodninger og inferenser en række skabelonskemaer, der underbygges af realistiske og transtekstuelle motivationer. Disse skemaer er især funderet på mentale – men også på motoriske – relationer og kausaliteter. Skemaerne kan inddeles i tre hovedkategorier: action-skabeloner (dominante i skyde-, køre- og kampspil), problemløsningsskabeloner (dominante i eventyrspil) og ressourceallokeringskabeloner (dominante i strategispil). Action-skabeloner drejer sig om at kunne beherske gameplay og interface, problemløsningsskabeloner drejer sig om at gennemskue kausalitet og logik, og sidst drejer ressourceallokeringskabeloner sig om

at udrede og anvende »ideologiske« grundforudsætninger. De tre fremtrædende kategorier er blevet fremhævet som egentlige dramaturgiske grundgenrer (fx Pias 2004). De kompositionelle motivationer, som er knyttet til hypoteser i relation til de procedurale skemaer, forholder sig således i høj grad til de nævnte hovedkategorier.

Bordwell udlagde syuzhets strategier som selvbevidsthed, distribution af viden og kommunikativ villighed. I computerspil kommer selvbevidstheden til udtryk i de dele, hvor spillet gør opmærksom på sig selv som et spil, der skal spilles, dvs. et gameplay, der skal håndteres af spillerens performance. I mange spil sker det i begyndelsen af spillet, hvor der optræder træningsbaner (»Tutorial«, »Base Camp« eller lignende), hvor spillet direkte tiltaler spilleren og peger på sammenhængen mellem spillerens fysiske interface og spillets udfoldelse, men det kan også optræde som en integreret del af selve starten på spillet. Kommunikation mellem og bevidstheden om relationen mellem spil og spiller er derfor en ekspliciteret del af computerspillenes dramaturgi.

Distribution af viden i computerspil er i single player versioner baseret på en simpel fordeling mellem den viden, som »besiddes« af AI og den viden, som spilleren besidder. Der er derfor sjældent tale om filmiske »suspense«-oplevelser (forventningsoplevelser) i forbindelse med computerspil, derimod en høj grad af »surprise«-oplevelser¹⁰ (overraskelsesoplevelser). En del computerspil anvender dog forventningsoplevelser i forbindelse med forskellige former for »monster generators«, hvor en monstergenerator er et interaktivt element, der, hvis det aktiveres, udløser en momentan udfordring i spillerens umiddelbare nærhed.¹¹ Forventning og overraskelse indgår i den forbindelse i spillerens spil på forskellige niveauer: Spilleren bevæger sig rundt i spillet med sin avatar, og pludselig dukker der en modstander op ved det næste hjørne (surprise), eller spilleren bevæger sin avatar rundt i spillet, opdager monstergeneratoren og interagerer med den forberedt på, at noget vil ske (suspense). Interaktionen med monstergeneratoren er altså et spørgsmål om, at spilleren har erfaret, at der kommer en bestemt type reaktion fra spillets side, når han foretager en specifik handling i forhold til et specifikt interaktivt indholdselement (fx fjendtlige maskingeværer i *Medal of Honor – Frontline*), og det er således netop med forventning om ekstra modstand, at spilleren giver sig i kast med interaktionen. I de tilfælde spiller spilleren dermed direkte mod spillets AI, og det giver en spil-dramaturgisk suspense.

Den kommunikative villighed er et væsentligt aspekt i computerspil. Det kommunikative i forhold til viden i computerspil er bundet op på relationer i »The Action-Border-Control model«. Det drejer sig her om, hvordan spillet udpeger – eller lader spilleren opdage – delelementer i udfordringerne eller delelementer i udforskningen af spillet. Denne kommunikative udpegning kan som »border« elementer foregå mere eller mindre eksplicit; fx en anderledes tekstur, en lysende »knap«, en pludselig lyd eller en pegende pil. Spillet kan også for en kort bemærkning spærre for interaktivitetsmuligheden og vise spilleren en introducerende sekvens om den nye udfordring. Det kommunikative element kan også optræde ved, at »control«-delen manifesterer sig og gør opmærksom på nye muligheder for handling eller videregiver nye mål. Det interessante ved computerspils kommunikerbarhed er, at den nogle gange kan vælges af spilleren selv, idet det nogle gange er muligt løbende at fremkalde en

menu over de opgaver, der skal løses på den pågældende bane. »Hemmelige rum«¹² er på den anden side den typiske betegnelse for spilelementer, som er baseret på en meget lille grad af kommunikerbarhed fra spillers side. Huller eller »gaps« i computerspil kan derfor sjældent udfyldes i kraft af mentalt arbejde, men skal oftest udforskes gennem fysisk interaktion.

Syuzhets taktikker kan, som beskrevet, koges ned til hhv. forhaling i form af huller (gaps) og redundans. Da der i computerspil – i modsætning til i fortællingen hvor der er tale om at levere information i relation til et narrativ – er tale om at levere information i relation til, hvordan man håndterer gameplay, optræder forhaling eller huller som en bestemt sortering af, hvilke dele af de meget komplekse udfordringer, spillet præsenterer på hvilket tidspunkt. Hullerne er således aldrig af permanent karakter. Det typiske er, at det er i de tidlige dele af et spil, at dele af udfordringerne er udeladt. I spillet *Medal of Honor – Frontline* er det fx forholdsvist nemt at holde sig i live i den første del af spillet: AI eller programmet er justeret således, at det tager hensyn til, at spilleren i det hele taget skal kunne beherske bevægelse og interface, og beherskelsen bliver således den første udfordring, som spilleren møder i modsætning til senere, hvor spilleren også skal »skjule sig for fjendens kugler« – fjenden rammer nemlig typisk meget dårligt i begyndelsen af spillet. I den allerførste bane går der ligeledes lang tid, før man møder egentlige bevægelige fjender, der skal skydes på. Og på samme måde som fjendernes antal og »kompetence« øges løbende, så øges også det udbud af mulige våben, man kan benytte som spiller.

Redundans optræder i computerspil på flere niveauer, og er et grundlæggende træk ved computerspil. På et implicit niveau kan man pege på, at spil er bygget op omkring en bemestringsproces – en opøvelse af bestemte procedurer knyttet til bestemte udfordringer. Derfor er det også udbredt at spillene indeholder en »save game« funktion, der til enhver tid kan gemme spillet på det aktuelle sted eller ved specifikke delmål. På et mere eksplicit niveau kommunikerer »control« og »border« typisk på redundant vis information i relation til de forskellige udfordringer. I *Medal of Honor – Frontline* påtager man sig i »control area« fx opgaven at sprænge en bestemt lokalitet i luften, og når man så i »action area« kommer frem til lokaliteten, optræder der et »border«-element i form af et blinkende rødt kvadrat der, hvor sprængladningen skal placeres.

Selvfortællingens manifestation – computerspillets fabula

Et sidste blik kan nu rettes mod fabula, og hvilken betydning den har i relation til computerspil. Ovenfor hævdede jeg, at syuzhet i computerspil arbejder på en manifestation af det mentale hypotese- og inferensarbejde, og jeg vil nu tilføje, at den viser sig delvist gennem spillerens performance.

Fabula udfolder sig i relation til forskellige mentale operationer. Hvis man skulle pege på et kanonisk format må det næsten blive: hvordan jeg løser/løste udfordringen. Udfordringen kan i dette tilfælde godt være et narrativ i klassisk forstand. Men fabula kan også være centreret om en anden form for selvscenesættelse; selvscenesættelse er her forstået som det at udfolde sin performance. Her bliver omdrejningspunktet, hvordan jeg løser den udfordring, som jeg får af AI, på den mest perfekte, effektive eller stilfulde måde. Det fører spillet ind

i en række oplevelsesdimensioner, der strækker sig fra den egoistiske iagttagelse af, at man udfylder sine egne succeskriterier til, at man lader succeskriterierne indtræde i et samspil med andre spillere i form af tvekampe, holdkampe eller rollelege.

Fabula er således spillerens selvfortælling knyttet til væren i spillet. Men i modsætning til den fabula, der optræder som resultat af filmens fortælling, er computerspillets fabula ikke rent mental, men afgiver en manifestation i form af spillerens performance. Og et spil som *Medal of Honor – Frontline* understøtter ligefrem spillerens mulighed for at have konkrete »landmarks« i sin fabula i kraft af medaljetildelinger, der markerer niveauet for de enkelte performances.

Konklusion

I den indledende del af denne artikel postulerede jeg, at store dele af den eksisterende litteratur om computerspillets interaktive dramaturgi var forankret i traditionelle narratologiske iagttagelser og dermed også alt for fokuseret på den »tekstlige« konstruktion. Udsagnet er et paradoks al den stund, at computerspil – som »tekst« betragtet – principielt set er u håndgribelig og kun tager form, idet spilleren interagerer med de bagvedliggende algoritmer. Som alternativ foreslår jeg derfor med denne artikel, at det vil være langt mere hensigtsmæssigt at applicere en narratologi, der som udgangspunkt inkluderer et dynamisk syn på samspillet mellem »tekst« og tilskuer/spiller. Her er David Bordwells kognitive narratologi et oplagt teoretisk fundament, både fordi han som udgangspunkt betragter fortællingen som noget, der pågår i spillet mellem »tekst« og tilskuer, men også fordi han som en grundantagelse ser sin teori som tværmedial. Hvis man derfor genskriver Bordwells narratologi i en kontekst af computerspil, kan man formulere de elementer, der udgør hhv. computerspillets stil, syuzhet og fabula. Syuzhet, som er den dramaturgiske del af Bordwells teori, kan tjene som den direkte parallel til spillets gameplay, fordi computerspillets dramaturgi i høj grad er baseret på spillets bevidsthed om sig selv som spil og om sin spiller. Det handler her om, hvordan spillet villigt kommunikerer om de fleste udfordringer og om, hvordan spilleren ikke kan udfylde udeladelser eller huller gennem mentalt arbejde, men kun gennem eksplorativ interaktion med en høj grad af redundans. I kraft af computerspils ontologiske rekursivitet, manifesterer fabula i computerspil sig samtidigt ikke kun som mental konstruktion, men som egentlige markeringer i spillet.

Denne artikel har primært været en teoretisk udlægning af en applikation af Bordwells kognitive narratologi på computerspil, men vil forholdsvis nemt kunne perspektiveres til en egentlig operationel dramaturgi for spiludviklere, og jeg håber, at nogen vil tage udfordringen op.

Litteratur

Barkentin, P.: »Stil i computerspil – Mise-en-scène i analysen af computerspil« In Walther, B.K. & Jessen, C. (red.): *Spillets Verden – en antologi om computerspil*, Danmarks Pædagogiske Universitets forlag, København 2005

- Bordwell, D.: *Narration in the Fiction Film*, Routledge, London 1990
- Campbell, J.: *The Hero With a Thousand Faces*, New York: Bollingen 1949
- Freeman, D.: *Creating Emotion in Games*, New Riders, Indianapolis 2004
- Fullerton, T., Swain, C. & Hoffman, S.: *Game Design Workshop*, cmpBooks, San Francisco 2004
- Gade, A.: *Hjerneprocesser, Kognition og neurovidenskab*, Frydenlund, København 1997
- Gregory, R.L.: *Eye and Brain*, Weidenfeld and Nicolson, London 1977 (1966)
- Grodal, T.: *Moving Pictures. A New Theory of Film Genres, Feelings, and cognition*, Clarendon Press, Oxford 1997
- Grodal, T.: »Fortællingens frie spil«, In KOSMORAMA nr.224, vinter 1999
- Hageböiling, H.(ed.): *Interactive Dramaturgies: New Approaches in Multimedia Content and Design*, Springer 2004
- Hansen, O.E.: »Mediebrugeren – en opgave for kognitionsforskningen« In Jantzen & Thellefsen (ed.) *Videnskabelig begrebsdannelse*, Aalborg Universitetsforlag, Aalborg 2006
- Miller, C.H.: *Digital Storytelling – a creator's guide to interactive entertainment*, Focal Press, Burlington 2004
- Pias, C.: »Action, Adventure, Desire« In Hageböiling, H.(ed.): *Interactive Dramaturgies: New Approaches in Multimedia Content and Design*, Springer 2004
- Qvortrup, L.: »Det gode digitale kunstværk« In Engholm & Klastrup (ed.): *Digitale verdener*, Gyldendal, 2004
- Rouse III, R.: *Game Design: Theory & Practice* (2.ed), Wordware Publishing, Plano 2005
- Ryan, M-L.: *Narrative as Virtual Reality*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London 2001
- Salen, K. & Zimmerman, E.: *Rules of Play, Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge & London 2004
- Schepelern, P.: *Den fortællende film*, Munksgaard, København 1972
- Tolkien, J.R.R.: *Træ og blade*, Baltzer & Co, Roskilde 1998
- Vogler, Christopher: *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, Studio City, CA.: Michael Wiese Productions, 1992
- Walther, B.K.: *Laterna Magica – På sporet af en digital æstetik*, Syddansk Universitetsforlag, Odense 2003

Spil

Medal of Honor – Frontline, EA Games 2002.

Noter

- 1 Ontologisk rekursivitet er et begreb udviklet af Bo Kampmann Walther (jf. Qvortrup 2004). Begrebet indrammer den iagttagelse, at interaktive digitale værker kun *er* i kraft af, at de forandres (interageres med) og herunder forandrer sin bruger. Walther har (i Walther 2003) en udførlig diskussion af denne grundlagsbetingelse for det digitale værk.

- 2 For en uddybende forklaring se Gade 1997, p.182f. Om konstruktivistisk psykologi se endvidere Gregory 1977.
- 3 En generel forståelse af det kanoniske historieformat består af: »introduction of setting and characters – explanation of state of affairs – complicating action – ensuing events – outcome – ending« (Bordwell 1990, p.35).
- 4 Bordwell refererer kun i en note til Thomashevsky, måske fordi denne ikke taler om motivationer som mentale begreber. I Schepeletern 1972 findes en mere »traditionel« udlægning af Thomashevsky's begreber.
- 5 Dele af den kognitive narratologi som fx den antagelse, der kommer til udtryk her, kan umiddelbart virke kontroversiel i en kulturhistorisk kontekst. Jeg går i denne artikel ikke yderligere i dybden med den diskussion, men en kort redegørelse for den kognitive teori kan findes i Hansen 2006.
- 6 Excessbegrebet dækker de elementer, der er perceptuelt fremtrædende uden at være del af hverken det narrative eller det stilistiske mønster (Bordwell 1990, p.53).
- 7 ABC-modellen kan kort forklares således: A er »action area«, det virtuelle rum, og C er »control area«, det simulerede kontrolpanel, der kan omslutte A. B er de elementer af C, der optræder i A, fx sigtetegnet i skydespil og markering af interaktionsmuligheder.
- 8 Se fx Jesper Juul: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- 9 I denne skelnen er ikke medtaget, at begge typer af aktiviteter kan medføre emotionelle autonome psykofysiske aktiviteter. Emotionelle aspekter kan naturligvis yderligere være funktionelle i forhold til fremtidige handlinger og processer (se fx Grodal 1997 og Grodal 1999)
- 10 For en diskussion af forskellen på »suspense« og »surprise« i film og spil se Grodal (1999)
- 11 »Monster generator« er en fagterm fra disciplinen *gamedesign*. »Monster« henviser ikke til konkrete monstre i spillet, men derimod til automatisk genererede modstandere i al almindelighed, som ofte er fjendtlige soldater el. lign.
- 12 Også »Monster Generators« kan optræde med en meget lav grad af kommunikerbarhed.

Ole Ertløv Hansen (f. 1965): Lektor, ph.d., Aalborg Universitet, Institut for Kommunikation. Uddannet som cand. mag. i Filmvidenskab 1997 og Ph.d. i Interaktive digitale medier 2004. Har siden 2000 forsket og undervist i computerspil og digital æstetik. Leder af det NordForsk finansierede forskernetværk Nordic Game Research Network www.ngrn.dk 2007-2010.

Interaktivitetsbegreber

Af Thomas Rosendal Nielsen

Indledning

Det er ikke indlysende, hvad der forstås ved begrebet interaktivitet – hverken i eller uden for en dramaturgisk sammenhæng. Begrebet har været udsat for utallige forsøg på bestemmelse siden 1970'erne, hvor det begyndte at optræde i kommunikations- og medievidenskabernes som en afledning af interaktionsbegrebet. Alligevel indleder begrebsafklarende artikler ofte med at konstatere, at interaktivitet er et underdefineret begreb (se fx Rafaeli 1988, Neuberger 2007, m.fl.). I sin mest løse form smager ordet af teknologisk fremskridt, af medbestemmelse, af ligeværdighed og af integrerede helhedsoplevelser. Det er derfor ikke underligt, at det i både kunstneriske, pædagogiske, politiske og kommercielle kontekster er blevet et buzzword, hvis anvendelse er løbet om kap med teoretikers forsøg på at fastslå den »egentlige« eller den mest operative betydning af det. Udtrykket interaktiv dramaturgi anvendes i relation til så forskellige former for praksis som deltagerinvolverende performance, computerspil, rollespil, digitale fortællinger, digitale installationer, dramapædagogiske processer, improvisationsteater og oplevelsesøkonomiske koncepter, og søger man på nettet efter interaktivt teater (på dansk eller engelsk), ser man, at især teaterkoncepter med rødder i improvisations- og forumteatertraditionen har taget begrebet til sig.¹ I de fleste eksempler forbindes interaktivitetsbegrebet med stærke positive forhåbninger og værdier.

Jeg vil her præsentere nogle nedslag i den litteratur, der har forsøgt en teoretisk bestemmelse af interaktivitet, for at anskueliggøre, hvilke distinktioner de fremstillede interaktivitetsbegreber lægger til grund, og hvilke betingelser de dermed giver for dramaturgisk tænkning, analyse og konceptudvikling. Jeg vil holde argumentationen på et abstrakt niveau, idet øvelsen består i at iagttage, hvordan interaktivitet kan iagttages, snarere end at pege på konkrete iscenesættelsesmæssige konsekvenser af de forskellige begreber. Hensigten er at antyde de heuristiske muligheder og begrænsninger, som de forskellige interaktivitetsbegreber tilbyder snarere end at korrigere definitionerne. Især finder jeg det relevant at iagttage, hvordan de forskellige konceptioner forstår kommunikation, hvordan de fremstiller interaktiviteten i forhold til tid og strukturdannelse, og hvilke værdier der ligger til grund for bestemmelserne.

Fremstillingen giver anledning til, at jeg selv afslutningsvis foreslår en *konstruktivistisk* definition på interaktivitet, der kan give form til en dramaturgisk analyse af interaktive artefakter. Pointen med denne gentænkning af begrebet er at foreslå en konception, der i kraft af sin teoretiske distance kan anvendes til at analysere og sammenligne forholdet mellem interaktivitet og strukturdannelse i meget forskellige former for processer – fx deltagerinvolverende teaterforestillinger, dramapædagogiske læreprocesser, computerspil og performance-installationer – uden at gøre én form for interaktivitet til målestok for en anden. Konceptionen må af samme grund være en *minimal* konception, dvs. en konception der

først og fremmest åbner for en række videre spørgsmål; som ikke udgør svaret på, hvad interaktivitet *egentlig er*, men som er en katalysator for videre iagttagelser.²

Stridspunkter

Begrebet interaktivitet har først og fremmest sin historie i kommunikations- og medievidenskaben. Det udspringer af forsøget på at konstruere teknologisk medierede kommunikationsformer efter forbilledet af det, som Adolphe Chapanis (1975) og Rudy Bretz (1983) kaldte »interactive human communication«. Inden for denne horisont er der nogle bestemte temaer, der særligt har præget diskussionen, siden den tog fart i midten af 1980'erne.

1. Hvordan skal vi tænke forholdet mellem det sociologiske begreb *interaktion* og det afledte begreb *interaktivitet*. Markerer interaktivitetsbegrebet et særligt genstandsområde, og hvordan skal det i så fald afgrænses? Henviser det fx til en forskel mellem »naturlig« interpersonel kommunikation, ofte beskrevet som *face-to-face* interaktion, og teknisk medieret kommunikation, og hvordan skal vi i så fald tænke forholdet mellem disse to områder.
2. Skal vi forstå interaktivitet som en egenskab ved mediet, som en kvalitet ved brugerens oplevelse og anvendelse af det, eller som noget, der angår den proces, situation eller kontekst, som kommunikationen udfolder sig i?
3. Hvordan kan interaktivitet måles med henblik på at anvende begrebet som enten et designparameter (se fx Heeter 1989, Steuer 1992, McMillan 2002), som en skala til klassifikation af medieobjekter (fx Goertz 1995, Jensen 1998) eller til kvantitative undersøgelser af kommunikative processer (fx Rafaeli/Sudweeks 1998).
4. Hvilke underparametre eller dimensioner ligger der i begrebet, hvad er relationen mellem dem, og hvordan skal de vægtes i forhold til hinanden?
5. Endelig er *verdien* af interaktivitet et tilbagevendende – om end ofte skjult – tema.

Nedenfor præsenteres et udvalg af de definitioner, der har præget diskussionen. Derefter diskuteres konsekvenserne af de forskellige forståelser af interaktivitet for en dramaturgisk tænkning.

Interaktivitet som procesvariabel

Det mest citerede interaktivitetsbegreb i den her behandlede litteratur er Sheizaf Rafaelis definition fra 1988:

Interaktivitet er et udtryk, der angiver, i hvilket omfang enhver tredje (eller senere) transmission (eller meddelelse) i en given serie af kommunikative udvekslinger forholder sig til i hvor høj grad tidligere udvekslinger refererede til endnu tidligere udvekslinger. (Rafaeli 1988, s. 111, min oversættelse.)

Rafaelis definition er hverken særlig mundret eller intuitiv, men den formår at udtrykke en ganske kompleks strukturel dynamik, idet interaktivitet forstås som en slags reflektiv

rekursivitet³ i en kommunikationsproces mellem flere deltagere, hvis antal og type i definitionen forbliver ubestemte. I Rafaelis betydning er interaktivitet hverken bundet til fx selektionsmuligheder eller til ligestilling mellem de kommunikerende. Det forudsættes, at alle parter har mulighed for at afsende meddelelser, men det afgørende er, hvorvidt den enkelte udveksling *refleksivt* henviser til tidligere udvekslinger, dvs. henviser til det forhold, *at* den henviser til tidligere udvekslinger. En sådan refleksiv processeren af udvekslinger producerer en højere grad af integration mellem de kommunikative hændelser end en simpel kæde af reaktioner, der hver for sig kun henviser til en umiddelbart forudgående hændelse. Ideen om denne refleksive rekursivitet gør det muligt at iagttage interaktivitet som noget, der danner struktur på baggrund af tidshorisonter; hos Rafaeli er fortidshorisonten mest ekspliciteret. På dette grundlag kan han opstille en graduering af de kommunikative udvekslingers tidlige integration ved at skelne mellem:

1. Simpel tovejskommunikation, hvor meddelelser transmitteres begge veje, men uden reference til hinanden.
2. Reaktiv kommunikation, hvor en meddelelse henviser til den umiddelbart forudgående.
3. Interaktiv kommunikation, hvor den enkelte meddelelse refererer både til sig selv og til andre meddelelser som dele af en kæde af kommunikationshændelser.

Rafaeli hører således til dem, der allokerer interaktiviteten til den kommunikative proces. Både brugeren og mediet forbliver eksterne i forhold til interaktiviteten. Når Rafaeli og andre derfor betegner denne form for interaktivitet som *responsiveness* (Rafaeli 1988, fx Quiring und Schweiger 2006), så er det kommunikationens kapacitet til at respondere på *sig selv* – og kun i indirekte forstand på de kommunikerende parter – som der er tale om. Begrebet fundes desuden på en klassisk kommunikationsmodel (jf. McQuail 2008, Shannon/Weaver 1949), hvor meddelelser kodes til signaler og transmitteres mellem en afsender og en modtager. Denne »overførselsmetaforik« indebærer, som Niklas Luhmann har gjort opmærksom på (Luhmann 1984, s. 180), at kommunikation tænkes som en todelt proces, hvor afsenderen afsender *noget*, som modtageren modtager. Hermed forudsættes, at både afsenderen, modtageren og dette *noget* har en identitet i sig selv, uafhængigt af den kommunikative proces og de specifikke relationer, de er en del af. Det medfører en model, som »lænker opmærksomheden og fordringerne om duelighed til den meddelende« (Luhmann 1984, s. 180), og som går ud fra, at »den overbragte information er den samme for afsender som for modtager.« (ibid.) Modellen forklarer de forskydninger, der alligevel sker i transmissionen med henvisning til ydre påvirkning, støj, og ikke til fx forståelsens kontingens. Modellen har dermed statiske deltager- og meningsbegreber som forudsætning for processens strukturdannelse.

Interaktivitet som teknologisk kontinuum

En mere teknologiorienteret definition finder vi hos Jens F. Jensen: »interaktivitet [kan] bredt defineres som: et mål for mediets potentielle muligheder for at lade brugeren øve indflydelse på den medieformidlede kommunikations indhold og/eller form.« (Jensen 1998, s.

232) Det er afgørende for Jensen at cementere distinktionen mellem et sociologisk begreb, *interaktion*, og et medievidenskabeligt begreb, *interaktivitet*. Desuden vil han opstille et interaktivitetskontinuum, der, med udgangspunkt i Bordewijks og Kaams kommunikationsmønstre, kan beskrive og sortere medier efter deres interaktivitet i tre dimensioner: en konversationsdimension, en registreringsdimension og en valgdimension. Han markerer dermed udveksling, hukommelse og selektivitet som centrale, distinkte underparametre. Han anvender Bordewijk og Kaam til at føre interaktivitetsbegrebet ud af den sociologiske arena, idet han dermed opstiller en forståelse af interaktivitet, der ikke alene tager hensyn til, men er bestemt ved teknologien. Dermed forsøger han at undgå at sætte den sociale form for interaktion som forbillede for den mediefomedlede kommunikation, sådan som blandt andre Chapanis, Bretz og Rafaeli har gjort tidligere.

En lignende bestræbelse ser vi hos en anden »klassiker« i feltet, nemlig Lutz Goertz (1995). Også Goertz opstiller en teori, der beskriver interaktivitet som en kvantificerbar egenskab ved teknologien, hvorved mediets anvendelsesmuligheder bliver adskilt fra brugerens reelle anvendelse. Han opstiller ikke en koncis definition, men fire interaktivitetsdimensioner:

1. grad af selektionsmuligheder
2. grad af modifikationsmuligheder
3. omfang af selektions- og modifikationsmuligheder
4. grad af linearitet/ikke-linearitet

Goertz' markering af modifikationsmuligheder skiller sig ud fra en række andre (fx Laurel 1991, Ryan 2001), der betoner selektiviteten. Han markerer til gengæld ikke en dimension for produktionsmuligheder, men forudsætter at brugeren arbejder med noget, der er til stede i forvejen. Hans fjerde dimension markerer en sammenhæng mellem interaktiviteten og den tidslige organisation af elementer i kommunikationen, hvor det ikke-lineære fremstilles som mere interaktivt end det lineære, idet det første skal forstås som en kontingent sammenføjning af elementer, mens det sidste indebærer en kausal sammenføjning af elementer. Interaktiviteten bliver således forbundet med en kontingent organisering af betydning, som er givet i mediet selv, dvs. uafhængigt af dets tidslige udfoldelse og relation til brugere. I overensstemmelse med dette bestemmer både Jensen og Goertz interaktiviteten som mediets til hver en tid givne *potentiale*. Når potentialet på denne måde sættes uden for tid og specifikke relationer, lægges der et statisk strukturbegreb til grund for mediets muligheder for strukturdannelse.

Til trods for distanceringen til de mellem menneskelige implikationer i interaktionsbegrebet er der indbygget nogle humanistiske værdier i Jensens definition. Ved at definere interaktivitet som et medies evne til at lade brugeren *øve indflydelse* indbygges et billede af brugeren som et aktivt, handlende subjekt, hvis frihed og indflydelse begrænses og kondenseres af det mekaniske medie. Et medie som samtidig fremstår delvist antropomorft – som noget der har evner. Det er blandt andet sådanne konstruktioner, der gør, at Tinsley Galyean kan indlede sin afhandling om interaktivitet med at sige, at »Interactivity is about freedom.« (Galyean 1995, s. 17) Det autonome subjekt stilles over for en automatisk maskine

og er udleveret til de muligheder, denne maskine kan processere. Det moralske spørgsmål, der står tilbage, er, om mennesket derefter begynder at opføre sig som en maskine, eller omvendt. (Se hertil Wiener 2003 og Hayles 1999.) Definitionen bestemmer med andre ord interaktiviteten som kompensationen for den magtrelation, mediets algoritmiske karakter påtvinger brugeren. Når bl.a. Erik P. Bucy (2004) angriber den selvfølgelighed, med hvilken interaktivitetsbegrebet i både teori og daglig tale bliver forbundet med positive forhåbninger og værdier, er det ikke en udvendig påført forventning, men en integreret del af den måde, interaktivitetsteorier har opstillet relationen mellem medie og bruger på. Det teknologisk bestemte interaktivitetsbegreb står med andre ord ikke tilbage for det sociologiske interaktionsbegreb hvad angår humanistisk ideologiske implikationer.

Interaktivitet som oplevelses- og anvendelsesmodus

Især nyere bestemmelser af interaktivitetsbegrebet lægger i højere grad vægt på brugerens oplevelse og anvendelse af mediet frem for på teknologien eller mediet i sig selv. I artiklen »Defining interactivity« prøver Edward Downes og Sally McMillan at identificere en række nøgledimensioner ved hjælp af interviews med ti designere og undervisere, der alle arbejder med computermedieret interaktivitet. De udleder seks dimensioner, som de opdeler i to grupper; hhv. meddelelses- og deltagerbaserede. De konkluderer, at interaktiviteten øges når:

- Tovejskommunikation tillader alle deltagere at kommunikere aktivt.
- Kommunikationens *timing* er fleksibel i forhold til deltagernes behov.
- Kommunikationen skaber en fornemmelse for sted.
- Deltagerne oplever, at de har stor kontrol over kommunikationens miljø.
- Deltagerne finder kommunikationen påvirkelig [responsive].
- Individet oplever, at målet med kommunikationen er mere orienteret mod udveksling af information end et forsøg på at overtale dem til noget.

(Downes & McMillan 2000, s. 173, min oversættelse)

Orienteringen i retningen af brugeren ses tydeligst i de tre nederste deltagerbaserede dimensioner, hvor det eksplicit fremgår, at det er deltagernes *oplevelse* af mediet, der er afgørende. Men også de øverste såkaldt meddelelsesbaserede dimensioner tematiserer deltagernes anvendelse og positionering i forhold til mediet. Samme perspektivskift afspejler sig i McMillans empiriske arbejde med begrebet. I en senere artikel (McMillan 2002) skelner han mellem »perception-based« og »feature-based« modeller for interaktivitet og sammenligner en gruppe test-brugeres *oplevelse* af interaktivitet med hjemmesidernes *konkrete* interaktive features i form af søgefaciliteter, hyperlinks m.m. Han finder overraskende nok frem til, at der ikke er nogen påviselig sammenhæng mellem omfanget af interaktive features og brugernes oplevelse af interaktivitet.

Feature-modellerne er bl.a. inspireret af Carrie Heeters artikel »Implications of New Interactive Technologies for Conceptualising Communication« (Heeter 1989). Her opstiller hun en seksdimensionel model for interaktivitet baseret på mediets anvendelsesmuligheder.

Heeters model bliver af blandt andre Kwan Min Lee (2008) regnet blandt de teknologiorienterede tilgange, men artiklen peger dog i retning af en mere brugerorienteret tilgang, idet hun forsøger på at gøre op med Shannon og Weavers (1949) klassiske teknologi- og afsenderdeterminerede kommunikationsmodel til fordel for en mere deltagerorienteret tilgang. Hun pointerer blandt andet at:

P1: Information bliver altid søgt eller udvalgt, aldrig blot sendt. P2: Mediesystemer kræver forskellige niveauer af brugeraktivitet. (Brugere er altid aktive i et eller andet omfang.) P3: Aktivitet er både et træk ved brugeren og ved mediet. (Nogle medier er mere interaktive end andre; nogle modtagere er mere aktive end andre.) (Heeter 1989, s. 228, min oversættelse)

Graden af brugerens aktivitet (i negativ forstand graden af passivitet) bliver på den måde det styrende parameter, hvorunder interaktiviteten som teknologisk størrelse kun udgør en delbetingelse. Ti år senere (Heeter 2000) har hun bevæget sig endnu længere i den retning, idet hun anlægger et fænomenologisk perspektiv for at beskrive interaktivitet som rammesatte interaktioner i konteksten af »designed experiences.« Hun foreslår at fokusere analyserne på forholdet mellem deltagerens fysiske, observerbare handlinger og oplevelsen som helhed. Teknologiens indbyggede anvendelsesmuligheder optræder herunder kun som ét element blandt andre. Interessen for deltagerens kropsliggjorte erfaring/oplevelse (experience) medfører dog, at hendes skelnen mellem interaktiviteten som en fysisk, observerbar størrelse og deltagerens psykofysiske oplevelse af den bliver en smule sløret. Hendes bidrag fra 1989 og den fænomenologiske overbygning på modellen, som hun tilføjer i 2000, er imidlertid en vigtig horisont for senere brugerorienterede modeller.

Erik P. Bucy (2004) sætter det på spidsen: »interaktivitet forstås bedst (men ikke udelukkende) som en perceptuel variabel, der involverer teknologisk medieret kommunikation.« (Bucy 2004, s. 377, min oversættelse). Bucy foreslår, at interaktivitetsforskere dropper deres besættelse med at opfinde hierarkiske typologiseringer af medier, at de kasserer antagelsen om, at interaktivitet er noget godt i sig selv, og *især* at de holder op med deduktivt at genopfinde den dybe tallerken (rediscovering the wheel) og kommer i gang med at lave nogle empiriske analyser af, hvordan folk *oplever* interaktivitet. Men kan induktive undersøgelser à la McMillans sikre interaktivitetsbegrebet mod at opløse sig i en mangfoldighed af individuelle oplevelser af noget, hvis konceptuelle metafor ikke dækker over det samme? Den entydigt brugerorienterede tilgang medfører, at det bliver vanskeligt at skelne mellem interaktivitetens udfoldelse og deltagerens oplevelse af den. Selvom disse processer næppe optræder uafhængigt af hinanden, så bidrager en sammenklapning af dem ikke til større heuristisk skarphed.

Heuristiske muligheder

Hvilke konsekvenser har nu disse meget forskellige grundantagelser for en dramaturgisk anvendelse af begrebet? Lad mig pege på nogle punkter, som jeg anser for vigtige.

Historien om forholdet mellem interaktions- og interaktivitetsbegrebet efterlader os med minimum tre muligheder, der hver især konfigurerer processens æstetiske hierarkier på en bestemt måde: a) Muligheden for at placere »naturlig« social interaktion og de antagelser og idealer, der knytter sig til denne naturlighed, som et forbillede for processen. b) Muligheden for at afvise dette forbillede og i stedet placere teknologiens forskellige input/output strukturer som model for processen. c) Muligheden for at iagttage forskelle og samspil mellem social interaktion og teknologisk medieret kommunikation under begrebet interaktivitet som samlebetegnelse. Den sidste mulighed er den vanskeligst håndterbare, men mest kompleksitetsfølsomme. De to første leverer nogle operative reduktioner, som er relevante designmetaforer.

Striden om, hvorvidt interaktivitet skal forstås som et teknologisk, processuelt eller oplevelsmæssigt fænomen, handler lige så meget om en markering af fagområder og videnskabsteoretiske positioner som om at formulere et operativt begreb. Udviklingen har været betinget af det konkrete genstandsfelt, som de forskellige begreber er formuleret ud fra. Chapanis skulle i 70'erne bruge en metafor til at udvikle en »conversational computer«, i 80'erne og første halvdel af 90'erne handlede det om at klassificere og sammenligne en lang række forskellige teknologier fra telefoner til hjemmecomputere og interaktivt tv – og først og fremmest markere en (demokratisk) forskel til massemediernes envejskommunikation. Op igennem 90'erne blev det i højere grad udviklingen af interfacedesign og virtual reality, der satte dagsorden, og efter 2000 har især undersøgelser af internetapplikationer og deres anvendelse været udgangspunktet for flere teoridannelser. For det konstruktivistiske perspektiv, jeg anlægger her, forekommer det frugtbart at tænke interaktivitet som proces, dog uden at underkende, at de teknologi- og oplevelsesorienterede modeller beskriver noget, som er værd at have øje for. At knytte begrebet entydigt til teknologien vil i en dramaturgisk kontekst efterlade os med for få sammenligningsmuligheder, og at knytte det entydigt til oplevelsen vil risikere at kollapse en vigtig distinktion mellem bevidsthed og kommunikation.

At forsøge at bestemme *omfanget* af interaktivitet i et dramaturgisk koncept forekommer ikke særligt frugtbart. Kontinuumdefinitionerne forstår interaktivitet som summen af en række underparametre, som sjældent er de samme fra teori til teori, og det antages i reglen uden videre overvejelse, at den blotte sum af underparametrenes numeriske værdier er afgørende. Hvad det vil sige, at noget ifølge et bestemt kontinuum er meget interaktivt, bliver derfor først klart, når man opløser kontinuummet og kigger på processens specifikke kombinationer af underparametre. Kvantitative bestemmelser af interaktivitet forekommer i det hele taget temmelig arbitrære.

Som dramaturgisk redskab mangler vi – i lyset af dette – en model, der i stedet kan bruges til at analysere og udvikle kombinationer af statiske og dynamiske former for strukturdannelse. Her tror jeg, at vi, i stedet for en model der inkluderer så mange dimensioner og parametre som muligt, har brug for en meget enkel definition på interaktivitet. Den må lægge op til spørgsmål om, *hvordan* interaktiviteten fungerer og kommer i stand i det enkelte tilfælde, i stedet for at bestemme, *hvor meget* interaktivitet, der er. Hvad angår de forskellige underparametre, som definitionerne har foreslået, fx selektivitet, immersion og responsivitet,

er deres specifikke relationer og funktioner efter min mening mere interessante end deres omfang.

Eksemplerne viser, hvordan interaktivitetsbegrebet ofte indbygger værdimæssige forskelle som frihed/tvang, lighed/ulighed, aktiv/passiv, som normativt placerer interaktivitet som et positivt parameter. Disse forskelle giver begrebet sin tiltrækningsværdi og kan have deres funktion, når interaktivitet skal bruges som et handlingsanvisende designmål, men det giver samtidig anledning til ensidige analyser og nogle skjulte selvfølgheder, der i værste fald betyder, at vi bliver blinde for de specifikke deltagerrelationer og den specifikke form for aktivitet, frihed m.m., som værket eller processen betinger. Alternativet er ikke et »værdineutralt« begreb, men et begreb som mere formelt efterstræber præcision og konsistens i iagttagelsen. Et begreb som ikke er handlingsanvisende på baggrund af en indbygget politisk, pædagogisk eller kunstnerisk dagsorden, men som med andre ord bygger på *videnskabelige* værdier.

Endnu en dyb tallerken

Med disse bemærkninger har jeg forpligtet mig på at vove skindet selv, så jeg vil trodse Bucys advarsler og foreslå endnu en definition. Forslaget skal kunne anvendes til at opløse og rekombinere koncepter for interaktive dramaturgier – og ikke nødvendigvis meget andet. Som demarkationskriterium, målestok eller handlingsanvisning er tilbuddet ikke meget bevendt. Tilbuddet er et alternativ med nogle helt bestemte, allerede anførte heuristiske mål i sigte; det kan hverken erstatte eller korrigere de øvrige bestemmelser.

Jeg definerer interaktivitet som *en gensidig iagttagelse af selektioner, der ændrer tilslutningsmulighederne for yderligere selektioner*. Med gensidighed forudsættes, at to eller flere processer betinger hinandens selektioner uden at have direkte rådighed over dem, det man i systemteorien kalder dobbelt kontingens. Processernes antal og type er ikke givet; maskiner, personer og organisationer kan medføre interaktivitet. Det eneste, der forudsættes, er, at processerne selekterer og stiller selektioner til rådighed for andre processers iagttagelse. Iagttagelse forstås helt formelt – som enheden mellem distinktion og indikation (se fx Luhmann 1984). Iagttagelse erstatter her forestillingen om udveksling og angiver på den måde opgøret med overførselsmetaforen. Selektioner skal derfor heller ikke forstås som valg, der forudsætter vilje og bevidsthed, men som kontingente produktioner af operationer og iagttagelser. Enhver kontingent tilstandsændring kan gælde som selektion. Selektioner finder altid sted på baggrund af tidligere selektioner, og på den måde viderefører, forandrer eller skaber de rekursivt og prospektivt tilslutningsmuligheder for yderligere selektioner. Med andre ord struktur. Strukturdannelse kan have både statisk og dynamisk karakter; vi kan skelne mellem strukturdannelse, der hhv. fastholder eller forandrer mulighederne for yderligere selektioner. Ofte vil vi kunne iagttage et bestemt samspil mellem statiske og dynamiske former for strukturdannelse. Når formuleringen således markerer, at tilslutningsmulighederne for yderligere selektioner *ændres*, medfører det en genindskrivning af forskellen mellem dynamiske og statiske strukturer på den dynamiske side af forskellen. Interaktivitet bliver således noget, der altid udfolder sig i tid, uagtet at den strukturelle sammensætning kan have forskellige

tendenser i retning af enten variation eller stabilitet. Interaktivitet afgrænser sig ved hjælp af processuel selvreference, dvs. den inkluderer selektioner reflektivt ved hjælp af forskellen før/efter. Processen iagttager således sig selv og sin omverden som selektioner af operationer og iagttagelser, der tilregnes deltagere som handlinger eller som oplevelser. Interaktive processer er i den forstand emergente systemer, idet de forudsætter forskellen mellem egenkompleksitet (den gensidige iagttagelse af selektioner) og omverdenskompleksitet (utilgængelige selektioner i de tilkoblede iagttagede og iagttagende systemer og processer). Deltagerne forstås på den måde som funktioner, der i det interaktive system bliver til via tilregning af selektioner til systemer og processer i omverdenen, hvad enten det er bevidstheder, nervesystemer, algoritmiske processer eller organisationer. Deltageren er ikke en *repræsentation* af det tilkoblede system, men er *funktionen* af de relationer, der binder de tilkoblede systemers bearbejdning af kompleksitet til hinanden, og som derfor fordrer den gensidige iagttagelse. Sådanne specifikke udtryk for dobbelt kontingens kunne vi kalde *selektionsbindinger*. I forhold til interaktionsbegrebet, som vi ovenfor har set det hos Jäckel (1995) og også vil kunne finde det hos Luhmann (1984, s. 474), adskiller interaktivitetsbegrebet sig i denne sammenhæng ved ikke at forudsætte deltagernes fysiske tilstedeværelse. En interaktiv proces *kan* være både asynkron, afstandsbestemt og teknologisk medieret. I forhold til Luhmanns kommunikationsbegreb⁴ adskiller interaktivitetsbegrebet sig ved for det første *ikke* at forudsætte, at processen og de tilkoblede systemer kan selektere *forståelse*, dvs. skelne mellem information og meddelelse. For det andet forudsætter interaktivitet, at flere tilkoblede systemer er henvist til hinandens selektioner. Hvordan og hvorvidt den enkelte interaktive proces betjener sig af kommunikation og interaktion, dvs. af mediernes mening og/eller nærvær, er derefter et empirisk spørgsmål.

Man kan indvende, at det umiddelbart tager sig overordentligt abstrakt ud (hvilket den kompakte opstilling ovenfor ikke hjælper på). Alligevel vil jeg dog hævde, at det faktisk er en meget simpel definition. En gensidig iagttagelse af selektioner, der ændrer tilslutningsmulighederne for yderligere selektioner. Det drejer sig ganske enkelt om *koordineret selektivitet*. Der er mindst tre fordele ved definitionen: For det første undgår vi overførselsmetaforen. Interaktive processer forudsætter ikke, at der overføres noget, men derimod at systemer og processer justerer deres selektioner i forhold til hinanden ved gensidig iagttagelse. Dermed kan vi også se, hvordan deltagere og de tematiske strukturer nogle gange ændrer sig under processen, mens de andre gange ikke gør det. For det andet kan vi med definitionen sammenligne meget forskellige former for interaktive systemer, med eller uden teknologiske komponenter, for at se, hvilke strukturer de har til rådighed til at håndtere kompleksitet, hvad de specifikke relationer mellem dem er, og hvordan processen danner, forandrer eller bevarer strukturerne. Vi kan dermed sammenligne forskellige sammensætninger af statiske og dynamiske måder at regulere tilslutningsmuligheder på, hvad enten de har teknologisk, social, psykologisk eller anden karakter. For det tredje kan vi iagttage, hvordan interaktivitet kan underbygge forskellige æstetiske eller politiske værdier, forskellige kreative strategier, forskellige *dramaturgier*. Interaktivitetens værdi i sig selv er imidlertid begrænset. Begrebet markerer blot et fokus på, hvordan gensidig iagttagelse af selektioner kan danne strukturer i

form af viden, magt, kunst, socialitet m.m. på et utal af måder. Hvis begrebet har en værdi i sig selv, er det med andre ord en heuristisk værdi. Det er dets kapacitet som *tænkemaskine*, dets mulighed for at generere velfungerende dramaturgiske koncepter og -analyser, der er afgørende for, om det også fremover er en tallerken, der er værd at genopfinde, eller om interaktivitet snart hører til i skuffen med udbrændte modeord.

Litteratur

- Bordewijk, Jan L. og Ben van Kaam, »Towards a new classification of tele-information services« in Dennis McQuail, *McQuails Reader in Mass Communication Theory* (Sage, 2002) [1986]
- Bretz, Rudy, »Introduction« in *Media for Interactive Communication* (Sage, 1983)
- Bucy, Erik P., »Interactivity in Society: Locating an Elusive Concept« in *The Information Society*, nr. 20, 2004
- Chapanis, Alphonse, »Interactive Human Communication« in *Scientific American*, 232, 1975
- Dubberly, Hugh, Paul Pangaro and Usman Haque, »What is Interaction? Are There Different Types?« in Hugh Dubberly (ed.) *Interactions*, January + February, 2009
- Durlak, Jerome T., »A Typology for Interactive Media« in *Communication Yearbook*, nr. 10, 1987
- Galyean, T.A., *Narrative Guidance of Interactivity* (Massachusetts Institute of Technology, 1995)
- Goertz, Lutz, »Wie interaktiv sind Medien?« in C. Bieber. und C. Leggewie (hg.) *Interaktivität – ein transdisziplinärer Schlüsselbegriff* (Campus Verlag, Frankfurt/New York, 2004) [1995]
- Hagebölling, Heide, »Elements of a History of Interactive Dramaturgy« in *Interactive Dramaturgies* (Springer, 2004)
- Hayles, N. Katherine, *How We Became Posthuman* (Chicago University Press, 1999)
- Heeter, Carrie, »Implications of New Interactive Technologies for Conceptualizing Communication« in J. L. Salvaggio & J. Bryant (eds.), *Media Use in the Information Age: Emerging Patterns of Adoption and Computer Use* (Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale, NJ, 1989)
- Heeter, Carrie, »Interactivity in the Context of Designed Experiences« in *Journal of Interactive Advertising*, nr. 1, 2000 (online: <http://www.jiad.org>)
- Jäckel, Michael, »Interaktion – Soziologische Anmerkungen zu einem Begriff« in *Rundfunk und Fernsehen*, nr. 43, 1995
- Jensen, Jens F., »Interaktivitet & Interaktive Medier« in Jens F. Jensen (red.) *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier* (Aalborg Universitetsforlag, 1998)
- Kiousis, Spiro, »Interactivity: a concept explication« in *New Media Society*, nr. 4, 2002 (online: nms.sagepub.com)
- Laurel, Brenda, *Computers as Theatre* (Addison-Wesley, 1993)



> »Call Cutta in a Box«, © RIMINI PROTOKOLL

Lee, Kwan Min, »Interactivity in Reception« in W. Donsbach (ed.) *The International Encyclopedia of Communication* (Blackwell Publishing, 2008)

Luhmann, Niklas, *Sociale systemer* (Hans Reitzels forlag, København, 2000) [1984]

McMillan, Sally J., and Edward J. Downes, »Defining Interactivity: A Qualitative Identification of Key Dimensions« in *New Media and Society*, nr. 2 (2), 2000

McMillan, Sally J., »A four-part model of cyber-interactivity« in *New Media and Society*, nr. 4 (2), 2002

McQuail, Denis, »Models of Communication« in Donsbach, W. (ed.) *The International Encyclopedia of Communication* (Blackwell Publishing, 2008)

Neuberger, Christoph, »Interaktivität, Interaktion, Internet« in *Publizistik*, nr. 52 (1), 2007

Neuman, W. Russel, »Interaction« og »Interactivity, Concept of« in W. Donsbach (ed.) *The International Encyclopedia of Communication* (Blackwell Publishing, 2008)

Nielsen, Thomas Rosendal, *Verdandes Væv - værk, dannelse og interaktivitet, to analyser*, speciale v. Institut for Æstetiske Fag, Aarhus Universitet, 2008

Quiring, O. und W. Schweiger, »Interaktivität – ten years after« in *Medien und Kommunikationswissenschaft*, nr. 1, 2006

Rafaëli, Sheizaf, »Interactivity: From New Media to Communication« in R. P. Hawkins & J. M. Wiemann & S. Pingree (eds.), *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Process* (Sage Newbury Park, CA, 1988)

- Rafaeli, Sheizaf and Sudweeks, Fay, »Networked Interactivity« in *Journal of Computer-Mediated Communication*, nr. 4 (2), 1997
- Shannon, Claude E. and Warren Weaver, *The Mathematical Theory of Communication* (The University of Illinois Press, 1949)
- Steuer, Jonathan, »Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence«, *Journal of Communication*, nr. 42, 1992
- Stromer-Galley, Jennifer, »Interactivity-as-Product and Interactivity-as-Process« in *The Information Society*, nr. 20, 2004
- Sundar, S. Shyam, »Theorizing Interactivity's Effects« in *The Information Society*, nr. 20, 2004
- Wiener, Norbert, »Men, Machines, and the World About« in Wardrip-Fruin and Montfort (eds.), *The New Media Reader* (MIT Press, 2003)

Noter

- 1 En historisk tråd fra rituelle og liturgiske teaterformer, over publikumspositioneringer i det elizabethanske teater og avantgarden, til interaktive dramaturgier i digitalt medierede virtuelle verdener kan findes i Hagebølling 2004.
- 2 For eksempler på anvendelse i analyse- og konceptudvikling se Nielsen 2008.
- 3 Refleksivitet tænkes her i systemteoretisk forstand som processuel selvreference, der sammenfatter en enhed af elementer via forskellen før/efter. »Man kan da altid tale om refleksivitet, når en proces fungerer som et selv, til hvilket referencens operation, som tilhører selvet, relaterer sig.« (Luhmann 1984, s. 507).
- 4 Luhmann definerer kommunikation som enheden af tre selektioner: selektion af information, meddelelse og forståelse. Kommunikation kommer i stand, idet noget forstås, dvs. idet noget iagttages som enheden af information og meddelelse (Luhmann 1984, kap. 4).

Thomas Rosendal Nielsen (f. 1981): Cand. mag. i dramaturgi og civilisationskritik. Ph.d.-stipendiat på Institut for Æstetiske Fag med et projekt om interaktiv dramaturgi.

Hallo, er der noget til stede?

Med Rimini Protokoll på globaliseringens backstage

Af Monna Dithmer

Da den tyske gruppe Rimini Protokoll præsenterede deres telefonteater *Call Cutta in a Box* i København sidste år i september, var den umiddelbare reaktion i medier og teateroffentlighed: Tænk at en telefonsamtale nu også kan være teater! Konceptet gik helt enkelt ud på, at man som publikum, en ad gangen, via Camp X' formidling, gik ind i en lejlighed på Frederiksberg og i en time snakkede med en fra Calcutta (nu Kolkata). Det var forestillingen. Efter at have været en tur igennem den minimalistiske teaterinstallation - »verdens mindste teater« som Camp X lancerede det - kunne mangen en publikummer imidlertid konstatere, at også i streng teaterforstand gav det indlysende god mening med sådan et telefonstykke. Forestillingen fungerede som en indgående refleksion over teatret som kunst- og kommunikationsform i medie- og performancesamfundet og rettede samtidig blikket ud mod en større omverden af globale og teknologiske realiteter. Den testede grænsen mellem fiktion og virkelighed og grænsen for, hvad teater overhovedet kan være. Mens telefonteatret umiddelbart kunne se ud som et forsøg på at udradere teatret i traditionel forstand ved at reducere det til et hverdagstrivielt format på linje med enhver anden social aktivitet, synes det tværtom at re-installere det i anden potens.

På helt enkel vis søger Rimini Protokoll for med et så forførende banalt greb som en telefonsamtale, og i kraft af en konsekvent reduktionsteknik der kondenserer det store i det små, at man får meget mere end et andet menneske i røret. Dermed følger den internationale arbejdsdeling, ny kommunikations- og samværsformer i det virtuelle rum, teatertricks og interkontinental hjertetransplantation. En mikro-aktion med global spændvidde.

Som titlen implicerer, er det multimillionbyen Calcutta som vidt forgrenet kommunikationsnetværk, man får leveret i en kasse, om det så er i Frederiksberg-lejligheden som kukkasse eller den endnu mindre kasse: mobilen. Dermed rettes fokus mod den tilstand af simultan tilstedeværelse i overlappende virkeligheder - såvel fysiske som medierede, virtuelle rum - som den enkelte i dag skal operere indenfor. En tilstand af *interconnectivity* hvor man er koblet op på flere systemer, i konstant kontakt med andre, spændt ud mellem forskellige realiteter og med global spændvidde. Det er eksistensbetingelserne i det 21. århundredes medie- og internetkultur.

I det perspektiv er en ny interaktiv opkomling som telefonteatret, som barn af en digital tid udtryk for, at teatret må remediere sig selv, gentænke kunstarten i relation til de nye medier og deraf følgende ændrede kommunikationsmåder, oplevelses- og adfærdsformer. Set i forhold til de uendelige mængder af datakommunikationsstrømme, der krydser henover kontinenter på et splitsekund, hvor man ved et klik på computeren eller på mobilen kan komme i kontakt med folk på den anden side af kloden, kan teatret forekomme uendeligt anakronistisk med sine fysiske begrænsninger. Ikke desto mindre kan teatret i et mere indskrænket format være på omgangshøjde med internetkulturen, hvad interaktivitet angår,

men vel at mærke som et privilegeret sted for fysisk interageren. Rent principielt er teatret et interaktivt medie, i og med en forestilling først bliver til i mødet mellem aktører og publikum, men det er ved direkte at involvere publikum som medspillere – som en af udviklingsstrategierne – at teatret i disse år er ved at remediere sig selv.

Call Cutta in a Box kan overordnet siges at omhandle den aktuelle tendens til interaktion på alle planer, om det så gælder medier, kontinenter eller teatret som kunstform. Men den stiller især skarpt på spørgsmålet om, hvilke muligheder der, midt i denne hyperinteraktivitet, er for at møde et andet menneske.

Interventionskunst

Fremkomsten af telefonteatret som genre kan ses som led i udvidelsen af teaterbegrebet i takt med evolutionen af performancesamfundet. I løbet af de senere ti år er teatret i stigende grad gået i clinch med det omgivende samfund og har udviklet nye sceniske hybrider og formater. Under betegnelser som reality-teater, virkelighedsteater, dokudrama mm. foregår der ikke bare en jagt efter autenticitet, men en udforskning af hvor grænsen går mellem fiktion og virkelighed. Det sker som reaktion på den eskalerende iscenesættelse af samfundslivet, hvor virkeligheden fører sig frem som performance, styret af mediesamfundets generaliserende optikker og scenarier. Nærmest som et grundvilkår må et socialt fænomen i dag være iscenesat for overhovedet at blive virkelighed. Dermed ikke være sagt at den samfundsmæssige virkelighed er en fiktion og alt er iscenesat, grænserne er bare blevet langt mere diffuse og uigennemskuelige.

Som situationisten Guy Debord pointerede det i sin banebrydende bog *La Société du Spectacle* (1967) er skuespilsamfundet og dets repræsentationsformer kendetegnet ved at kolonisere det sociale liv på bekostning af menneskelige relationer. De interpersonelle forhold sættes på vareformel og borgeren bliver til blot og bar tilskuer til det sociale og politiske liv. Som tendentielt modvægt til performancesamfundets og mediekulturens totaliserende repræsentationsmaskineri har bl.a. hele internetkulturen dog sidenhen udviklet sig med andre muligheder for interaktiv, indgribende adfærd. I forlængelse heraf har en mere ubekymret teoretiker som Nicolas Bourriaud i *Relationel æstetik* (1998) peget på, at der i en situation, hvor stadig flere områder af livet bliver iscenesat og subsumeret under markedsøkonomien, samtidig er opstået et nyt mulighedsfelt og en »historisk chance« for, at samtidskunsten kan intervenere direkte i sin omverden. Ved at infiltrere, mime og udstille de sociale relationer og praksisser kan kunsten fungere som »sociale mellemrum«, alternative »mikrotopier«, der peger på muligheden for en anden form for socialitet.

Den interventionskunst, som Rimini Protokoll praktiserer med deres teateraktiviteter, er helt efter bogen i Bourriauds forstand. Det er relationen og interaktionen mellem det enkelte menneske og de større samfundsmæssige realiteter, strukturer og systemer, og ikke mindst mellem teatret og den dagligdags virkelighed, som er kernen i deres undersøgende virksomhed. Instruktørkollektivet Helgard Haug, Stefan Kaegi og Daniel Wetzel har, siden de etablerede sig som gruppe i 2000, brugt teatret som middel til at udforske virkeligheden med, som model for erfaring frem for repræsentation. Med et konsekvent dobbeltblik rettet

mod teatret som medie og mod samfundet skaber de deres forestillinger som en slags virkelighedsinstallationer, hvor det er en vigtig pointe at synliggøre i hvor høj grad den virkelighed, de afsøger, i forvejen er iscenesat.

Deres mere end 50 produktioner har strakt sig lige fra interventioner i byrummet over hørespil til forestillinger på en teaterscene. Omdrejningspunktet i arbejdet er de såkaldte »Experten des Alltags«, som med deres specialviden involveres som de eneste medvirkende i forestillingerne, om det så drejer sig om en person med en hjertesygdom til at tematisere emnet kærlighed, modeljernbane-entusiaster til at kaste lys på konstruktionen af »Schweiz«, eller langturschauffører til at kommentere den frie handel med varer på tværs af landegrænser. Den særlige form for *bottom-up* ekspertvælde udsprang af en forestilling, Rimini Protokoll lavede som studerende på teaterskolen i Giessen, hvor der af sikkerhedsmæssige grunde var nødt til at være et par brandmænd til stede. Så hvorfor ikke lade brandmændene bidrage med deres ekspertise – og tænde ild på scenen. Typisk bidrager eksperterne således med et skævt blik på et tema.

Kendetegnende for de hverdags eksperter, som medvirker i *Call Cutta in a Box*, er det, at de opererer som del af et call center, et reelt eksisterende firma Descon Limited, hvor de andre agenter, der sidder ved siden af dem, arbejder med at sælge mobiltelefoner for vestlige virksomheder. Dermed bliver man som samtalepartner ikke bare ringet op af en eller anden Souptic fra Calcutta til en uforpligtende, eksotisk snak, men er også blevet ringet op af hele spørgsmålet om global arbejdsdeling, outsourcing, udnyttelse af asiatisk arbejdskraft og kulturelle barrierer. Man er installeret som aftager af et produkt, hvor indisk arbejdskraft træder til som skiftehold for den europæiske teaterbusiness og sidder på natarbejde for at servicere de vestlige teatergængere.

Teatret pinpointes her som en kommunikationsvirksomhed, der ligesom andre foretagender må udlicite de arbejdsintensive aktiviteter. Telefonteater med billig 3. verdens arbejdskraft samt et publikum, der multitasker i dobbeltrollen som medspiller, kan således ses som den perfekte *downsizing* model. Et oplagt svar på ikke bare tele- men teaterbranchens krav om minimering af udgifterne i den skærpede globale, kulturelle konkurrencesituation. Det blev i øvrigt også demonstreret i *Come on Bangladesh, Just Do It* på Det Kgl. Teater i 2006, hvor en flok skuespillere fra Bangladesh blev importeret for at spille *Elverhøj* i en container.

Som en yderligere teaterpointe viser forestillingen, i hvor høj grad mobil salg som global kommunikationsvirksomhed i sig selv er en form for teater. Sælgerne spiller en rolle, hvor de foregiver at være en Sue eller Steve, og tillægger sig alt efter samtalepartnerens geografiske placering en f.eks. australsk eller amerikansk accent for at prætere en form for samhørighed og nærhed, mens de reelt sidder i en helt anden del af verden. De er trænet i at føre sig frem i en ligefrem, personlig stil, og går frem efter et delvist fastlagt manus, og samtalen afsluttes tilmed med klapsalver fra de omkringsiddende kolleger, hvis den er resulteret i et salg.

Forestillingen vender op og ned på outsourcingindustriens illusionsnumre med, at agenterne foregiver at være nogle andre og befinde sig et andet sted. Det er selve udgangspunktet,

at de er call center agenter på den anden side af kloden. Men derfor er der alligevel frit spil for teatral manipulation og illusionsmageri, med destabilisering af orienteringssans og virkelighedsfølelse til følge.

Metateater

Svarende til at call center på mange måder viser sig at fungere som et teater, folder telefonstykket sig ud ved hjælp af teatrets traditionelle grundelementer, uanset at det umiddelbart kunne virke som en udvanding af teatret som kunstform. På et konsekvent metateaterplan bliver det undersøgt, hvor meget man kan reducere en forestilling og stadig kalde det teater. Man kan nærmest opstille en tjek-liste for teaterinventaret. Det er i den grad både taleteater og intimteater, det foregår her og nu, med en professionel kommunikations-aktør og et publikum som medspiller - selv om teatrets fællesskab her er erstattet af en én til en relation. Der er endvidere en form for manus som styringsmiddel, og der indgår elementer af rollespil, manipulation og laden-som-om i samtalen. Men samtidig bliver alle disse teaterelementer sat på prøve.

Selve grundvilkåret for teatret som øjeblikkets kunst bliver testet, for hvordan forholder det sig med *live* tilstedeværelsen af aktører og publikum i samme rum her og nu? Samtalen foregår i samme nu og i samme akustiske rum, men på to forskellige tidspunkter og på to forskellige steder, hvor det er dagslys her og nat i Calcutta. Nærværet er teknologisk medieret og kun realiseret som partiel tilstedeværelse: som øre og stemme (for Calcutta-aktørens vedkommende). Den normale overensstemmelse mellem syn og hørelse hos publikum bliver spaltet op, og der bliver vendt om på teatrets tradition for at privilegere synet frem for hørelsen. Resultatet er en desorientering af sanserne. Som publikum og medspiller skal man navigere i to forskellige rum, spændt ud mellem hjemmekontor og telefonens virtuelle mødested pr. fjerndistance. Det er indbygget i telefonmediets tvetydige karakter, at uanset de tusindvis af kilometers afstand virker stemmen lige så tæt på som stolen under en. Konfrontationen mellem det fjerne og det nære, mellem hørelse og syn fremkalder en følelse af *displacement*, hvor forestillingens rum på en og samme gang forekommer både reelt og uvirkeligt.

Til forskel fra den oprindelige version af *Call Cutta* (2005), der tog form af en byvandring, hvor man pr. langdistance blev dirigeret rundt i Berlin, så er ambitionen i *Box*-versionen (2007) netop at snævre rammerne ind, så fokus ligger på selve samtalerummet. I stil med at teatret inden for vestlig tradition foregår i det lukkede rum, foregår forestillingen på *site specific* vis i en anden type lukket rum: det private hjem. Det skærper udspændingen mellem det fjerne og det nære. Hjemmekontoret bliver yderligere domesticeret i løbet af samtalen, idet man får besked på at sætte sig i den bløde stol, lave sig en kop te med den elektriske vandkedel, åbne en skrivebordsskuffe og finde nogle indiske lakridsagtige frø til at spise etc. Helt lavpraktisk demonstreres det, at uanset hvor meget kommunikationen foregår i det virtuelle, globale rum, er der på det nære menneskeplan behov for at forankre den til en lokalitet. Nok er en forestilling pr. mobil mere i overensstemmelse med et virtuelt orienteret kommunikationssamfund, men den kommer alligevel til at pege på, at teatrets traditionelle force som fysisk lokalitet og mødested fortsat har en vis gyldighed.

Intim interaktion

Domesticeringstaktikken viser sig især i den personlige, ligefremme tone, der bliver slået an i samtalen med spørgsmål som »Er du er glad for dit liv«, »Hvordan har du det med dine børn«, »Hvad er den største fejltagelse, du har begået i dit liv?« Den intimiserende tilgang, der umiddelbart kan virke intimiderende med den fingerede nærhed og fortrolighed, mimer den generelle tendens til, at folk i det hele taget bliver kontaktet med en direkte, personlig tiltaleform i kommercielt øjemed. Et kontant udtryk for den stadigt vigende grænse mellem privat og offentlig. Men intimiteten forstærkes i forestillingens interaktive form, idet den enkelte publikummer ikke alene er castet til at være med til at skabe sin egen forestilling, men også til at være hovedpersonen i kraft af de udstukne spørgsmål. Man har pludseligt et klart medansvar og må selv i høj grad sørge for at levere underholdningen: det personlige råmateriale.

Det er på mange måder i selve dette spil med den flertydige publikumsposition, at forestillingens afgørende greb ligger. Som medspiller er man på lige fod installeret i rollen som en slags hverdags ekspert – både som prof aftager af teaterforestillinger og som privatmenneske, der jo også er trænet i kommunikation på det personlige plan. Der er altså tale om en tvetydig kommunikationssituation, hvor man dels skal agere som forbruger og forholde sig til, at det handler om en serviceydelse, dels som privatperson søge en personlig oplevelse og kontakt til et andet menneske. Forestillingen er spændt ud imellem de to niveauer af virkelighed (bl.a. som demonstration af at teater altid er business og kunst i en og samme pakke). En stor del af den dramaturgiske drivkraft består her i, at man ved, at det på et plan er et business call, men samtidig forsøger man at gøre det til et personligt anliggende, og give samtalen en ægthed, en overraskende drejning, så man ikke ender som en nr. fem i samtalekøen.

Der er et moment af forførelse over situationen, hvor det ligesom med telefonsex er pirrende ikke at kunne se den, man involverer sig med. I det hele taget er man nødt til give afkald på den tilbagelæned, altoverskuende tilskuerposition, kaste sig ud i et - tendentielt pinagtigt - åbent risikofelt og overlade styringen til en anden. Med de mere eller mindre fastlagte spørgsmål og elementer bygger samtalen op til et klimaks af fortrolighed, ligesom den som en almindelig forestillingsdramaturgi rummer sine vendepunkter. Ekstremt intimt er det eksempelvis, når ens samtalepartner synger en indisk godnatsang for en, og man selv blotter sig med også at syng. Da der pludselig lyder klapsalver i baggrunden, og man frygter at være offer for en gang skjult kamera, afsløres det imidlertid, at det bare er mobilkollegerne ved siden af, der har afsluttet en handel. Til sidst toner de *live* frem på computer-skærmen via webcam, ligesom samtalepartnern som clou afslører, hvordan han selv ser ud.

Det destabiliserer til gengæld hele samtalen med dens skær af fortrolighed, for har han hele tiden siddet og overvåget en? Gennemgående har der udfoldet sig et magtspil, hvor samtalepartnern ikke alene har været den styrende part, men også på alvidende vis vidst besked med, hvad der befandt sig rundt omkring i hjemmekontoret, og f.eks. pr. langdistance kunne tænde for elkedel og computer - lidt i stil med god gammeldags teatermagi. Men her forstærkes fornemmelsen af Big Brother-overvågning, af ulige magtforhold, og af at

den personlige samtale, der føltes ret så autentisk og utvungen, alligevel var udtryk for langt mere kontant manipulation. Samtalen blev da også meget businesslike afsluttet midt i en sætning, da de 55 minutter var gået. Hvem er det i det hele taget, der styrer? Helt konkret viser det sig bagefter, at der faktisk har siddet en mand i et tilstødende lokale og sørget for alt det tekniske. Men sæt nu ens Calcutta-partner også har siddet ude i baglokalet hele tiden, og at webcam billederne bare er en film... Humlen er, at der i det hele taget ikke er ret meget ved denne samtaleforestilling, man overhovedet kan fæste sin lid til. Desorienteringen er total.

Nachspiel

Forestillingen får sin slagkraft i kraft af den grumsede eftertanke, den lader en sidde tilbage med, selv om det umiddelbart spolerer fornemmelsen af at have taget del i en interkulturel *feel-good* samtale i teatrets - trods alt - trygt uforpligtende favn. Udover at være en cadeau til teatrets usvækkede evne til at forføre selv via mobilen, er det overordnet pointen, at i det globale cyberspace af uanede kontaktmuligheder ved man reelt aldrig, hvem man taler med – eller hvad det er, der taler, som elektronisk stand-in. På globaliseringens backstage er kommunikationslinjerne filtret sammen, og on-line personlighederne nogle andre end afsenderne.

Nok er de menneskelige samværsformer blevet teknologibaserede og potenserede, med mobilen og computeren som proteaseagtige forlængelser af de menneskelige sanser og udtryksmuligheder, hvormed man kan række ud i verden og nå tværs henover kloden. Men ikke desto mindre peger *Call Cutta in a Box* på, at vi samtidig sidder tilbage som isolerede mikrokommunikationsenheder i hver vores lille kasse, en lokalt forankret og fysisk begrænset bastion. Rimini Protokoll får – med tungen i kinden – sat spørgsmålstegn ved interaktivitetens mulighedsfelt, også i den form, dette interkontinentale telefonstykke kan tilbyde. Måske er vi alligevel ikke nået stort videre end Debords subsumerede, passiviserede bruger-subjekt, og Bourriauds mikrotopikunst kunne tage sig ud som lidt af en illusion (hvad den også er blevet kritiseret for at være, Bishop 2006). Telefonteatret kan med dets unikke, interaktive en til en kommunikation ses som svar på den digitale, bruger-aktive tidsalder, hvor folk kræver produkter, der er *customized* til deres individuelle behov, som de selv kan have indflydelse på og spille ud i verden med. Men der synes også at være nogle kontante grænser for den »personlige« dimension.

Som medspillende publikum bliver man i forestillingen i hvert fald ikke forløst fra det skisma, man altid står i som formelt kunst-søgende teatergænger, og som der her insisteres på: at man samtidig er forbruger af en tjenesteydelse, og at det, man reelt søger, er menneskeligt samvær. I globaliseringens perspektiv kan ens behov som kunde i *Call Cutta in a Box* ligefrem ses i forlængelse af den globale udlicitering af tjenesteydelser i omsorgsindustrien, lige fra sexturisme til import af au-pairpiger. Alt i alt en global hjertetransplantation, sådan som det også blev demonstreret med au-pairforestillingen *Hush Little Baby* på Camp X (2008). Ligesom Rimini Protokoll viste det i *Cargo Sofia*, der var på besøg i København i 2007, er man som privatperson, forbruger og teaterpublikum del af et større internationalt kreds-



> »Call Cutta in a Box«, © RIMINI PROTOKOLL

løb af varer og informationer. Her blev publikum af to bulgarske langturschauffører fragtet rundt i en lastbil, hvor de gennem den ene langside kunne se ud på bylandskabet som teater. Publikum var her ikke alene installeret som en ladning varer, men samtidig som teaterforbrugere, der med vognen som en kukkasse på hjul kunne tilegne sig virkeligheden som »spectacle«. Tilsvarende viser *Call Cutta in a Box*, at man med sin flertydige position som publikum uvægerligt er del af kredsløbet, niveauerne kan ikke skilles ad. Man er koblet op som eksistentielt grundvilkår som et mikro-menneskeligt forbindelsesled i de globale markedsøkonomiske kredsløb og teknologiske kommunikationsstrømme. Det er også dem, der taler, når man bliver ringet op og skal tale med en fra Calcutta: »Hallo, er der nogen hjemme«?

Litteratur

Bishop, Claire (ed.): *Participation*, MIT Press & Whitechapel, Cambridge 2006.

Bourriaud, Nicolas: *Relationel æstetik*, Det Kgl. Danske Kunstakademi, København 2005 (2002).

Debord, Guy: *La Société du spectacle*, Gallimard, Paris 1992 (1967)



> Henrik Prip, Sandra Yi Sencindiver, Louise Hassing i:
»Hush Little Baby« (Camp X 2008, Foto: Henrik Stenberg)

Dithmer, Monna: »Grænssegængere. Performative strategier hos SIGNA og Das Beckwerk«, *Hvor går Grænsen*, Tiderne Skifter, København 2009.

Dreyse, Miriam & Malzacher, Florian (ed.), *Experten Des Alltags. Das Theater von Rimini Protokoll*. Alexander Verlag, Berlin 2007.

Gade, Solveig: »At spille på den store scene«, *Peripeti* 9, 2008.

O'Donnell, Darren: *Social Acupuncture*, Coach House Books, Toronto 2006.

Monna Dithmer: teaterredaktør på Politiken. Redaktør af *Of Another World* (2002) og bidrager til en række antologier og tidsskrifter om teater, dans og performance, senest til *Hvor går grænsen? Brudflader i den moderne mediekultur*, Tiderne Skifter 2009. Bogen er resultat af forskningsprojektet »Hvor går grænsen? Højspændingsæstetik og etisk kvalitet i den aktuelle mediekultur«(2005-08).

Interaktivitet med børn på scenen?

Procesovervejelser

Af Tanja Phaff Louring og Sune T. Sørensen

Blandt teaterpædagoger er der ofte en berøringsangst overfor det sårbare ved at lade børn improvisere foran et publikum. I foråret 2008 udviklede *Filurens Teaterskole for Børn* en turnéforestilling, *Hvem skriver JM?*, spillet af ni teaterskolebørn. Forestillingen var en debat-teaterforestilling, der havde forumteatertræk med en spilleleder og »stop-sekvenser« samt input fra publikum. I nærværende essay ønsker vi at fortælle om vores metodeovervejelser, erfaringer og konklusioner omkring brugen af interaktive elementer i en teaterforestilling med børn på scenen. Vi mener at have gjort en række værdifulde erfaringer og have afsøgt muligheder og begrænsninger i forhold til at bruge forumteater til at skabe refleksion og kommunikation mellem børn og voksne omkring anvendelsen af medier. Vi har afsøgt nogle af de kvaliteter og faldgruber, der er ved at lade børn spille i denne form. Forestillingen byggede på scenarier, der var udviklet sammen med børnene. Alt spil var improviseret, men hvilede på de scenarier, der var udviklet i prøvesalen. Stykket spillede i første omgang ved seks forestillinger for omkring 300 børn i aldersgruppen 10-12. Det blev siden genopsat i en let modificeret version med færre børneroller og inklusion af værdilinjøvelser inspireret af Katrin Byreus. Denne version blev opført ved ni forestillinger i Århus og Syddjurs kommuner. For ikke at forvirre unødigt vil vi i dette essay beskrive forestillingerne som en løbende proces uden at udspecificere de konkrete forskelle mellem første og anden runde.

Forarbejde

Som teaterpædagoger med særlig interesse for interaktive teatertyper, som fx forumspil, rollespil og improvisation, var det vores erfaring, at børn ofte er intuitivt dygtige improvisatorer med stor indlevelse og legelyst. Forumteateret kræver disse færdigheder, og med det rette forarbejde antog vi, at det var muligt at klæde børnene på til at spille denne type forestilling.

Forud for projektets begyndelse var det nødvendigt at lægge nogle strategier for processen. Vi måtte indledningsvis gøre os klart i hvilken retning og ikke mindst med hvilken pædagogisk etik, der skulle arbejdes. Børnene ville blive stillet på en hård prøve: de skulle formidle et vanskeligt, »modent« stof, og de skulle spille på en intim scene uden beskyttende remedier som teaterlys og fastlagte, indøvede replikforløb mm. Endvidere skulle de improvisere med publikum, hvilket er udfordrende selv for professionelle skuespillere. Alle disse risikomomenter måtte vi forsøge at mindske i den indledende proces.

Ræsonnementet var, at børnene ikke kunne forventes at springe ind og ud af roller på samme måde, som en voksen skuespiller kan; nogle ville måske kunne fremstille flere figurer, men at improvisere frit og konsekvent i rollen ville kræve stort ejerskab. Og vi måtte programmere spillerne med rollens historie, personlighed, relationer og tankegang i forvejen. Vi havde et ønske om en struktur, som dels omfattede et i forvejen bestemt dramaturgisk forløb – men uden fastlagte replikker – og dels en impro-fase, hvor vi ville lade publikum

interviewe rollen; en øvelse som både drama- og dansklærere har brugt i årevis kaldet *Den varme stol*. Vi ønskede at sætte alle rollerne i *Den varme stol* og lade publikum stille spørgsmål direkte til dem. Derfor måtte børnene dels være trygge og sikre i deres rolle og dels have et stærkt sikkerhedsnet på plads, så de ikke var alene, hvis improvisationen tog magten fra dem.

Resultatet af disse overvejelser var entydige: børnene måtte bygge én rolle hver, tage ejerskab over den fra bunden og kende den ud og ind, for at gøre improvisationen vellykket. Hensigten var at minimere risikoen for, at børnene i risikofasen – *Den varme stol* – ville blive usikre, miste figuren og således skade stykket og – værst af alt – få en nederlagsoplevelse.

Spillederen

For at skabe tryghed for spillerne og styre debatten ville vi have et filter mellem teateret og publikum i form af en person, der kunne gribe ind og vejlede, kommunikere direkte med publikum, stille dem vanskelige spørgsmål, inddrage dem osv. Da børn ikke kan forventes at håndtere sådan en arbejdsbyrde, regnede vi fra starten med at indskrive mindst én voksenfigur, og rent pædagogisk var det mest hensigtsmæssigt, at det var deres teaterlærer, Sune Sørensen. Børnene havde en tryghed i ham, vidste at han nok skulle redde dem, hvis de kom på tynd is, og – næsten ligeså vigtigt – kendte han dem godt nok til at afgøre, hvornår isen knagede. Vi måtte altså skabe en rolle, som befandt sig mellem fiktionslagene, men som muligvis også kunne indgå i spillet og således tematisere en voksenrolle. Denne rolle skulle være sikkerhedsnettet til at inddrage improvisation i det omfang rammerne tillod.

Sune fik rollen som spilleleder og som denne voksen-figur, der – afhængig af publikums fortolkning – kunne læses som »farlig« eller som ureflekteret mediebruger. Med brug af interaktive elementer var det publikum, der valgte nogle sceners udfald. Æstetisk havde vi et ønske om at lade børnene spille helt naturalistisk i stilerede omgivelser. Dette ville øge indlevelsen for spillerne – og empatien fra publikum – uden at så tvivl om, at der var tale om en teatral situation. Bortset fra nogle stilerede rammesætninger spillede børnene så naturligt som muligt, brugte deres eget sprog og naturlige gestik, alt sammen for at skabe en emotionel autenticitet.

Vi indså også, at børnene *ikke* kunne blive eksperter på medierne; det ville være for meget at kræve af hvem som helst. Derfor måtte vi klæde børnene på til at vide lige præcis nok om Arto, mobiltelefoner, World of Warcraft m.m. til at kunne improvisere overbevisende.

Værdier

Vi ønskede at udsige, at medierne ikke er et problem i sig selv, men at brugernes – i dette tilfælde børns – håndtering af medierne kræver refleksion og empati. Vi ville således forsøge at lægge op til diskussion om etisk opførsel i de nye medier. Vi ville forsøge ikke at moralisere, både på grund af en ydmyghed overfor en kompleks problemstilling, og på grund af en modvilje mod moraliserende børnefiktioner. I stedet ville vi præsentere en destilleret version af en håndfuld vanskelige problemstillinger, dramatisere dem så emotionelt autentisk som muligt og lade pædagoger, lærere, forældre, børn og unge varetage den videre diskussion ud fra en etik, som handler om, at det er nødvendigt at reflektere over sin sociale adfærd på net-

ret børn og børn imellem – og ikke mindst børn og voksne imellem. Forestillingen var en modreaktion mod den ofte hørte advarsel: »internettet er farligt, pas på pas på pas på, man kan aldrig vide, hvem man skriver med, hold jer inden døre og frygt moderniteten.« Vi efterstræbte en anden type udsigelse, nemlig at de digitale medier har udvidet menneskers mulighed for at være i kontakt med hinanden på godt og ondt. Børn og unge navigerer meget mere intuitivt i disse medier end forældregenerationen og har således mulighed for at konstituere deres egen socialitet udenfor forældrenes kontrollerende og regulerende blik. At lade »børn spille for børn« er måske blevet en poppet frase med årene, men i vores sammenhæng var det præcis det, der skulle til. Den pædagogiserende og moraliserende udsigelse forsvandt i de børne-anførte sekvenser. Så længe vi præsenterede (stiliserede) fakta og kontinuerligt opfordrede til publikumsdiskussion og -inddragelse, ville publikums egne erfaringer, domme og normativitet komme i spil, og udsigelsen og formålet ville være opnået. Hvor vi oplevede en indholdsmæssig normativitet omkring emnet i andre projekter, var vores normativitet strukturel: vi mener og mente, at dette at reflektere over mediets mekanismer og potentielle faldgruber er nødvendig for at kunne navigere i medierne. Dertil kom et ønske om at gøre opmærksom på, at generationerne bruger medierne forskelligt. Dette oplysningsprojekt blev centralt i vores udvikling af indholdet. Spørgsmålet var, hvordan forumteaterformen kunne tilpasses med henblik på at facilitere børnenes og publikums *refleksion*.

Metode

Vi vidste, at børnene i en interaktiv kontekst måtte forholde sig til indholdet. Frem for at »lære« spillerne store mængder indhold, valgte vi at lade børnene tage ejerskab over research og vidensstilegnelse. I en indledende researchfase kortlagde vi sammen vores egen viden og egne erfaringer. Hvilke medier brugte børnene selv, hvilke kendte de til? Havde de kendskab til gode og dårlige erfaringer med medierne? Var nogen blevet drillet per sms? Var nogen blevet kontaktet af en »klam mand«? I det hele taget brugte vi en del tid på at aktivere børnenes passive viden og på at lade dem undersøge og gå på jagt i medierne og omgangskredsen og blive mere årvågne omkring vores tema: børn og unges brug af nye/digitale medier. Vi samlede avisclip, fortalte nyhedshistorier, lavede lektier (Arto-profiler, besøg hos World of Warcraft-spillende venner mm.). Indholdet, som denne fremgangsmåde genererede, gjorde, at børnene havde en stor baggrundsviden om emnet og en stor ballast af diskussionsmateriale, som senere kom dem til gode i de interaktive dele af forestillingen.

Rent teaterteknisk greb vi forberedelsen an med traditionelle impro-discipliner, samarbejdsdiscipliner, fortælle spil mm. Tilbagevendende øvelser var variationer over Bænken¹ til at træne taleimpro, idé-impro og at »sige ja«, mens forskellige varianter af klassikeren Tømmerflåden² blev brugt til at holde børnene omstillingsparate. Børnene endte med at være meget trygge ved *ikke* at have fastlagte replikker; således kunne vi sent i forestillingsrækken give noter som »Marie³, dine ord begynder at lyde som replikker. Sig det samme på en anden måde«, hvorefter Marie uden videre kunne spille sine sekvenser med andre ord, men samme indhold. Vigtigere endnu, hendes medspillere kunne uden videre gribe hendes revitaliserede replikker og fortsætte stykket som om intet var hændt. Vi arbejdede med,

hvad man kunne kalde *intentionelle stikord*, og ikke reelle stikord; det specifikke ordvalg var underordnet replikkens indhold og intention.

Da vi havde et klart billede af børnegruppens personlige og overførte erfaringer, begyndte vi et kontrolleret dramaforløb, hvor vi sammen forsøgte at skabe nogle forskellige børnetyper. Vi havde arbejdet med statusøvelser og var derfor trygge i at formulere bevidste strategier omkring statusroller. Det var nemt at sige »Figuren Signe er en lavstatusrolle; en nørdet pige som bliver gjort til offer i børnegruppen pga. ejerforhold og magtdemonstrationer mellem højstatusrollen Liv og hendes næstkommenderende, Marie« etc.

Da rollernes grundlæggende koncepter, relationer og funktion i stykket således var aftalt, lavede vi flere runder af *Den varme stol*, hvor hvert barn måtte forblive i rollen og svare på de andre børns spørgsmål. I denne fase arbejdede vi også målrettet med undertekst, da vi vidste, at det senere i projektet ville blive virkningsfuldt, at børnene svarede et, men tydeligvis mente noget andet, når publikum spurgte. Det var et dramatisk redskab, som vi ønskede at benytte os af, og arbejdet med det var givtigt for børnene og kom nærmest til at tage karakter af en *masterclass*, hvor hvert barn blev instrueret foran de andre børn med læringsproces for alle til følge.

Vi begyndte hernæst at afsøge nogle forskellige historier. Vi ønskede at fortælle noget om figuren Martins brug af onlinespil som virkelighedsflugt, og hvilke konsekvenser det kunne have for ham at blive afskåret fra den verden, hvor han ikke var i lavstatus. Vi ville fortælle noget om kameratelefoner og amoralsk brug af disse, om Arto og om børnelokkere og pædofiliskræk.

Vi satte scenerne og lod børnene improvisere sig igennem dem med let sidecoaching. Vi reflekterede og talte om improvisationerne og gentog dem, til de var så potente som muligt.

Da de forskellige plotlines var fastlagt, fandt vi de brændpunkter i stykkets struktur, hvor publikums valg skulle formgive dramaturgien. Dernæst skrev vi et scenarie, som blev gennemøvet mange gange, og testpublikum blev indhentet for at give børnene mulighed for at lave *Den varme stol* med udenforstående. Vi nærmede os en færdig forestilling, som vi dernæst opførte seks gange for et demografisk meget forskelligt publikum.

Mødet med publikum

Da det blev tid til at opføre forestillingen, lagde vi en strategi for at aktivere publikum allerede forud for spillet begyndelse. Ved hjælp af Byreus'ske værdilinjer og forskellige andre klassiske forumteknikker skabte vi en fiktionskontrakt med publikum, hvor det var legalt og ønskværdigt, at publikums egne værdier og holdninger kom i spil og blev sprogliggjort. Publikum skulle altså allerede fra deres indtræden i rummet gøres til medspillere. Skuespillerne og publikum deltog på lige fod i disse øvelser, faciliteret af Tanja Louring i klassisk jokersfunktion. Denne kontrakt blev siden hen overført til det egentlige stykke. Ved brug af interaktive elementer som *Den varme stol* og andre interviewteknikker blev publikum involveret, og med håndsoprækning meldte publikum ud, hvor ofte de sms'er, om de kender til World of Warcraft, hvor længe man må sidde på nettet m.m.

Netop ved publikumsinvolvering tilstræbte vi en ikke-pædagogiserende udsigelse, der

blev forstærket af, at det var børn der spillede på scenen. Nogle situationer var helt almindelige hverdagsmisforståelser, som publikum genkendte sig selv i. Andre situationer var af mere usædvanlig karakter som »at blive kontaktet af en klam mand«, men gav anledning til debat og refleksion, og dermed var målet nået. Som en sidegevinst - eller netop fordi vi havde impro-trænede børn på scenen – lykkedes det at skabe et debatrum, der kunne hjælpe refleksionen på vej. Som en videre hjælp til debatten havde vi udarbejdet en række spørgsmål, så den voksne på spillestedet kunne fortsætte debatten, når forestillingen var væk.

Blandt konkrete episoder kan nævnes en klubpædagog, der i den grad forargedes over en af de mere ondskabsfulde roller, at han gik i målrettet »opdragende« debat med rollen og forholdt sig til denne, som havde han pædagogisk ansvar for rollen. Ofte begyndte publikum at diskutere med hinanden, vejledt af voksenfacilitatoren, udenom voksenrollen. Ofte ønskede publikum at se rollerne udleve »worst case scenarios«, vel vidende at man ikke ville ønske sådanne handlingsforløb i virkeligheden. Publikum kunne således bruge den teatral situation som en konsekvensfri sandkasse, hvor situationer kunne monteres og demonteres som oplæg til videre debat.

Perspektiver

Forumteater, improvisation og beslægtede genrer skriver sig ind i en tradition af interaktive teaterformer. Vi ønskede at afprøve, under hvilke former børn kunne spille forum – eller i hvert fald forum-lignende teater, med publikumsinteraktion. Faktisk havde vi indledningsvis et æstetisk ideal om at lade publikum være medbestemmende i forhold til dramaturgiens udvikling. Som indstuderingsforløbet skred frem, viste det sig dog, at et åbent, interaktivt stykke – som forumteater ofte spilles – ville stille for store krav til den børnegruppe, vi arbejdede med. Ligeledes måtte vi fravælge den traditionelle Boal'ske metode, hvor publikum er potentielle medspillere, da vi ønskede at have (delvis) kontrol over stykkets udfald. I stedet valgte vi at lade publikum være en vurderende, kommenterende og diskuterende medspiller, der dog ikke blev inviteret op på scenen – men nok ind i fiktionen. Vi valgte en række nedslagspunkter, hvor publikum kunne kommunikere og således interagere med rollen. Hvordan dette udspillede sig, afhang aldeles af publikums input. Vi ønskede et stort element af interaktion mellem publikum og roller, og vi ønskede at inkludere publikums bud i det samlede fiktionsværk. Drøftelserne omkring sekvenserne, publikums holdninger og oplæg blev grebet af jokerne og spillerne i *Den varme stol* og inkorporeret i forestillingen som helhed. På denne måde mener vi, at vores ønske om interaktive elementer i forestillingen blev indfriet. Til gengæld vil det nok være ærligst at sige, at vi ikke lod publikum påvirke dramaturgien. Vi havde flere nedslagspunkter, hvor publikum blev bedt om at afgøre, i hvilken retning historien skulle udspille sig. Men for disse gjorde det sig gældende, at publikums valg kun affødte ganske få ændringer; nogle ændrede replikforløb eller en anderledes undertekst. Kun et sted fik publikum to helt forskellige udfald – en indstuderet scene eller en grusom skæbnefortælling v. spillederen.

Til gengæld indså vi i vores refleksioner noget andet om den type interaktivitet, vi satte i spil; nemlig, at den tjente en anden herre end den æstetiske. Fordi vi involverede publikum,

diskuterede med dem og lod dem forholde sig til problemstillingerne, gjorde vores model, at debatten blev påbegyndt i teatersalen. Publikum forsøgte at tale med børnene på scenen om det, vi efterfølgende ville have dem til at tale med hinanden om. Hvor Boals formprojekt er politisk, forholder sig til undertrykkelse og magtstrukturer og vil aktivere handlekraft i publikum, var vores oplysningsorienteret og søgte at anspore publikum til refleksion og videnstilegnelse. Værdidommen over indholdet kom således til at ligge i den efterfølgende debat, udenfor vores formidlingsmæssige kontrol. Man kan sige, at stykkets form spejlede vores udsigelse; den fordrede kommunikation – uden kommunikation, interaktion og debat bevægede forestillingen sig ikke videre – ligesom vi i den komplicerede diskussion om børn og voksnes brug af mobiltelefoner, internet og online *communities* bliver nødt til at kommunikere, debattere og diskutere for at kunne flytte os.

I skrivende stund er forberedelserne til tredje runde med nye børn og et let korrigeret indhold i færd med at blive designet med planlagt opførelse i maj. Desuden arbejdes der på et forumteater-koncept uden teatertrænede børn, hvor publikum selv er spillerne.

Noter

- 1 F.eks.: Tre deltagere sidder på en bæk. Personen i midten er en neutral, reaktiv figur, mens de to på fløjene kappes om midterfigurens opmærksomhed. Et spil i spillet er at »vinde« ved at køre den anden fløjfigur ud på et sidespor ved at komme med de mest vedkommende eller underholdende bud. Øvelsen træner omstillingsevne, idérigdom og tydelige karakterer.
- 2 Spillerne er i bevægelse på et afgrænset område; de holder gulvet dækket, så »tømmerflåden ikke vipper«. Denne grundøvelse, som i udgangspunktet træner scenisk bevidsthed og placeringsstrategier, kan udbygges i det uendelige. Tilbagevendende favoritter er, at spillerne selv går, standser og går igen i flok, uden at lave aftaler om, hvem der styrer – dette træner vekselvirkningen mellem at styre og følge. En anden er en sidecoach tableau-øvelse: teaterpædagogen råber et stikord til spillerne, som prompte skaber et tableau ud fra stikordet, men forholder sig til de andre spilleres bud; stikordet »Bryllup« kan naturligvis ikke rumme mere end et brudepar og én præst, men kan rumme organisten, korsangere og – i et enkelt, inspireret tilfælde, en rasende eks-kæreste, der kom for at afbryde vielsen. Andre stikord kunne være »boksekamp«, »børnehave«, »bombetrusel«, »fængsel« eller andre mere eller mindre abstrakte koncepter. »Farvekridt« kan f.eks. anbefales.
- 3 Børnenes navne er anonymiserede.

Tanja Phaff Louring er kandidatstuderende i virksomhedskommunikation ved Handelshøjskolen, Århus Universitet, teaterunderviser og forum-skuespiller.

Sune T. Sørensen er cand. mag. i dramaturgi og leder af Filurens teaterpædagogiske afdeling.

Intimitet i samtale-køkkenet

Interview med Bastian Trost i anledning af »Gob Squads Kitchen«

Af Laura Luise Schultz

I forbindelse med den fjerde og sidste Berliner Luft festival i april 2009 gæstede den tysk-engelske gruppe Gob Squad København med forestillingen *Gob Squads Kitchen*. Forestillingen fascinerede i kraft af den intimitet, det lykkedes at skabe med publikum i et spil mellem nærvær og mediering i teaterrummet. Gruppen optrådte live, men på video, og lod gradvis publikum overtage deres roller. I den anledning interviewede jeg Bastian Trost fra Gob Squad om gruppens helt særlige form for intermedial og interaktiv dramaturgi. Men først lidt introduktion til gruppen og forestillingen:

Forhistorien

I 1994 slutter en gruppe teaterstuderende fra Giessen sig sammen med en gruppe kunststuderende fra Nottingham under navnet Gob Squad. Gruppen arbejder sammen om en site specific performance installation, *House*, i et socialt boligbyggeri i Nottingham. Året efter laver de *Work*, en 40 timers kontor-performance, der spiller en uge fra 9-17, mandag til fredag, i et kontor i Nottingham, hvor de samvittighedsfuldt udfører deres kontorarbejde: taler i telefon og fotokopierer hvert eneste minut af deres dyrebare arbejdstid. Siden rykker Gob Squad ind i møbelbutikker og undergrundsstationer, ud på gader og parkeringspladser, og såmænd også ind i teaterrum og gallerier.

Fra starten arbejder gruppen site specific, og de arbejder med blikket og udvekslingen mellem performere og publikum. Tit og ofte spiller en forsinkelse ind i denne udveksling: Performerne optræder bag glasskærme eller på videoprojektioner – eller de optager publikum, inden forestillingen begynder, og skaber en spænding mellem live og medieret i en og samme begivenhed. Da Gob Squad i 1996 for første gang rykker ind i et egentligt teater- rum med forestillingen *Show and Tell*, optræder de i en spejlbeklædt glaskorridor, som lader beskuerne kigge ind på performerne, der imidlertid ikke kan se ud, men optræder til deres egne spejlbilleder. Projektioner og drømmebilleder opstår på hver side af den tynde glasvæg, indtil fortryllelsen pludselig brydes og lyset tændes, så performere og publikum kan se hinanden i øjnene. I *Room Service* fra 2003 befinder performerne sig på hotelværelser og videotransmitteres til publikum, som ser dem på skærme i lobbyen. Performerne ringer ned til publikum og inviterer dem ind i forestillingen, ind i deres liv og endda op på værelset. I forestillinger som *Room Service* og *Gob Squads Kitchen* skaber gruppen en fascinerende intimitet og udveksling med publikum ved hjælp af live video og en omhyggelig iscenesættelse af det offentlige rum.

I samtalekøkkenet

Gob Squads Kitchen er på en måde også en site specific forestilling: Her er det en film, der er det »sted«, det rum, de bevæger sig ind i og sætter i scene. *Gob Squads Kitchen* er en re-



make af Andy Warhols film af samme navn fra 1965. Indledningsvis føres publikum igennem kulisserne, som er inddelt i tre rum, og hilser på performere og teknikere. Handlingen udspiller sig bag en storskærm inddelt i 3 projektfelter, svarende til de tre rum. Hvert rum repræsenterer en Warhol-film: I midten ser vi en re-enactment af *Kitchen*, i venstre side er det filmen *Sleep*, i højre side *Screen test*, som genopfører Warhols serie af over 200 optagelser af ansigter foran et stationært kamera. Andre Warhol-film som fx *Eat*, *Kiss*, *Haircut* og *Blowjob* citeres i løbet af forestillingen.

Undervejs bliver performerne efterhånden udskiftet med tilskuere, som guides gennem deres replikker via øresnegle og mikrofoner. Ind i mellem dukker performerne frem foran skærmen, og hele tiden foregår der en forhandling om det, vi ser. Alligevel opstår en række intense scener og et intimt nærvær i teaterrummet.

Ideen med forestillingen *Kitchen* er at fange stemningen i en Warhol-film. Indledningsvis får publikum forklaret, at forestillingen søger tilbage til tresserne, hvor alting begyndte, og alting var nyt: sex, drugs og rock'n roll, instant coffee, kvindefrigørelsen og toastbrød i plasticposer. Gruppen havde angiveligt ikke set Warhols *Kitchen*, da de producerede forestillingen. Filmen er vanskelig at få adgang til, og det lykkedes først få uger inden premieren. I stedet tog gruppen afsæt i mytologien omkring filmen: Norman Mailers udtalelse om, at om 100 år ville alle se den film og sige: »Sådan var det i tresserne«. Og Nicos statement om, at hun ville ønske, en anden kunne overtage hendes liv, så hun selv kunne få tid til at lave noget andet.

Der er ikke noget egentligt manuskript til forestillingen, og ingen ambition om at lave en fuldstændig tro kopi af filmen, men der er en række konceptuelle rammer: undervejs skal der udspille sig en intim betoelse mellem to af figurerne, hvorefter den ene pludselig smides brutalt ud af filmen, forskellige andre Warhol-film skal indarbejdes, osv. Men nøjagtigt hvad der skal siges og gøres er ikke fastlagt.

Der var ganske vist et manuskript til Warhols film, men Warhol-skuespillerne kunne alligevel ikke huske deres replikker, så de improviserede det meste af tiden og diskuterede, hvad de skulle lave. Filmen *Kitchen* fanger simpelthen, hvad der foregik mellem skuespillerne, mens kameraet optog. Teaterforestillingen opfører tilsvarende, hvad der sker her og nu mellem performerne, der præsenterer sig under eget navn, fx: »Bastian Trost in *Kitchen*.« Sarah, som spiller sovende i *Sleep*, bliver efter nogen tid træt af sin rolle og giver den videre til Bastian. En anden medvirkende, Sharon, bliver sat til at overtage rollen fra Erik, som spiller *Screen test*. Men da Sharon smider blusen og giver sig til at spille et selvmord – eller en sexuel perversion – med en plasticpose over hovedet og et bælte om halsen, smider Erik hende ud: Det er ikke meningen, man skal agere i Warhols *Screen tests*, som bare vil fange det nøgne ansigt. Sharon ryger tilbage i *Kitchen*. Erik annoncerer, at han vil komme ud foran skærmen og vælge en tilskuer til rollen i *Screen test*. Han annoncerer, at den tilskuer, han får øjenkontakt med, vil blive valgt. Pludselig bliver vi som publikum ekstremt bevidste om vores tilstedeværelse i teaterrummet. De, der nødig vil på scenen, trækker blikket til sig i en fart. Efterhånden overtages også Bastian og Sarahs roller af tilskuere – med en forbløffende vellykket effekt. Efter forestillingen er alle enige om, at de inviterede publikumsdeltagere spillede fantastisk. Men hvilke dramaturgiske greb er det, der sikrer den virkningsfulde effekt?

Stjernedrømme

Det allerførste, Bastian Trost tager fat i, da vi mødes i et af de affolkede Camp X-kontorer to dage efter, er spørgsmålet om magtforholdet mellem tilskuere og performere.

– Det vigtige med hele forestillingen er, at vi prøver at få folk til at føle sig trygge, fortæller Bastian. – Ellers ville de ikke gå så langt. Det er også det, publikum vil se: Folk der er veltilpasse på scenen sammenlignet med os performere, der kæmper for at det skal lykkes.

– Men i performer jo bare jeres egen usikkerhed – den er jo en del af iscenesættelsen?

– Ja, vi er performerne. Det er vores fordel, at vi har prøvet på hele forløbet. Meget tit når jeg ser interaktivt teater med publikumsdeltagelse, synes jeg, det er problematisk, at man kan se, at publikum ikke har haft nogen prøvetid. Man ser performerne som magtfulde, de kender det hele og ved bedst, mens publikumsdeltagerne virker lidt dumme. Men vi forsøger altid at gøre publikum til forestillingens egentlige stjerner.

Det, vi er interesseret i, er det fænomen, at når du ser nogen, som du virkelig ikke kender eller har set før, når du ser deres ansigt for første gang, og de siger de her replikker, så bliver de stjerner, selv om det fx er tekster fra vores privatliv som i *Kitchen*. Som tilskuer kan man projicere meget mere over på dem, end hvis man ved, at det er en skuespiller, som har lært denne her tekst og har et kostume på osv.

Du kan identificere dig meget mere med sådan en ukendt person, end hvis du ser en

stjerneskuespiller. Deres professionelle teknik er på en måde i vejen. Du ved, at skuespillerne har lært deres roller og ikke viser deres rigtige følelser, mens de spiller. Men når du har nogen, du virkelig ikke kender, så virker det meget bedre, og du kan projicere hvad som helst over på dem.

Jeg sidder jo blandt publikum og guider den publikumsdeltager, som overtager min rolle. Og hver aften tænker jeg på, at jeg virkelig godt kan lide den effekt, at nogen siger noget meget intimt fra mit liv, men vedkommende ligner meget mere en stjerne, når de siger det, end jeg nogensinde kan komme til.

Det private liv som en andens

Der er altså nogle paradoksale aspekter, som er centrale i forholdet mellem Gob Squad-performerne og publikumsdeltagerne: Gob Squad-performerne bruger sig selv og deres eget privatliv i forestillingen, men samtidig er alle roller udskiftelige. Ikke blot skiftes performerne ud med publikumsdeltagere hver aften, men rollerne går også på skift i gruppen. Den rolle, som Bastian Trost spiller i København, kan også spilles af andre af gruppens medlemmer i andre opførelser af den samme forestilling. Det ligger derfor heller ikke fast, hvad performerne skal sige i de forskellige scener, men det er Gob Squad-performerne og ikke publikumsdeltagerne, som improviserer replikkerne frem.

– Vi arbejder med nogle improvisationsblokke. Fx den scene, hvor jeg fortæller om mit første kys. Den hedder »Intimate scene«. Jeg skal fortælle noget meget personligt gennem den publikumsdeltager, som spiller mig. Og hver af os i gruppen laver den scene forskelligt. Vi fortæller hver især en historie fra *vores* liv. Jeg kan fortælle en ny historie hver aften, så længe det er intimt, og det virker i scenen med Sharon, som i den her opsætning sidder sammen med den publikumsdeltager, der spiller mig, og »vi« har en intim scene sammen.

Udgangspunktet er Nicos bemærkning om, at en anden kunne overtage hendes liv og spille hende. Altså vi leger med forestillingen om, at pludselig er jeg en helt anden. Og så ændrer vores venskab sig også. Jeg siger til Sharon: »Nu er jeg en anden, og det føles helt anderledes, gør det ikke. Det er så rart, at vi sidder her sammen, og nu kan jeg fortælle dig noget virkelig intimt, som jeg aldrig har fortalt før.« Det er improvisationsrammen for den scene.

Det her med at bytte roller opstod egentlig af nødvendighed. Vi begyndte allesammen at blive ældre og få børn og familie. Jeg kom med i gruppen på det tidspunkt, hvor de indså, at de ikke kunne turnere så meget længere, fordi de var nødt til at være hjemme hos deres familier også. Så vi opfandt det her udskiftningssystem, hvor alle lærer mindst to roller, og ud af os seks er det så kun fire, der tager afsted ad gangen. Men ud af den nødvendighed opstod en slags kunstnerisk manifest, for vi befriede os selv fra forestillingen om, at det her er min rolle og kun min rolle, som *jeg* har lært. Så snart du ser en anden spille din rolle, kan du blive inspireret af det og sige: »jeg vil prøve at spille den på den måde« eller stjæle ting fra den anden og sige, »jeg vil gøre sådan næste gang«. Så dit forhold til rollen bliver anderledes end i en normal teaterforestilling, hvor det kun er dig, der spiller den rolle. Nogle gange er man nødt til at være generøs og give slip på sine ideer og sin forfængelighed. Det er ikke



> »Gob Squads Kitchen« (Gob Squad, Foto: david baltzer/bildbuehne.de)

længere »Bastian Trost i *Kitchen*« det er en anden ved hver opførelse, og så må du give slip og lave noget andet. Og det er rart. Vi gør det med næsten alle vores forestillinger.

I prøveprocessen skifter vi hele tiden roller. Nogle spiller, og nogle sidder uden for og kigger på skærmen. Vi kopierer hinanden, når vi synes et eller andet er fedt, og vi opfinder regler. Det handler meget om regler. Ting der ikke må nævnes, eller der kan være et motto for en scene, som fx at der skal være et intimt øjeblik. Fordi stykkerne er så interaktive, begynder vi også at spille publikum, hvilket tit er meget sjovt, for vi er altid det mest besværlige publikum, man kan forestille sig: »Jeg vil ikke sige det her« – selv om der i virkeligheden aldrig er nogen, der har sagt sådan.

Vi inviterer folk ind meget tidligt til prøverne og regelmæssigt hele vejen igennem, så vi kan prøve interaktionen af på dem. Fordi vi ikke arbejder med en instruktør, er der jo ingen af os, der har siddet uden for og set hele forestillingen igennem. Meget sent i forløbet lægger vi så strukturen fast og laver gennemspilninger. Og nogle gange lærer vi først vores anden rolle efter premieren, fx når vi skal på turné.

Nærværskonstruktioner

Sammensmeltningen mellem skuespiller og rolle er ellers en central forestilling i det psykologiske teater, hvor publikums identifikation antages at bero på det overbevisende skuespil, hvor fiktionen ikke brydes af forstyrrende henvisninger til nogen ydre virkelighed – det

være sig skuespillerens privatliv eller teaterrummets anmassende realitet. Alligevel opnår Gob Squad trods deres eksplicitte markering af rollespillet et stærkt følelsesmæssig nærvær i deres forestillinger.

– Selvfølgelig er vi bevidste om konventionerne i det psykologiske teater. Men min fornemmelse er, at vi kan vise konstruktionen, og samtidig få publikum til at føle lige så stærkt, som de ville ved en almindelig forestilling.

Første gang jeg selv så en Gob Squad-forestilling, var jeg meget imponeret af den måde, hvorpå de viste alting frem. Med Gob Squad får publikum at se, at der er rigtige mennesker, som bruger deres rigtige navne, på scenen. Du ser, hvordan de opbygger et spil. Du kender reglerne, og de er ærlige over for dig. Du kan se dem lave fejl. Det er en slags kontrakt, og du kan komme med i legen ved selv at skabe følelserne for spillet. Som fx i *Room Service*. Det er en forestilling, hvor vi befinder os på et hotelværelse hele aftenen. På et tidspunkt er der en kvindelig skuespiller, Berit, som ringer ned til publikum og siger: »Jeg savner min kæreste så meget. Har du noget imod at lade, som om du er ham – bare lige nu.« Det er så tydeligt, at det er fake, men når så den her tilskuer ringer op og siger: »Hej Berit, jeg savner dig...«, så tænker du pludselig, »Gud, det er så bevægende«. Hele konstruktionen er gennemskuelig, men du kan stadig fylde den op med følelsen, og det fungerer stadig. Selv om det bare er et spil. Men hvis du tager det alvorligt, og også tager publikum alvorligt som en partner, så virker det, og det har altid været den store styrke hos Gob Squad.

Hollywood og hverdagens stjerner

Den optagethed af det hverdagslige og den konkrete fremvisning af virkeligheden, som er karakteristisk for Gob Squads arbejde med realtid og -rum, kan i høj grad føres tilbage til tressernes kunstscene og ikke mindst Andy Warhols film og æstetik. Men tilsyneladende var den oprindelige idé til den forestilling, der blev til *Kitchen* helt anderledes.

– *Kitchen* begyndte med ideen om en film, der *opsluger* sit publikum. Der er fx en Woody Allen-film, hvor figurerne træder ud af filmen. Der var ikke noget Warhol og ikke noget *Kitchen* i konceptet. Konceptet var bare, at publikum skulle rejse igennem filmen for at slippe ud af forestillingen. Ideen var mere det her med, at publikum skulle tilbringe en aften inde i filmen.

Men som det tit sker for Gob Squad, fordi der går så lang tid, fra man sender en ansøgning af sted, og til man får pengene, så brugte vi allerede konceptet i en anden forestilling, som vi var i gang med. I *King Kong Club* skaber publikum en film i den første halvdel af forestillingen, og i den anden halvdel ser vi filmen. *King Kong Club* er en slags kliché over en Hollywood-film, hvor helten og heltinden møder hinanden, og der er en skurk og et kys, og nogen bliver skudt. Så da vi begyndte på *Kitchen* et år senere, ville vi ikke bruge Hollywood-filmen længere. I stedet kiggede vi efter undergrundsfilm, og den her idé om det autentiske øjeblik, hvor det hele begyndte. Og så var der to i gruppen, som snakkede om den her film, *Kitchen*, som de troede, de havde set. Vi sad netop i Sarahs køkken, og så sagde vi, hvorfor prøver vi ikke at genskabe *Kitchen*, selv om det kun er to af os, der har set den for ti år siden. Senere fandt vi så ud af, at ingen af dem faktisk havde set den.

Gob Squad har altså ikke forsøgt at gengive Warhols film minutiøst. Snarere kan man sige, at de på et mere strukturelt plan mimer Warhols produktion af hverdagsstjerner – men også forholder sig kritisk til den fra et senere historisk perspektiv.

– Når jeg vælger nogen fra publikum, så siger jeg altid til dem: Du behøver slet ikke at improvisere eller spille smart eller være sjov. Det eneste, vi har brug for, er dit ansigt og din fysik i den her scene. Det er et lille trick, men det får dem til at slappe meget mere af, for ellers vil de ofte føle, at de skal være dygtigere end performerne, fordi den eneste fordel, de kan have, er at være sjov eller et eller andet. Det greb kommer faktisk fra Warhol, som kunne tage en eller anden, fx en svensk kvinde, Ingrid, og sige: »Du er Ingrid Superstar« og så var hun pludselig en superstar. Det er lidt ideen bag vores teknik. Vi har stjålet den idé, eller brugt den på vores publikum.

Men det vanskelige med Warhol er, at man først skal arbejde sig igennem denne her store kliché. Alle kender Warhol og beundrer ham. Så man må forsøge at se, hvad han egentlig var interesseret i. I begyndelsen kan man se, hvor meget han udnyttede alle omkring sig. En af hans første film hedder *Mother Ironing*, og så ser man hans mor stryge. Sidenhen anbragte han hvem som helst foran sit kamera og sagde: »Du er en stjerne«. Men *Big Brother* gør det samme. Der er noget ambivalent over det, for hvis man pludselig *er* en stjerne og ikke rigtig ved, hvad en stjerne skal gøre, så er det meget hårdt, og folk har svært ved at udfylde den rolle. Warhol var en af de første, som gjorde det meget ekstremt, men de fleste af hans stjerner havde store problemer med stoffer og med at håndtere deres succes.

Det er vi kritiske i forhold til. Vi er ikke stjerner, og vores publikum er ikke stjerner. Men der er et øjeblik, hvor man forestiller sig det. Når man efter forestillingen ser dem, der har deltaget, så ser man dem med andre øjne og projicerer allerede sine følelser over på dem. Du begynder allerede at tænke: »den her person har nok et meget spændende liv«, selv om det bare var en almindelig tilskuer før forestillingen. Jeg tror, der er noget ondt i den projektion. Det er en meget egoistisk ting. Det, man gør med en stjerne, er, at man tager noget fra en anden person og forstørret det voldsomt. Men det har ikke noget med den person at gøre længere. Det er din egen fantasi. Hollywood har en forretning, hvor de gør det professionelt, og de gør det meget dygtigt, men bagved er der stadig den her person, som er præcis ligesom dig. Alle ved, at det er hårdt at leve som en stjerne – et mareridt af et job. Men at behandle det en lille smule i *Kitchen* er sjovt. Fx når Erik siger »Do you like to be a superstar?« Bare det at bruge det store ord, superstar, er ret fedt.

Efter hver forestilling hører vi altid, at »I valgte sådan nogle gode publikumsdeltagere, de var virkelig fantastiske.« Som om de andre tilskuere ikke ville have været gode. Men det ville de allesammen. Warhol-konceptet er netop, at alle ville have været gode. Han lavede hundredevis af sine *Screen tests*, og de ligner allesammen superstjerner. Lyset betyder meget. Miles, som har lavet lys og video til det her projekt, undersøgte hvordan Warhols lys blev lavet, for vi er jo ikke så vant til sort/hvid-film længere. Det viste sig, at det var et ekstremt hårdt lys med filtre i. I forestillingen kan vi godt lide, at folk kan se Miles arbejde med lyset ude i siden af skærmene, så man kan se konstruktionen. Warhol brugte også denne her lette

slowmotion, som vi ikke kan lave, så når de blinkede, så det virkelig stjerneagtigt ud. Og nogle blev jo stjerner – Lou Reed og Nico.

Rammer om virkeligheden

– Virkelighedsaspektet hos Warhol var selvfølgelig interessant for os. Fx i filmen *Blowjob*, hvor man ser en eller anden få et blowjob, og man ser dem fra brystet og op. Alle var chokerede dengang i tresserne over, at det var virkeligt, men når man kigger nærmere efter, så tænker man: »det kan ikke passe, det er bare fake«. Ligesom i filmen *Haircut*, hvor det eneste, man ser, er folk, der lader som om, de bliver klippet. Man ser aldrig virkelig noget hår blive klippet af. Men det er jo netop det, det handler om: Hvad er virkeligt, og hvad er ikke virkeligt. Dét har vi forsøgt at kopiere.

Det her projekt er ret ekstremt i sin usikkerhed omkring, hvad der er virkeligt. I vores andre projekter kan man lettere skelne. Fx i *Supernight Shot*, hvor vi filmer folk på gaden. Man ser de forbipasserende, og det *kan* ikke være indstuderet. Vi må arbejde med det, vi får. Der er virkelighedsaspektet mere fremhævet. Det er risikoen og det sjove ved det projekt. Men i *Kitchen* arbejder vi med det her fake-aspekt. Reality-tv startede i tresserne: Det var helt nyt for dem, at noget var virkeligt i kunsten. Fx at filme den virkelige Empire State Building i 24 timer!

Ligesom Warhols æstetik altså beror på en rammesætning og iscenesættelse af den tilsyneladende neutrale virkelighedsfremvisning, så benytter Gob Squad sig af videomediet som en sådan rammesætning.

– Vi kan ikke opnå *liveness* uden den ramme. Vi har undret os over hvorfor. Men et kamera er faktisk meget intimt, fordi det kan komme så tæt på. Meget tættere end man kan på scenen. Vi bruger kameraer så meget, fordi det skaber en særlig intimitet. Hvis det samtidig lykkes at have et live link til publikum – såsom telefonlinien i *Room Service*, eller det øjeblik i *Kitchen*, hvor publikum træder ind i forestillingen – så kan man være meget mere sårbar, end man kan være uden et kamera. Mange gange ville vi ikke turde så meget, vi ville være for blufærdige, hvis det kun var live.

Jeg kan godt lide i *Kitchen*, at publikum går igennem scenografien i begyndelsen, så man virkelig har set alle fysisk. Det er rart, for når de så er gået, ser jeg dem ikke i lang tid, men jeg har set dem og ved, de er der, og de ved, at jeg virkelig er der bag væggen. Tit sker der det i vores forestillinger, at folk ikke tror på, at det er virkeligt og live. De tror, det er indspillet, for de er vant til at blive snydt, og de er meget villige til at tro, at alting er teknisk produceret. Man er nødt til først at fastslå realiteten i det. Ligesom i *Super Night Shot*, hvor vi optager publikum, når de ankommer. Vi filmer publikum, og så spoler vi tilbage. Når publikum ser filmen, så er de med i den, men alligevel tror de tit, at det er noget, vi har lavet for to uger siden, og så har redigeret dem ind i det. De er virkelig trænet til at tro, at det er manipuleret. Selvfølgelig er teknologien i Hollywoodfilm ret avanceret, men vi er altså ikke lige så dygtige!

De fleste medlemmer af Gob Squad er ikke skuespillere. De kommer fra en akademisk baggrund. Ingen af dem var vant til at optræde på en scene. Så fra starten fik ideen om at indramme virkeligheden og kalde det en performance dem til at føle sig sikre. Black box-teatret

fremstår tit som en slags ikke-virkeligt rum, det er bare en ramme. Almindeligt teater skaber en scenografi og en fantasi, mens Gob Squad er mere interesseret i at have noget virkelig bagved, selv hvis det foregår i teatret. I *Kitchen* er det publikum, der er det virkelige element. Det her element af risiko og virkelighed, som er i alle vores forestillinger, det er som en motor, der holder os kørende. Det giver en modstand, en slags friktion. Hvis det hele er for sikkert, og hvis virkelighedsdelen ikke er stor nok, keder vi os, og så er vi ikke så gode, som vi kan være.

Det er selvfølgelig et trick. Det er ligesom en karton mælk, hvor der står, at der er vitaminer i. Vitaminerne er nede i mælken. Hos os står der virkelighed på kartonen, men det er selvfølgelig ikke *ren* virkelighed. Det handler om at vise tricket frem, for jeg er jo ikke bare interesseret i give dig en platform til at fortælle mig alt om dit liv eller rent faktisk at få publikum til at overtage hele showet. Det er indstuderet og gennemprøvet. Ingen ville være særlig godt underholdt, hvis de mennesker sad alene på scenen og talte om deres liv. »Interaktivt teater« er bare et ord, det betegner noget. En fuldstændig interaktiv forestilling ville gå i en helt anden retning. Der er grupper, der går den vej, men det er ikke det, Gob Squad laver. For os er det mere et label.

Der var en anmelder, der omtalte det, vi laver, som demokratisk fascisme. Det var vi selvfølgelig chokerede over. Men det fik mig til at tænke over, hvad det er for en åbenhed, vi er interesseret i. Til daglig møder man jo fremmede på gaden. Man beskytter sig selv mod dem. Man vil ikke kende deres sorger og længsler. Men samtidig er der et stærkt ønske om at kunne sige: »Vi er allesammen ens«. Den person er også ulykkelig nogen gange. Når man tager kameraet og lader dem fortælle, så kan man projicere sine følelser over på dem. Så sympatiserer man med dem. Det er ikke, fordi du egentlig har lyst til at lære vedkommende at kende. Det er ikke en hippie-ide om, at vi alle er én krop. Det er et trick, en måde at åbne for følelser, som du allerede selv rummer. Det ser ud til at virke. Jeg ved ikke, om det er noget almenmenneskeligt, men det er stadig meget bevægende for mig.

Publikumskontrakten

– Jeg kommer fra en baggrund som klassisk skuespilleruddannet, og efter seks år i Gob Squad bliver jeg stadig overrasket over, hvad der faktisk er muligt inden for den her kontrakt, som vi kalder teater. For det er en kontrakt. Publikum kommer ind og betaler en indgangspris, der som regel er lidt højere end i biografen, og så vil de have en særlig oplevelse inden for den kontrakt. I mange år har vi kun brugt en lille del af de muligheder, der findes. Der er så meget mere at opdage, og vi kunne eksperimentere meget mere netop på grund af konkurrencen med filmen og internettet. Vi må tage det som en udfordring. Jeg bliver tit overrasket over, hvor mange instruktører, selv i England eller Tyskland, som ikke tager den udfordring op. De vil konkurrere med filmen, men det er meget svært, for så ser man tydeligt teatrets begrænsninger: Du kan ikke lave hurtige klip, skuespillerne er ikke lige så berømte, osv. Jeg mener stadig, at den vej, som Gob Squad går, og også andre grupper i øjeblikket, har masser af uopdagede muligheder. Det er slet ikke ovre endnu, selv om folk tit kommer til vores forestillinger og siger: »Nå bruger I video igen«. Ja selvfølgelig, det er *vores* scene, det stopper ikke med, at man en gang har brugt video, og så er det det. Det er altid en ramme for os.

For mig er teatrets styrke, at man kan komme med forventningen om at opleve et unikt øjeblik, som aldrig vil finde sted igen. Selv om du taler med en, der har set den samme forestilling, så vil de tale om andre ting. Det er den fordel, teatret kan have. Jeg tror, vores publikum er under udvikling. Jeg tror, man er nødt til at vinde publikums tillid. Når man kalder noget en performance, så forventer folk noget helt anderledes. Hvis de én gang er blevet skuffede over en performance, er det hårdt at få dem til at komme tilbage. Så tænker de, at de ved, hvad de kan få i normalt teater – nogle gange er det lidt kedeligt, men nogle gange er det også rørende. Med en performance ved man ikke, hvad man får, og man er nødt til at være åben og synes om at blive udfordret. Men jeg tror, folk nyder det mere og mere, fordi de oplever, at det er frigørende i forhold til de begrænsninger, som teatret normalt har.

Den naive tilgang er tit en hjælp, fordi vi ikke ønsker at skræmme vores partnere fra publikum, så de tror, vi er meget klogere end dem. Det er også noget, som tit skræmmer det konservative publikum i teatret. Der forekommer at være en århundredelang tradition for, at man går i teatret for at blive dannet. Du skal lære noget. Det var derfor, mine forældre elskede teatret. De elskede virkelig at lære noget. Min bror derimod føler sig altid for dum: »jeg forstår det ikke«. Folk er vant til, at der er et hierarki på scenen, hvor publikum er dumme, og vi vil belære jer. Den forventning er man er nødt til at bryde. Mange ting i teatret handler om visuelle ting, som man skal nyde. Det er en helt anden bevægelse end det teater, som kommer fra en stærk forfatter. Vi elsker virkelig ideen om, at publikum er klogere end os. Nogle gange er det bare et spil, men det er et godt game: Se på os, vi aner ikke, hvordan det her fungerer!

Litteratur:

Gob Squad & Aenne Quiñones (red.): *The Making of a Memory. 10 years of Gob Squad remembered in words and pictures*. Synwolt Verlag Berlin, 2005.

Henrik & Ellen Vestergaard Friis: *Berliner Luft. Sure opstod fra de nedre regioner*. Festivaludgave. Forlaget Gruppe Press, Kbh. 2009.

www.gobsquad.com

Laura Luise Schultz (f. 1968): Cand.mag., ph.d. med afhandlingen: *Mellem tekst og teater. Skuespillers rolle i Gertrude Steins performative æstetik*. Videnskabelig assistent ved Teater og Performance Studier, KU. Har skrevet en række artikler om Gertrude Stein, performativitet og samtidsteater, samt redigeret bogen *Teaterlandskaber. Nedslag i Robert Wilsons univers*, DRAMA 2002 (m. Nicole M. Langkilde). Tidligere medlem af redaktionen af Teater 1.

Pretty Woman Walking Down The Street

Af Solveig Gade

I efteråret 2008 udspillede der sig en teaterforestilling i en container på Halmtorvet i København. Forestillingen udløste voldsom offentlig debat, og længe inden den officielle premieredato havde den udvidet sit sceneområde til medierne. Forestillingen hed *Pretty Woman A/S*, instruktørerne og konceptmagerne hed Tue Biering og Jeppe Kristensen, scenografen Christian Friedländer og skuepillerne Egill Pálsson, Anders Mossling og Nanna Bøttcher. Herudover spillede en håndfuld kvindelige prostituerede på skift med – og, kunne man tilføje, diverse politikere, socialarbejdere, tidligere prostituerede, teateranmeldere og – journalister, publikum og så alle os andre, der på den ene eller anden måde har været med til at generere tekster, udsagn og rygter om forestillingen.

Konceptet bag *Pretty Woman A/S* gik i al sin enkelthed ud på, at de to instruktører valgte at iscenesætte udvalgte scener fra den folkekære romantiske komedie *Pretty Woman* fra 1990 i containeren på Halmtorvet. I stedet for Richard Gere og Julia Roberts kunne man imidlertid opleve henholdsvis den svenske skuespiller Anders Mossling og så en række forskellige kvindelige prostituerede fra området omkring Halmtorvet i rollerne som den stenrige businessmand Edward og den indtagende prostituerede Vivan, der ender med at få den berømte prins på den hvide hest. De medvirkende prostituerede havde Biering og Kristensen – med hjælp fra en tidligere insider fra miljøet – etableret kontakt til i løbet af det år, der gik forud for spilleperioden. I ugerne op til premieren havde holdet indøvet scenerne, så de prostituerede i spilleperioden kunne gå uforberedt ind i forestillingen og spille hovedrollen ved at få deres replikker leveret pr. øresnegl. Containeren var modelleret over interiøret fra filmens hovedlocation, nemlig en penthouse hotelsuite i mindre udgave, og adskilt af en glasvæg kunne publikum opleve en »ægte« prostitueret udfylde rollen som både den fiktive karakter Vivian og »den lykkelige luder«, som den sociale kliché beretter om. I spilleperioden mødte hver aften 3-4 af de medvirkende kvinder op i en tilstødende campingvogn til containeren, og i samråd med Nanna Bøttcher besluttede de, hvem af dem der skulle på scenen den pågældende aften. Publikum fik for deres del besked om, at de penge, de havde betalt for aftenens billet, gik til at dække det beløb, som aftenens udvalgte prostituerede ville have tjent, hvis hun havde trukket på gaden i stedet for at spille teater. Deraf navnet på forestillingen *Pretty Woman A/S* – på samme måde som i et aktieselskab skulle publikum altså »investere« i den prostituerede og på den måde tage aktivt del i en undersøgelse af, hvor meget man egentlig kan købe for penge.

Tue Biering og Jeppe Kristensen har tidligere gjort sig bemærket ved deres evne til sammen at skabe både provokerende og tankevækkende koncepter. Således hyrede de i forestillingen *Come on, Bangladesh, just do it!* fem skuespillere fra Bangladesh til, vejledt af danske skuespillere, at opføre det danske nationalklenodie *Elverhøj* på Det Kgl. Teater. Med en udtalt ambition om at teste muligheden for at overføre det globaliserede arbejdsmarkeds mekanismer til kunstverdenen, blev de bengalske skuespillere imidlertid kun betalt omkring



en tiendedel af den løn, deres danske kollegaer modtog. Inden for rammerne af den danske nationalscene blev dansk kulturarv således behændigt parret med nogle af de problemstillinger, som globaliseringen rejser i forhold til spørgsmålet om ikke blot forholdet mellem den 1. og den 3. verden, men også kunsten og erhvervslivet.

I *Pretty Woman A/S* nærmede Biering og Kristensen sig på tilsvarende vis en nøjagtigt afgrænset problemstilling ved at tage udgangspunkt i dels en specifik lokalitet – det nyrenoverede område omkring Halmtorvet – og dels nogle af de diskurser, der er med til at strukturere det offentlige billede af »kvindens ældste hverv«, herunder den romantisering af hvervet, som filmen *Pretty Woman* må siges at repræsentere. Ved således at parre en stedsspecifik strategi med en diskursspecifik så at sige, kastede Biering og Kristensen med fokus på spørgsmålet om prostitution effektivt lys over den grænsedragning, der afgør, hvem der regnes og hvem der ikke regnes, hvem der er synlige og hvem der ikke er synlige, i den såkaldte danske offentlighed. Dette spørgsmål synes grotesk presserende i forhold til netop området omkring Halmtorvet, hvor trendy café- og gallerigæster med solbriller i panden bogstaveligt talt må kante sig forbi illegalt indvandrede prostituerede kvinder fra hele verden, der som en slags spøgelser fra det engang så berygtede Halmtorv stædigt insisterer på at bibeholde deres territorium, selvom det i de senere år er blevet invaderet af entreprenante kunstnere og erhvervsdrivende.



Som allerede nævnt udløste *Pretty Woman A/S* en heftig offentlig debat, hvor ikke bare teaterinsidere, men også politikere og socialarbejdere passioneret gav deres uangribelige mening om projektet til kende. Og medierne tog beredvilligt del i spektaklet på en måde, som man næsten skal se til den tyske aktionskunstner og instruktør Christoph Schlingensief for at finde lignende eksempler på. For ligesom hos Schlingensief – eller kunstnere som Santiago Sierra, Phil Collins eller Maurizio Cattelan for den sags skyld – var det i forhold til projektet ikke muligt at læne sig tilbage i en behagelig konsensus om at være »på det godes side«. Tværtimod blev man som ikke bare publikum, men også almindelig avislæser kastet tilbage på sig selv og tvunget til at forholde sig kritisk reflekteret til ikke blot projektet og de spørgsmål, det rejste, men også ens egne autopilotholdninger om æstetik og etik.

Et lille halvt år efter, at containerne og campingvognen endegyldigt er blevet pakket ned og mediestormen har lagt sig, opsøger jeg Biering og Kristensen til en snak om, hvordan de etiske og æstetiske spørgsmål, projektet rejste, tager sig ud på afstand. Vi lægger ud med at tale om, hvorfor det var vigtigt for de to ophavsmænd, at projektet udspillede sig inden for en kunstnerisk rammesætning, og hvad denne setting for dem at se kunne tilføre problemstillingen, som fx et debatindlæg ikke ville kunne på samme måde.

Jeppe Kristensen: Som udgangspunkt har vi jo en faglighed, der gør, at det er naturligt for os at lave teater om den her problemstilling i stedet for at skrive et læserbrev om den.

Alligevel kan man sige, at de tanker vi helt i begyndelsen havde omkring den form for slavehandel, der finder sted i moderne tid, altså trafficking, måske mindede lidt om et læserbrev. Men den proces og den bevægelse væk fra læserbrevet, som gik i gang, da vi begyndte at arbejde med den teatrale ramme og det faktiske møde i salen frem for med foredrag eller belæring, var styret af meget andet end os selv. Alle de input, vi har fået undervejs, har været med til at flytte projektet det sted hen, hvor det endte. Og her var det vigtige ikke en bestemt politisk overbevisning, men det, der skete, når man var tilstede sammen i rummet.

Tue Biering: Da Jeppe og jeg begyndte at tale om, at vi syntes, det var vigtigt at beskæftige os med den her problematik, blev jeg helt mismodig ved tanken om, at vi skulle få en dramatiker til at skrive en historie om prostitution, som vi så skulle have nogle skuespillere til at spille. Det ville ikke være tilfredsstillende for os at gribe det an på den måde, og den slags »tema-forestillinger« kan måske godt berøre mig, men de bibringer mig faktisk meget sjældent noget nyt, for vi læser alle sammen de samme aviser og de samme bøger, og vi ser alle sammen de samme dokumentarfilm. Så tanken var, om man kunne finde et format, der kunne skabe nogle ringe i vandet og fremprovokere nogle diskussioner på en anden måde end man groft sagt gør med de her »temaforestillinger«.

JK: Når man arbejder »problemorienteret«, som vi fx gjorde med *Pretty Woman A/S*, er der en fare for, at man ender som en anden parasit, der suger blod ud af den ene problemstilling efter den næste, og at det eneste, der i virkeligheden sker, er, at man bagefter kan føle sig som et godt og kunstnerisk ansvarligt menneske, der har »gjort noget ved et problem«. I forhold til det her projekt var der yderligere den fare, at vi – hvis vi lavede den som en »temaforestilling« – bare ville komme til at prædike for de allerede omvendte. På et tidspunkt kom der så den her tanke om, at hvis vi lavede en forestilling, der fik det overgrebsagtige ved prostitution med – vi køber en kvinde til at gøre noget – så ville der pludselig være noget på spil. Vi kunne ikke helt overskue hvad, men vi kunne mærke, at på den måde ville forestillingen ikke bare betyde noget for dem, der kom ind og så den, men også for dem, der ikke gjorde, og på den måde ville den få et liv uden for salen.

Solveig Gade: Hvilke overvejelser gjorde I jer om selve den fysiske rammesætning af projektet – en container på Halmtorvet?

TB: Da vi for nogle år siden lavede *Come on, Bangladesh* i Turbinehallerne på Det Kongelige Teater havde vi en oplevelse af, at folk havde en masse forprogrammerede forestillinger om, hvad de skulle se, og det gjorde, at deres modtageapparat ligesom var forstyrret af en bestemt idé om, hvad teater er. En idé, der gjorde, at de ikke var særlig meget for at gå med på den regel vi satte for, hvordan man kunne fortælle historien om *Elverhøj*. Så ved at flytte *Pretty Woman* ud af teatret og ind i en container på Halmtorvet blev vi på en vis måde fri for de her meget forprogrammerede forventninger, for vi vidste, at publikum umuligt kunne sige, at »Ok, nu går jeg ind og ser noget helt almindeligt teater«. Idéen med containerne havde rumsteret i hovedet på os fra starten af, men i begyndelsen foretrak vi at lave projektet i Skelbækgade på et nedlagt autoværksted og siden på et af de mange hotelværelser i Istedgade. Men da autoværkstedet blev revet ned, og hotellerne ikke ville have noget med os at gøre – hvilket er klart nok, fordi vi ville gå ind og sætte spørgsmålstejn ved en proble-

matik, som de selv er en del af, men ikke har lyst til at blive sat i forbindelse med offentligt – endte vi med vores udgangspunkt: de her tre containere, som lynhurtigt viste sig at være det helt rigtige. Containerne var lettilgængelige, og da vi dagen efter, de var blevet opstillet, fandt brugte kondomer og kanyler omkring dem, vidste vi, at det var det rette valg, vi havde truffet. I stedet for at være en iøjnefaldende parasit var vi blevet en del af organismen omkring Halmtorvet.

JK: Upraktiske som vi er, overvejede vi også på et tidspunkt at bygge en kæmpe glaskasse, så folk udefra kunne kigge ind og se, hvad der foregik inde i kassen. Det var for at få den del af projektets konceptuelle dimension frem, der handlede om at *Pretty Woman A/S* ikke kun udspillede sig for dem, der var inde i kassen, men også for dem, der befandt sig uden for den. På en måde befinder vi os i en evig konflikt med vores forhold til teatret. Vi taler ofte om, at *nu* skal vi altså snart lave noget, der foregår på et galleri, og at det er vigtigt, at det bliver anskuet som kunst og ikke som teater, for på den måde vil det jo være nogle andre forståelsesrammer, der kommer til at definere måden, projektet bliver modtaget på. Men på den anden side er vi superglade for, at vi netop *ikke* befinder os i en billedkunstk kontekst, fordi den på en eller anden måde er langt mere frisat, end det vi har brug for. Vi har brug for at have nogle bander at spille op imod.

SG: *Hvad mener du med, at der er tale om en større grad af frisættelse inden for billedkunsten?*

TB: Jamen, inden for billedkunsten er der jo stort set ikke nogen grænser for, hvad der kan være kunst – man har ligesom prøvet alt, og alt kan lade sig gøre. Og fordi vi opfatter billedkunstverden som frisat fra en masse dogmer, vil vi på en måde jo enormt gerne derhen. På den anden side vidste vi, at hvis vi skulle skabe nogen form for refleksion omkring *Pretty Woman A/S* – hvis projektet skulle have nogen form for effekt – ja, så skulle vi stå ved, at det var teater. For inden for teaterverdenen ville den første reaktion være »jamen, det kan man da ikke«, mens man inden for billedkunstmiljøet formentlig ville sige, at »Ja, ja, det er jo bare kunst, for alt kan jo være kunst.« Og på den måde kunne frisættelsen gå hen og blive en sovepude.

SG: *I må have gjort jer en række etiske overvejelser i forbindelse med, at I opsøgte og siden iscenesatte en række prostituerede som om de var en slags readymades. Kan I sige noget om, hvilke overvejelser og forholdsregler I tog jer forud for, under og ikke mindst efter afviklingen af forestillingen.*

TB: Først var der jo blevet født et koncept, som vi ikke rigtig vidste, hvordan vi skulle gennemføre. Så vi startede med at snakke med en masse mennesker, der på forskellige måder kendte til miljøet, bl.a. nogle medarbejdere fra *Reden*, en tidligere politibetjent, der plejede at stå for kontakten til de prostituerede på gaden og netværket 3F. Sidenhen fik vi kontakt til Tiller Lorentzen, en tidligere narkoprostitueret, som syntes det lød som et fantastisk projekt, og som noget hun gerne ville have været med i dengang, hun selv trak på gaden. På en eller anden måde blev det vores garant for at gå videre med projektet. Via Tiller fik vi efterhånden selv knyttet kontakt til flere af kvinderne, der selv sammenlignede deres profession med at spille teater: »Normalt skal du stå og smile til en kunde og sige, han er den skønneste du har mødt i dag, og magen til løgn og bedrag! Det er en del af mit liv at spille komedie, så at

skulle stå på en teaterscene foran et publikum med en earplug i, er der da bare superfedt!« For os var det imidlertid meget vigtigt at sikre de kvinder, der medvirkede og at tale med dem om, hvordan de havde det med at stå i den her situation, hvor folk kiggede på dem. Under prøveforløbet begyndte vi ret hurtigt at lukke folk ind i rummet, så kvinderne kunne vænne sig til situationen, og hvis det fik dem til at føle sig bedre tilpas, at de havde en paryk på eller sagde deres replikker på engelsk, så gjorde vi det. På den måde var der tale om en gradvis udvikling, hvor konceptet hele tiden var dynamisk.

JK: Ja, vi var hele tiden klar til at flytte konceptet. Den helt afgørende etiske overligger var selvfølgelig kvinderne selv – om de havde lyst til at være med. Det var et alt eller intet krav, og for os var det helt afgørende at lave en forestilling, som kvinderne havde lyst til at være med i. Den forestilling, vi endte med at lave, var kvinderne trygge ved, og ud over at være så superseje og gode, som de var, var de indlysende klar over, hvad de gjorde, når de stod i rummet.

SG: Glasruden, der adskilte dem og publikum kom vel også til at fungere som en slags beskyttelse af kvinderne?

JK: Faktisk var det næsten mest publikum, der blev beskyttet af ruden, fordi det tydeligvis var meget voldsomt for dem, hvad de oplevede. Men ruden havde jo også en konceptuel dimension; den signalerede en udstillingsboks, og i den forstand var der hele vejen igennem en dualitet på færde i projektet. På den ene side var det jo et enormt hårdt projekt, der havde et element af overgreb og vold i sig, men samtidig forsøgte vi at gennemføre dette meget hårde projekt så blidt og omsorgsfuldt og imødekommende, som det overhovedet var os muligt. I øvrigt gav flere af de medvirkende kvinder udtryk for, at de elskede at have et sted, hvor de kunne om ikke tale fra, så i hvert fald vise sig fra nogle andre sider end den sociale fiktion, de normalt går rundt i og bliver set igennem.

SG: Blev I nogensinde nødt til at afbryde nogen af forestillingerne af hensyn til kvinderne?

JK: Der var nogle prøver, hvor vi blev nødt til det, og der var også nogle gennemspilninger, hvor vi tænkte, at nej, det går simpelthen ikke, hun har det for dårligt til, at vi kan fortsætte. Men ved at tale med Tiller kom vi frem til, at der nogle gange er nogle egne etiske grænser, man bliver nødt til at se bort fra. Altså, man skal ikke se det, at kvinderne er påvirkede eller har abstinenser som et problem, for det er jo sådan det er; de er næsten altid påvirkede, og de har psykiske problemer og har stået ude i regnvejret i fire timer. Så jo, man fik sindssygt ondt i maven nogle gange af at se på dét, der er de her kvinders vilkår og dagligdag. Men det betyder ikke, at man skal censurere sig ud af det, for de vilkår og den dagligdag er jo en del af virkelighedens verden – vi behøver normalt bare ikke at forholde os til det.

Med hensyn til den del af dit spørgsmål, der handler om, hvad der skete bagefter, så er det nok det spørgsmål, vi er blevet stillet flest gange. I starten tænkte vi meget over det – om vi ikke bare gav kvinderne et bolche, og at det hele så var meget værre bagefter – men efterhånden fik vi sådan en lede ved den måde at se tingene på. Man ville *aldrig* sige sådan til dig eller til mig: »Du får ikke lov til at have en god oplevelse, for du vil komme til at savne den bagefter.« Det, som slår mig som det virkelige problem i forhold til de her kvinder, er, at de ingenting må! De må ikke få det for godt, for så får de det bare dårligt bagefter. Jeg bliver

stadig vred, når jeg skal tale om det her, for det er simpelthen sådan en nedværdigende måde at tale om andre mennesker på! Som Tiller sagde: »De ved også godt, at det kun er juleaften en gang om året«. Men når det så er sagt, så har vi stadig kontakt til dem, og det har vi, fordi den del af projektet, der handlede om at holde op med at se dem som en del af den sociale fiktion, der hedder prostitueret og begynde at se dem som almindelige mennesker, er lykkedes. Så derfor har vi stadig kontakt og går ud og spiser engang imellem med de forbehold, der er, for de her kvinder skal tjene en helvedes masse penge hele tiden! Med hensyn til en mere konkret opfølgende del på projektet, så lavede vi nogle ekstraprostillinger til sidst, som folk betalte en masse penge for at se, og som vi lagde i en pulje, der kunne hjælpe Tiller videre med de tanker hun har om at oprette et afvænningssted kun for kvinder. Problemet er nemlig, at mange af de narkoprostituerede af gode grunde har et traumatisk forhold til mænd, men da afvænningsstederne kun er stand til at se dem som narkomaner, findes der kun behandlingssteder for begge køn. Og dem opsøger man nok ikke lige, hvis man er bange for eller er traumatiseret i forhold til mænd.

SG: *Hvad angår anmelderne, så betegnede mange af dem Pretty Woman A/S som »virkelighedsteater« og flere vurderede i forlængelse heraf, at projektet som teater betragtet var »kedeligt«, »hjælpeløst amatørteater«. Giver en betegnelse som »virkelighedsteater« for jer at se mening i forhold til projektet? Og hvad sker der med vurderingsparametrene, når man skelner mellem fx virkelighedsteater og teater?*

TB: Jeg synes faktisk, det er enormt svært at tage de her anmeldelser alvorligt, fordi en stor del af det danske anmelderkorps arbejder med en meget snæver definition af, hvad teater er. For mange af dem er teater noget, der er blevet skrevet af en dramatiker, og som fremsiges af nogle skuespillere, efter at de sammen med en instruktør har prøvet på det i 6-8 uger. Og alt det, der ikke lever op til den definition, kalder man så for performance- eller virkelighedsteater. Lige pludselig er der en masse begreber i spil, og det synes jeg er enormt problematisk. Jeg er efterhånden blevet ringet op af virkelig mange studerende, der siger, de er ved at skrive en opgave om »virkelighedsteater«, og om jeg ikke lige kan forklare dem, hvad det er. Jeg har det sådan lidt; Jamen, jeg aner ikke, hvad virkelighedsteater er! Og i øvrigt laver jeg ikke virkelighedsteater – jeg laver teater, færdigt arbejde. Men det er som sagt den definition de fleste af anmelderne benytter sig af, og nogle gange bliver det altså ufrivilligt komisk. Fx var der én af dem, der skrev i sin anmeldelse, at der var »autentiske kroppe« med i forestillingen. Dagen efter mødte skuespilleren Anders Mossling så op og deklamerede, at han da også var en »autentisk krop« og et »virkeligt menneske«. Let's face it: Når du putter noget ind i en teatral ramme, og når nogen sidder og kigger på det, så bliver det til fiktion. De prostituerede der var med, var jo en del af fiktionen, akkurat på samme måde som skuespillerne var det. For mig at se er det meget mere interessant at udvide teaterbegrebet og afsøge hvor meget det egentlig kan rumme end at arbejde med meningsløse sondringer mellem teater og virkelighedsteater.

JK: Virkelighedsteater er et på alle måder sørgeligt begreb. Og hvis du anvender det som parameter, når du går ind og ser en forestilling som *Pretty Woman A/S*, så kommer det hele til at handle om, hvorvidt noget er »virkeligt« eller ej i stedet for det at være til stede sammen

med nogle andre i et rum, hvor der bliver fortalt en historie. Når man går ind og ser Nicolas Bro spille Hamlet, er der noget af det samme på spil, som der var i *Pretty Woman A/S*: Bro kommer med en historie om sig selv og ser ud på en bestemt måde, der gør, at man tænker »nej, han kan da ikke spille Hamlet. Hamlet skal jo være en smuk, blond ung mand«. På den måde sætter forestillingen om Hamlet og Nicolas Bro hinanden i svingninger. Det er det samme greb, vi benytter os af, når vi betaler nogle prostituerede for at spille en prostitueret i en Hollywoodfilm. For ja, der er tale om »virkelige« prostituerede, men disse kvinder er samtidig bærere af en fiktion, en social fiktion, som ligesom ligger bredt ud over hele samfundet og at sætte den fiktion i forbindelse med den fiktion, der hedder *Pretty Woman*, er der noget dynamik i, vil jeg hævde. I øvrigt har det været en befrielse at lave en forestilling, der, fordi den er den her sjove blanding af kunst, socialt indlæg og lokalmiljøarbejde, ikke bare har »eksisteret« i teateranmeldelserne, hvor den kunne blive vurderet som godt eller dårligt teater. Det har været en befrielse, at den løbende refleksion over og evaluering af forestillingen også har fundet sted i interviews, blogs, læserbreve osv., og at der her ofte har været tale om nogle langt bredere vurderingsparametre, end vi har mødt hos anmelderne.

SG: I problematiserer – med rette synes jeg – den her skelnen mellem »virkelighed« og ja hvad – »uvirkelighed«?, som ofte sniger sig ind i diskursen om kunst og teater, der arbejder i grænsfeltet mellem og udfordrer den entydige brug af kategorier som fiktion og virkelighed. Men det var samtidig meget vigtigt for jer at understrege, at kvinderne var »virkelige prostituerede«, da Børsens anmelder mente at kunne afsløre, at de var svenske skuespillere. Hvorfor? Og kom I ikke hermed selv til at ende i en mærkelig valorisering af »det ægte«?

TB: Der var rigtig mange gode grunde til det. Den første handlede om troværdighed: På det tidspunkt, hvor Wredstrøm (Børsens anmelder, red.) kom med sin såkaldte afsløring, havde vi talt med ca. 50 journalister, og det var vigtigt for os, at de ikke mistede tilliden til os. En anden ting var, at hele den her »afsløring« var gennemsyret af en enormt nedladende idé om, at selvfølgelig kunne de her »ludere« – som kvinderne blev omtalt som – ikke spille teater. Det kunne de da umuligt have ressourcer til! Endnu en grund var, at hvis man kunne tænke, at »nå, det var bare et pr stunt det der med, at de var prostituerede«, så kunne man ligesom være rolig igen og tænke på projektet som safe play, som noget, der ikke på nogen måde var forbundet med nogen form for risiko.

JK: Ja, og hele refleksionslaget i projektet handler jo om, at alle rent instinktivt bliver enormt provokerede ved tanken om, at man køber prostituerede til at spille teater. Men så går der 10 sekunder, og så kan man så tænke over, hvorfor man ikke bliver forarget over, at der er nogen, der bliver købt til sex 15 gange om dagen. Den anfægtelse går man rundt med, også selvom man ikke har set forestillingen, men man ville miste den, hvis det viste sig, at der bare var tale om nogle skuespillere, der spillede teater.

SG: Det har slået mig, at I på ét bestemt punkt har virket en lille smule uafklarede i forhold til jeres rolle: På den ene side udtænker I det her ekstremt provokerende koncept, som I jo må have vidst ville sætte sindene i kog, og på den anden side virker du, Tue, i en »7 døgn med Tue Biering«-artikel i Politiken oprigtigt moralsk forarget over, at størstedelen af anmelderne og journalisterne omtaler kvinderne som »ludere«. Den forargelse overraskede mig, og forekom mig faktisk at stride

mod projektets præmis, som vel netop er, at det ikke skal være muligt at indtage en position, der tager patent på sandheden, godheden eller hvad ved jeg.

TB: Det er rigtigt nok. Op til premieren havde vi en klar strategi om, at vi ikke skulle tage moralsk stilling til noget som helst, for så ville *Pretty Woman A/S* blive opfattet som et moralsk projekt, og det var vi ikke interesserede i. Men den der 7 døgns ting med mig i Politiken var nok en slags efter-reaktion, og samtidig vidste vi, at det formentlig var den sidste chance, vi havde for at sige noget, hvor vi selv bekendte kulør. En af vores drømme med projektet var fra starten at vinde noget værdighed til de her kvinder, og én af de ting, som de kvinder, vi talte med, fra starten lagde enormt meget vægt på var *ikke* at blive kaldt for ludere, men for prostituerede. Og muligheden for at få kommunikeret det ud, benyttede vi os så af. Det var ikke for at virke moraliserende over for journalisterne, men jeg kan godt se, at det udefra godt kan virke sådan lidt »hov, der skete vist et skred«. Set i bakspejlet er jeg faktisk utrolig glad for, at den del ikke kom til at fylde mere, for det er fuldstændig rigtigt – forestillingen kunne sagtens stå i sig selv.

SG: Her til slut: Synes I, at I opnåede det, I i udgangspunktet gerne ville med forestillingen?

TB: Fordi konceptet var så dynamisk, arbejdede forestillingen sig faktisk et helt andet sted hen end det, vi havde tænkt fra starten. Fra at være et socialt, politisk projekt, der handlede om at sætte handel med kvinder højere på dagsordenen, endte det med at handle om at tage grundfortællingen i *Pretty Woman* om et møde mellem og en gensidig forvandling af to mennesker alvorligt. I forhold til publikum kom det til at handle om at tage de mennesker, som kom, ved hånden, og berede dem på det her møde.

JK: I forhold til de prostituerede endte forestillingen også markant anderledes end det, vi lagde ud med. Fra at handle om, at vi ville benytte den enkelte prostituerede som redskab til at forandre »de prostitueredes« situation, som det kunne lyde i en tidlig projektbeskrivelse, blev det mødet mellem den enkelte kvinde og publikum, der blev det vigtige. Man kan sige, at forestillingen endte med at rumme en grundlæggende dobbelthed: På den ene side var den drevet af en Joseph Kosuth-lignende idé om, at »en hvilken som helst prostitueret kan blive købt til en hvilken som helst udgave af *Pretty Woman A/S*«, men samtidig stod kvindens gradvise forvandling – foran og sammen med publikum – fra den sociale kliche om en »prostitueret« til et menneske helt centralt.

TB: Faktisk synes jeg, vi med *Pretty Woman A/S* blev enormt bekræftede i, hvad teater kan. For i det her tilfælde gav det, i hvert fald for os at se, virkelig mening at placere nogle mennesker sammen i et lukket rum over et vist tidsrum, fordi man på den måde faktisk fik lov til at tage sig den tid, det tager at møde hinanden og forandre sig – sammen.

Solveig Gade (f. 1973): Cand. mag, Ph.d. med afhandlingen *Rammen om værket i verden - relationelle og intervenserende strategier i samtidskunsten*. Har publiceret artikler om samtidskunst og -teater i bl.a. antologierne *Performative Realism* og *Politisk teater* samt i tidsskrifterne *Kritik*, *Peripeti*, *Periskop*, *Glänta* og *3xt*: tidsskrift for teater og teori. Bidragyder til *Gyldendals Teaterleksikon*. Siden 2008 ansat som dramaturg på Det Kongelige Teater.



> »Pretty Woman A/S«
(Tue Biering og Jeppe Kristensen, foto: Per Morten Abrahamsen, Halmtorvet 2008)

Portræt

Peripeti indleder hermed en serie portrætter, der sætter fokus på forskellige nulevende scenekunstnere, instruktører og scenografer som må betragtes som væsentlige. Vi vil gerne portrættere nogle af de kunstnere, som præger det samtidige danske teaterlandskab og analysere deres æstetik og formsprog. Vi lægger ud med et portræt af instruktøren

Katrine Wiedemann.

Katrine Wiedemann

Af Elin Andersen og Janicke Branth

Katrine Wiedemann er vist den eneste danske instruktør, der har fået et forestillingsbillede på forsiden af *Theater Heute*, 8/9, 2005. Det var i 2005 og det var for den prisbelønnede forestilling *Havfruen* efter H.C. Andersens eventyr. På billedet balancerer to personer i en omfavelse på line, som en gensidig spejling og et sublimt billede af kærlighedens balanceakt. I bunden af billedet ligger en mand, som om han svæver i luften uden line. Billedet kunne være en illustration af den ophævelse af tyngdekraften, som synes at være et fundamentalt træk i Katrine Wiedemanns omgang med teatret. Katrine Wiedemann er et særpræget talent i dansk teater med sit mod på nyfortolkninger, sin udtryksform og sine præferencer. Man kunne fristes til at læse hendes iscenesættelser som et »faderopgør« med den klassiske avantgarde. For hun er tydeligvis slet ikke interesseret i at gentage den avantgardeæstetik, som har præget så mange tidligere fornyere: Anti-naturalisme, anti-psykologi, anti-koherens og anti-tekst. Som vi vil forsøge at vise, trækker hun forholdsvis ubekymret på klassiske og nyere æstetiske greb og bekymrer sig lidet om den »fornyelse«, der ligger i at opløse orden. Hun vil langt hellere aflevere en godt fortalt forestilling. Til gengæld er hendes inspirationer fra andre medier og teaterformer med til at give hende en så central placering i teatret i dag.

Inspirationen fra film

Man har beskyldt Wiedemann for at føle sig i livstruende konkurrence med film og tv med sine billedprioriteringer og hæsbælsende tempo. Så enkelt er det næppe. Hun tilhører en generation, der har lært filmsprog før alfabetet. Allerede i *Borgen* af Howard Barker, Svalegangen 1994 kunne man se hende bruge filmteknikker i opbygningen af sit særlige billede- og figurformat. Sammen med sin scenograf Poul Fly Fleidrup fyldte hun rummet med et perspektivisk opbygget fængsel/borg af metalrør, hvor personerne blev indfanget af lyset i insisterende nærbilleder. Det chilenske drama *Døden og Pigen* (1995) – et barskt realistisk kammerspil – forvandlede hun til et indre drama: torturofret Paulinas mareridt ved mødet med sin bøddel blev adskilt fra den ydre handling via voice over, split screen og fastfrysninger.

Jokum Rohde er den eneste nulevende danske dramatiker, Katrine Wiedemann har arbejdet sammen med, og hun er den, der suverænt bedst har været i stand til at gestalte hans stykkers indre universer på scenen. Det kan have noget at gøre med den filmiske undertone, der er så karakteristisk for. Rohde ikke mindst i de første stykker: *Det virkelige liv* (1996),

Fantomsmerter (1997) og *Nero* (1998). De er gennemsyret af den limboagtige tilstand, hvor adskillelsen mellem inde og ude er ophævet i et grænseløst indre narcissistisk univers. I *Nero* lod hun sammen med scenografen Christian Friedländer den sceniske ramme være det gamle biografteater Københavneren og scenen var dermed sat til et teatralt filmisk univers. Det havde hentet lige dele inspiration fra 50'ernes franske og 90'ernes amerikanske film noir. David Lynch var på banen eller rettere på scenen. Figureernes fordobling, rummenes sammensmeltning og karakterernes antinaturalistiske og umiskendeligt poserende spil var lånt fra genrens amerikanske og franske film. Et syret univers konstant på coke. »Henrik Koefod som Johnny i et matrosagtigt outfit midt mellem tegneseriens Skipper Skræk og Fassbinders Querelle,«(Theil og Gardsal 2000, s. 189) Henning Jensen voldsomt maskeret som ond og magisk gamling og endelig Paprika Steen som genrens ikon, en femme fatal med lyst bølget hår og sortsminkede øjne iført laksefarvet negligé og en lys stemmeføring, der unddrager sig naturalistisk psykologisk nuancerings. En ondskabens arena, hvor stykkets tre typer er indfanget i et diabolisk spil. Forestillingerne (især *Nero*) var en slags pastiche, der både lånte skuespilstil og univers fra film noir, hvor den dramatiske spænding ligger i grænseløshedens ambivalens langt mere end i strukturen.

Teaterinspirationer

Det handler for mig om at tale tydeligt i billeder, som på *Black Rider, Til Damaskus* og *Snedronningen*, og der arbejder jeg mere diktatorisk. Fordi, alle kan jo ikke lave mit billede. Det er kun mig, der kan lave mit billede. (Nybo 2003, s. 328)

Fra begyndelsen af det nye årtusinde kan man konstatere, at Katrine Wiedemann helligede sig de store scener, og at hendes arbejde med det visuelle formsprog fik mere og mere plads i samspillet med maleren Michael Kvium og scenografer som Martin Tulinius og Maja Ravn. Hendes to hovedscener blev Det kongelige Teater og Betty Nansen Teatret.

Inspirationen fra Robert Wilson er markant. Hendes attitude til en tekst kan ligne hans. Det er de visuelle og scenografiske kvaliteter i teksten, der interesserer dem begge. Begge ser de den forkætrede kukkasse, som den perfekte ramme for billedfortælling og kropslighed. Wiedemann koreograferer som Wilson hver scene ned i detaljen i sit storyboard – men giver dog skuespillerne større frihed end han! Det vil sige fastlægge koreografiske forløb førend ordene kommer på. Hun med Strindbergs *Til Damaskus*, Göteborg Stadsteater 1999. Han med *Et Drømmespil*, Stadsteatern, Stockholm 1998. Det er sket, at hun er kommet (for) tæt på Wilson, som i tilfældet med opsætningen af hans *The Black Rider*, folkesagnet om Wilhelm, der indgår pagt med djævelen for at få sin elskede Kätchen i en fusion af rockkoncert varierte og operamelodrama. I Wiedemanns iscenesættelse på Betty Nansen 1998 kom typerne i deres marionetagtige gestik og mimik nær Wilsons egen, der havde urpremiere i Hamborg 1990 og siden blev dyrket som kultforestilling. Selv den Wilsonske langsommelighed blev kopieret i slutscenen, hvor Kätchens død for den djævelske kugle udspilles i slow motion.

Et andet forbillede trænger sig på. *Kirsebærhaven* 2007 på Det kongelige Teater, sidste forestilling inden Turbinehallerne lukkede og slukkede, kan udmærket ses som en cadeau til et af det 20. århundredes teaterkoryfæer Peter Brook. I 1981 iscenesatte han *Kirsebærhaven* i det tomme Bouffes du Nord i Paris, et afskrællet teaterum, hvor et stort persisk tæppe dækkede det næsten tomme rum. Et manende billede på godsets ruin. Hans instruktion blev skelsættende, ikke blot på grund af sceneriet, men fordi forestillingen brød med den lange tradition for den Tjkehovske tristesse i stillestående naturalisme. Brook gjorde stykket til en komedie. Personerne legede, optrådte for hinanden i et livligt gulvsøgende spil omkring den sprøde grevinde Ranevskaja. En hurtigt opstået energi, der forsvandt igen i øjeblikke af melankoli. I den store Turbinehal havde Friedländer dækket hele langsiden med dens synliggjorte tårntrapper og kældernedgange med ægte tæpper, drapperet væggene og anbragt prismerkroner i loftet. Billedet af den tomme pragt var tydeligvis udviklet siden Brooks udgave. Personerne styrtede gennem rummet, op og ned af trapper, med et væld af hurtige korte møder og samtaler en passant på de grandiose tæpper. Bodil Jørgensen gav sin Ranevskaja en gennemgående tone af distraktion, som om hun var lidt på afstand af alt og samtidig med en svag undren betragtede sin omverden – aldrig helt til stede i nuet og slet ikke, når problemerne begyndte at tårne sig op. Den store sjæletragedie var her erstattet af en overordnet stemning af rastløshed og uinvolveret nærvær.

Anmelderne savnede både kærlighed, smerte og undergangsstemning. Men Wiedemann satte sin egen signatur på *Kirsebærhaven*, bragte den på omdrejningshøjde med sin egen tid ved at betone karakterernes konstante rastløshed. »Det er som om vi tror, vi kan etablere et substantielt selv, frit for kedsomhed, hvis blot vi formår at fylde det op med impulser nok«. Sådan skriver Lars Fr. H. Svendsen i *Kedsomhedens filosofi* (Klim 2001, s. 46), og beskrivelsen passer fint på Wiedemanns *Kirsebærhaven*. Dertil syntes hun at foreslå en gennemført fysisk-teatral overvindelse af den Tjkehovske tristesse i en på alle måder løbende kommentar ikke til virkeligheden, som i tilfældet Bouffes du Nord, men til teatret. En grand finale på en epoke i teatret og en velkomst til en ny (Tjkehov) i det 21. århundrede.

Inspiration fra NyCirkus

Det er næsten indlysende, at Katrine Wiedemann hurtigt fik øje på NyCirkus og mulighederne for at integrere genren i teaterforestillinger. Da hun i 2002 iscenesatte *Romeo og Julie* på Dramaten i Stockholm var det sammen med Cirkus Cirkör,⁹ den svenske skuespillerinde Melinda Kinnaman og cirkusartisten Samuel Gustavsson. Det lykkedes den svenske skuespillerinde at træne sin krop, så hun var i stand til at udføre artistnumre i forestillingen på lige fod med Gustavsson og dermed give rollerne en helt ny sanselig dimension. Det udnyttede Wiedemann igen i sin opsætning af Shakespeares *Stormen* på Kaleidoskop det følgende år. Det foreløbige højdepunkt i samarbejdet med Cirkus Cirkör blev forestillingen *Havfruen*, hvor Kinnaman i hovedrollen i et fantastisk flow fra rolle til artist og fra artist til fiktion forenede de to sceniske udtryksformer i en og samme person. Den franske cirkusforsker Hugues Hotier hævder, at den klassiske cirkusforestillings særlige attraktion er dens kapacitet til at »spektakularisere og dramatisere det beundringsværdige« (Eigtved 2001, s. 13).



> Henning Jensen i:
»Darwins Testamente« (Det Kgl. Teater, 2008/2009, Foto: Natascha Tiara Rydvald)

Det var denne næsten ordløse, sanselige og artistiske iscenesættelse af havfruens kamp, der fascinerede publikum med den angst og lyst, der er cirkusforestillingens vandmærke.

Arbejdet med skuespillerne

Forkærligheden for det visuelt teatrale fremgår ikke mindst af Wiedemanns arbejde med skuespillerne. Rollens indre liv (undertekst) optager hende mindre end rollens funktion i historiefortællingen. Ikke sådan at forstå, at det psykologiske ikke interesserer hende, men den indre tilstand skal på en eller anden måde gestaltes i en fysisk og gestisk form. For at reetablere denne teatralitet rummer scenografien altid en form for »obstruktion«, som skuespilleren skal forholde sig til, og som giver dem mulighed for nye plastiske udtryk i rummets arkitektur: I *Kirsebærhaven* er det scenens overdimensionerede rum, der skal indtages af skuespillere i konstant bevægelse. Et løbebånd kan sætte tid og bevægelse i relief som i Brechts *Den kaukasiske kridtcirkel* 2006. Her bestod scenen i Turbinehallerne stort set kun af 3 store løbebånd, hvor Grusche og de andre karakterer løb og løb med foroverbøjede rygge på flugt fra krigen for ikke at blive rykket baglæns og fortabes. I opsætningen af *Stormen*, Kanonhallen 2003 var det store sorte gummibaljer med vand, som skuespillerne konstant skulle igennem eller op af og ned i. *Havfruen* 2005 viste en blanding af artister og



> Finn Nielsen Nicolai Dahl Hamilton Sidse Babett Knudsen og Morten Eisner i:
»Maria Stuart« (Betty Nansen, 2008/2009, Foto Natascha Thiara Rydvald)

skuespillere med udsøgt kropsbeherskelse, som også kunne arbejde vertikalt i scenerummet, et undersøisk univers i total bevægelse. I *Maria Stuart* på Betty Nansen 2009 blev rullebåndet brugt igen, men mere diskret i magtspillet på Elisabeths renæssancepalads. Ved hele tiden at lade skuespillerne, og undertiden hele scenebilledet, være i konstant bevægelse giver Wiedemann skuespillerne nye muligheder for at skildre karaktererne kropsligt visuelt i stedet for psykologisk mimisk i teatersale, hvor vi alligevel aldrig kan se skuespillerne i nærbillede. Netop derfor formår hun så overbevisende at arbejde på de store scener.

At fortælle en klassiker

I klassikeren finder Wiedemann den gode historie. Den modernistiske modstand mod det narrative i litteratur, film og teater er for længst passé. Også de postmoderne fortællestrategier med ironi, pastiche, afbrydelser etc. er gennemløbet. Wiedemann ved, at hun har tilskueren med sig i sin søgen efter fortællingen i en klassisk tekst, og det er formentlig ikke krukkeri, når hun siger, at hun ikke laver for megen research på en tekst, fordi hun alene søger den almene viden hun deler med publikum. Det er temaer, som er lette at identificere sig med, hun dyrker; kærlighed, forførelse, kampen mellem kønnene, mellem godt og ondt, ikke filosofiske eller politiske spidsfindigheder. Wiedemanns syn på fortællingen kommer

meget fint til udtryk, når hun siger: »Jeg laver stykket ud fra slutningen... Jeg kan ikke lide ting, man kan mærke er lavet fra starten. Det skal være sådan, at når man når til enden af den rejse, det er at se en forestilling, så skal man vide, at fortælleren hele tiden har vidst, det skulle ende der« (Nybo 2003, s. 333).

Hvad hun imidlertid har taget i arv efter sine modernistiske forgængere er den overbevisning, at der principielt kan fortælles med alt på en scene. En gestus, en lyd, det scenografiske såvel som det tekstlige, gerne animeret af en samlende visuel ide. Når hun kommer godt fra at skære 2/3 af teksten i Goethes *Faust* væk og alene fokusere på Faustfigurens forhold til Mephisto og ikke mindst Gretchen, er det ikke blot, fordi hun vil fortælle en historie om forførelse og forelskelse. Sammen med Martin Tulinus skabte hun et teatralt-visuelt koncept, hvorved hele historien kunne udfolde sig som et eventyr i og oven på en kæmpe pop-up-billedbog, der fyldte hele Stærekassescenen. Et spændstigt symbol på kulturarven i uophørlig dialog med figurtegningerne, spillet, teksten og musikken. På samme måde affødte det lykkelige indfald, angiveligt fremkaldt af en stige liggende på den tomme scene, at lade *Et Drømmespil* blive set fra gudernes synsvinkel, en associativ billerække i alle forestillingens lag.

Fortælling og sprog

Helt uproblematisk var *Faust*-opsætning nu ikke. Den peger i hvert fald på forholdet mellem sprog og karakter. Som Monna Dithmer skriver i en kommentar til opsætningen: »her kan det typisk knibe med at bruge tanken til i tilstrækkelig grad at hvæsse billeder og ord, samt knibe med mod og evne til at tage fat på et dramas åndelige dimensioner«. Problemet blev meget tydeligt i Schillers *Maria Stuart* på Betty Nansen 2009. På forhånd kunne man frygte, at et ordrigt drama om magt og magtmisbrug, verbale konfrontationer og karakterudvikling i dialogen ikke egnede sig til at blive sprogligt klædt af. Et sammenlignende eksempel mellem en klassisk oversættelse og Betty Nansen Teatres udgave kan antyde dette:

Elisabeth (Schiller):

Hvad har I da at sige. Lady Stuart?
I vilde tale med mig og jeg glemmer
Min Dronningeværdighed, som I har krænket,
For mildt en søsters fromme Pligt at øve,
Og yde jer den Trøst at skue mig.
En ædel Drift jeg følger, og jeg vover
At trodse en kun alt for billig Dadel
For alt for stor nedladdenhed. – I véd,
At I har pønset paa at myrde mig.

Elisabeth (Mette Wolf Iversen):

Hvad vil I mig, Maria Stuart?
I ville jo tale med mig
Godt jeg vil et øjeblik glemme,
at jeg er dronning og er temmelig såret
I har jo trods alt villet myrde
mig

Både det retoriske, rytmiske og psykologisk karakteriserende, der er vævet sammen i Schillers vers forsvinder til fordel for ligefrem tale. For en dramatiker som Schiller er figuren identisk med sit sprog og i så reduceret en form bliver Maria ingen værdig modstander og Elisabeth

ingen stor regent. Og når antagonisterne svækkes, bliver konflikten tilsvarende svag, og fortællingen får også svært ved at fungere – netop som fortælling.

Problemet i iscenesættelsen var dels, at der manglede en dynamisk udfoldet visuel ide, der kunne korrespondere med udviklingen i dialogen. Scenografien var denne gang ikke aktivt medfortællende, men blot illustrerende: højlydt rullende sidekulisser med projektioner, der skifter forudsigeligt mellem fængselsmure og de fornemme gemakker i Elisabeths renæssanceslot. Dels kommer der til at mangle en retning eller stilfornemmelse for skuespilleren, der må forlade sig på sine egne forudsætninger for at fungere i et klassisk drama som dette.

Dukkevinde

I andre tilfælde har Wiedemanns klassikerfortællinger virket provokerende i rette tid. Således hendes udgave af Ibsens *Et Dukkehjem* op til Ibsenåret 2006 med titlen *Nora*. Her er vi langt – meget langt – fra den klassiske opfattelse af rollen som barnekvinden, der vokser gennem prøvelserne og med nyvunden selvtillid forlader scenen for at træde ud af sin »selvforskyldte umyndighed«. I Marie Louise Willes lille vævre krop er Nora lidt af en kælen og tårevædet dukke, som aldrig for alvor ønsker at forlade sit hjem – i hvert fald kun for at flytte ind som begærs-objekt i en ny mands blik. Som Carmen i *Nero* poserer hun i laksefarvet negligé foran den forlibte Dr. Rank og deler sit dukkeunivers ligeligt mellem ham og Helmer, der i øvrigt ikke var mere voksne eller ansvarlige end Nora. Der er ingen børn med i denne udgave af *Nora*, for børnene er stykkets voksne.

Katrine Wiedemann abonnerer i *Nora* ikke på Nora som et emancipations ikon, som man gjorde i hendes mødres generation. Og det fik hun da også hug for af anmelderne, »skiftet i Noras karakter kommer så brat, at det bliver et postulat« (Rottensten 2005). Nemlig, har man lyst til at tilføje – for med Wiedemanns fortolkning er det et postulat, der ikke holder. Den psykiske tilstand, der ret beset præger Noras figur stykket igennem, er en tilstand af rastløs indre uro, som efterhånden udvikler sig til panisk angst. Igen vælger Wiedemann et mere ekspressionistisk fortolkningstræk ved at lade Noras »undertekst« blive en generel tone i hele forestillingen. Det solide borgerlige hjem får sin egen tydeligt dæmoniserede karakter, når væggene begynder af gynges og den fjerde væg etableres (med gotisk gys) af lysskæret fra den usynlige brændeovn ved scenekanten. Ikke tilfældigt har forestillingen valgt at skifte titel til *Nora*, for vi skal rykkes ind i Noras barnligt dramatiserende bevidsthed. Det er Noras forestilling om sig selv og verden vi præsenteres for – og ikke en forestilling om en modningsproces. Det var dristigt gjort af Wiedemann. Ikke alene skabte hun en vital og underholdende forestilling, men hun pillede også et feminisme ikon ned fra piedestalen sagde farvel til et helt århundredes tragisk heroiske fortolkning af Nora, som heltinde. Katrine Wiedemann er dog ikke alene om at gøre op med denne tolkning. Hun er her på linje med en tysk tradition, bl.a. skabt af Fassbinder, der med *Nora Helmer* 1973 gjorde hende til en beregnende bitch, som ikke havde tænkt sig at forlade dukkehjemmet og så sent som i 2005 havde Thomas Ostermeier på Schaubühne i Berlin været ude i samme ærinde om end på en helt anden måde, og i øvrigt med samme ændring af titlen.

Gudedøtre

Der kan være god grund til at zoome ind på kvindefigurerne i Wiedemanns forestillinger. Hun kan ikke blot rubriceres som en af 70'er-feministernes skuffede døtre, for der er andre og mere handlekraftige kvinder i hendes iscenesættelser. De har så på forskellig vis allieret sig med det metafysiske.

I Strindbergs *Drømmespil* har dramatikeren selv truffet det dramaturgiske valg at lade den indre psykiske tilstand beherske scenen. Og Wiedemann har formået at gestalte dette greb med et træk fra filmdramaturgien, som hun også selv fremhæver: *point of view*. Da Ingmar Bergman i 1970 første gang satte stykket op på Dramaten, skilte han Guden Indras datter og mennesket Agnes i to figurer. Det behøver Wiedemann ikke, hun lader os, publikum følge datteren ned på jorden og sammen med hende langsomt blive opslugt af den synsvinkel, hvorfra vi kun ser verden stykkevis og delt. Og her springer Wiedemann og hendes meddigtende skuespiller Sofie Gråbøl på ingen måde udviklingen over. Vi følger gudedatteren med øjne så store som tekopper, da hun første gang får øje på jordelivet og med barnlig forundring og stor kropslig vitalitet betragter udfoldelserne. Denne sanselige glæde bevarer figuren indtil det kulminerer i en lystfyldt koreograferet (og tildigtet) kærligheds-scene mellem Agnes og advokaten. Herefter bliver hendes gang på jorden tungere og tungere indtil hun med en sidste kraftanstrengelse begynder at klatre op ad den husmur, hun i starten styrkede ned foran.

Den samme udviklingshistorie ligger udfoldet i gendigtningen af H.C. Andersens eventyr i forestillingen *Havfruen*: fra den barnlige form for kvindelighed til en jordisk elskende kvinde, skønt hun aldrig kommer til at realisere den kærlighed, hun ofrer så meget på. Forestillingen blev produceret sammen med Cirkus Cirkör og hele vægten var lagt på skildringen af Havfruens vægtløse tilværelse i vandet (ren billepoesi) og det smertefulde sammenstød med den landfaste jord, så manifest introduceret, da hele scenerummet genlyder af hastige skridt. Derefter går havfruen »som på spidse syle og skarpe knive«. At bevæge sig fra en dimension til en anden synes uundgåeligt at indebære smerte. Og det er lige netop den smerte, der interesserer Katrine Wiedemann meget mere end disse indre psykologiske modningsprocesser, der postulerer at bringe os ud på den anden side som hele mennesker. Den fortælling er Katrine Wiedemann alt for meget en del af moderniteten og alt for realistisk til at digte videre på.

Hinsides negationsæstetik

Vi har valgt at holde os til nogle af Wiedemanns kvindefigurer. Men også for de mandlige karakterer gælder det, at hun først og fremmest lader dem udtrykke sig gennem den rolle, de spiller i den sceniske fortælling og gennem det kropslige og gestiske. Hendes kvindefigurer er interessante, fordi de signalerer en anden måde at anskue det kvindelige på, men uden at hun lægger emfatisk vægt på et generationsopgør. Wiedemann synes i det hele taget *ikke* at ville være en instruktør, der skal positionere sig i opposition til forgængerne, i stedet for retter hun hele sit fokus imod teatrets evne til at fortælle på visuelle og narrative parametre

Man kan indvende, at hendes klassikerfortællinger har sine begrænsninger, når det gæl-

der sjælelige eller åndelige konflikter udviklet gennem et sprog, der ikke lader sig overføre i sceniske og gestiske registre. I den henseende er det karakteristisk, at hendes bud på en nutidig Faustisk stræber som type er en universitetslektor i grå cardigan! Mephisto derimod har hun – tidstypisk – langt mere sans for som en livskraftig, uregerlig frister af dionysisk format.

Katrine Wiedemann (f. 1969): i Kbh., teaterinstruktør; instruktørassistent, regissør og rekvisitør på Café-Teatret og Rialto Teatret 1989-91; debut som teaterinstruktør på FÅR 302 1992.

Janicke Branth (f. 1947): Cand. phil. i dansk og litteratur, dramaturg og rektor for Dramatikeruddannelsen siden 1998.

Elin Andersen (f. 1938): tidligere lektor i dramaturgi ved Institut for Æstetiske Fag. Blandt de seneste udgivelser er Kroppens sublime tale, Aarhus Universitetsforlag 2004.

Litteratur

Eigtved, Michael: *Forestillinger – crossover på scenen* (Rosinante, København 2003)

Eigtved, Michael: *Det teatrale cirkus* (Multivers, DK 2001)

Nybo, Mette: *Magiske øjeblikke* (Gyldendal, DK 2003)

Rottensten, Rikke: *Kristeligt dagblad 27.09.05*

Svensden, Lars Fr. H.: *Kedsomhedens filosofi* (Klim 2001)

Theil, Per og Garsdal, Lise: *Hvem der?* (Høst og søn, DK 2000)

TEATER

1992

Mordernes Nat (af José Triana, FÅR 302)

Peer Gynt (af Henrik Ibsen, FÅR 302)

1993

Øgledage (af Leif Panduro, Betty Nansen Teatret)

Ser på dig igen (af Gregory Morton, FÅR 302)

Orlando (af Virginia Woolf, Betty Nansen Teatret)

1994

Borgen (af Howard Baker, Svalegangen)

Dark (af Suzanne Brøgger, Betty Nansen Teatret 1994)

1995

Døden og Pigen (af Ariel Dorfman, Aalborg Teater)

Halløj på indlandsisen (af Nicolaj Cederholm, Dr. Dantes Aveny)

En duft af ungdom (af Tennessee Williams, Betty Nansen Teatret)

1996

Det virkelige liv (af Jokum Rohde, Kaleidoskop)

Maria Magdalena (af Friedrich Hebbel, Malmö Stadsteater)

1997

Fantomsmarter (af Jokum Rohde, Kaleidoskop)

Alice i Underverdenen (af Lewis Carrol, Edison)

1998

The Black Rider Wilson (af Burroughs og Waits, Betty Nansen Teatret)

Nye venner og elskere (af Sofia Fredén, Dr. Dantes Aveny)

Nero af Jokum Rohde (Det Kgl. Teater)

1999

Til Damaskus (af August Strindberg, Göteborg Stadsteater)

2000

Snedronningen (af H.C.Andersen/Jokum Rohde, Østre Gasværk Teater)

2001

Glade dage (af Samuel Beckett, Edison)

Store Bastian (af Crouch og McDermott, Betty Nansen Teatret)

2002

Romeo og Julie (af William Shakespeare, Dramaten)

2003

Extrem sport (af Jakob Weis, Teater Grob)

Stormen (af William Shakespeare, Kanonhallen)

2004

Medea (af Euripides, Gladsaxe Teater)

2005

Havfruen (af H.C.Andersen, Det Kgl. Teater)

Pinocchio's aske (af Jokum Rohde, Det Kgl. Teater)

Nora (efter Henrik Ibsen, Betty Nansen Teatret)

2006

Den kaukasiske kridtcirkel (af Bertolt Brecht, Det Kgl. Teater)

Faust (af Johan Wolfgang von Goethe Det Kgl. Teater)

2007

Kirsebærhaven (af Anton Tjekhov, Det Kgl. Teater)

Et Drømmespil (af August Strindberg, Betty Nansen Teatret)

2008

Brødrene Løvehjerte (af Astrid Lindgren, Det Kgl. Teater)

Darwins testamente (af Jokum Rohde, Det Kgl. Teater)

2009

Maria Stuart (af Friedrich Schiller, Betty Nansen Teatret)

PRISER

Paul Hammerich-Prisen 2000. Teaterjournalisternes Teaterkat 2005 Årets Reumert for såvel årets forestilling *Havfruen* som årets instruktør *Havfruen* og *Den kaukasiske kridtcirkel* 2006. Årets Reumert for årets forestilling *Et Drømmespil* 2008. Samme år modtog hun Niels Matthiasens mindelegat.

Værket

Værket er en ny, fast rubrik i Peripeti. Her vil man finde omtaler af tekster, forestillinger, film, tv-fiktion m.m.

Formen kan bevæge sig fra essayet til den mere akademiske analyse, men det er værket, der er i centrum.



I dette nummer præsenterer Birgitte Hesselaa en kritisk analyse af tv-serien Sommer (DR)

Fremad mod halvtredserne?

Om tv-serien »Sommer«

Af Birgitte Hesselaa

Da det sidste afsnit af tv-serien *Sommer* var forbi, efterlod den en følelse af, at det, vi havde oplevet over to sæsoner og tyve afsnit handlede om *værdier*. Det var måske ikke så let at uddestillere præcis hvilke værdier, men det var mærkbart, at her var et hold manuskriptforfattere, en producent og en tv-station, som *ville* seerne noget på en helt anden måde end med serier som eksempelvis *Forbrydelsen* og *Livvagterne*.

En kritisk analyse af *Sommer* kunne slå ned på mange ting: den pædagogiske fortælleform, det slæbende tempo, den flade dialog og det mærkbare brud midt i serien, hvor der blev skiftet hovedforfatter. Mit ærinde er et andet. Det er et forsøg på at finde ind til det tidsbillede og det Danmarksbillede, og ikke mindst de *værdier*, serien formidlede til alle os, der fulgte serien frem mod det, Henrik Palle i *Politiken* kaldte »afslutningens blyndfattede bekræftelse af familien som verdensbillede«. ¹ Var det det, *Sommer* var?

Gennem to sæsoner, forår og efterår 2008, var *Sommer* en fast del af sendefloden i den eftertragtede sendetid søndag aften kl. 20. Efter en lang række af krimier, danske som udenlandske, med *Forbrydelsen* som den nærmest foregående, blev *Sommer* en velkommen genre-variation: En stort anlagt moderne familieserie, oven i købet med provinsbyen (Frederiksværk) som den centrale arena.

Sommer blev en publikumssucces. Den 30. november 2008, da sidste afsnit var blevet sendt, kunne DR med stolthed notere et seertal på 1,7 millioner. Også anmelderne var (i det store og hele) positive. *Ekstrabladet* kaldte *Sommer* for »et formidabelt hverdagsdrama«² og var begejstret for seriens »gennemlysning af en families psykologi«. Overalt blev de fremragende skuespillerpræstationer fremhævet, især Jesper Langberg som den stadigt mere demente, tidligere læge og magtfulde familiepatriark, Christian Sommer, og Lisbet Dahl i et nyt, smukt behersket rollefag som hans kone Sophia.

Den store verden og den lille

Sommer advokerer for klassiske dyder som næstekærlighed og tilgivelse, og dens ærinde er af moralsk art, nemlig et forsvar for *en afkalds- og pligtmoral*, der står i skærende modsætning til de dominerende samtidstendenser. De klassiske dyder og afkalds- og pligtmoralen kobles snævert sammen med *familien*, hvor det gælder om at holde fast og holde ud og give afkald på den hurtige behovstilfredsstillelse. Som Sophia Sommer gør det, indtil hendes Christian er blevet så dement, at han ikke *kan* være hjemme længere, og indtil han i et forunderligt klart øjeblik kan give hende sin velsignelse til et nyt liv. Og sådan som Sommer-sønnerne gør det, når de holder ud i faderens lægepraksis og i et arbejdsliv, som de meget længe er meget trætte af. Ingen i Sommer-kernefamilien er særligt *glade*. Sidst Adam var dét, var i 1979, da han fik sin første knallert (!). Men se: Med manuskriptforfatternes poetiske retfærdighed falder det hele alligevel på plads, og belønningen for den udsatte behovsopfyldelse

kommer til sidst: Sophia flytter ind hos Pelle og begynder et nyt og gladere liv. Jakob kan grundlægge sit eget dynasti i det gamle lægehus og begynde et nyt og gladere liv, samtidig med at han finder sit kald i det nære. Netop her ligger en moralsk pointe. *Sommer* er, ifølge DRs egen beskrivelse »en serie om en familie og dens generationer, og om at turde se egne svagheder i øjnene. Men det er også en serie om at skulle finde sine idealer i hverdagen og dermed den »store« verden i den »lille« verden.«³

Det er i den »lille« verden, vi skal stå vores prøve, og familien er den hverdagsramme, hvor de gamle dyder, trods alle vanskeligheder og konflikter, bør folde sig ud.

Adam er ganske vist »brudt ud«, og i seriens afsluttende billeder ser vi ham i det betagende grønlandske landskab. Men man skal ikke lade sig narre. Når Adam tager et vikariat i Nuuk, er der ikke tale om en slut-parallell til seriens allerførste billeder af Jakob, der knokler for *Læger uden grænser*. Nuuk er ikke Adams svar på Malawi, og det er ikke noget *kald*, som har bragt ham til Grønland, men ønsket om luft og frihed fra en tilværelse, der var gået i hårdknude. Seriens slutbilleder viser Adam i det åbne grønlandske landskab, ikke som hårdtarbejdende læge i det underbemandede hospitalsvæsen i Nuuk. »Jeg kommer tilbage til september,« siger han.⁴ Vi ledes til at tro, at det hele nok vil falde i hak, og at Adam kommer på plads i sin egen familie.

Familien som livsform

Sommer advokerer for familien som livsform, og på dét punkt tillades ikke nogen seriøs konkurrence. At Milles ven, den homoseksuelle galleriejer, Andy, lever et andet (promiskuøst) og meget københavnsk liv, giver ligesom sig selv, og hans karakter overlever skiftet mellem hovedforfattere efter de ti første afsnit. Til gengæld klippes det lesbiske par Ulla og Anette, hvis forbilledlige forhold kulminerede i ren bryllupsidyl i første sæson, ud. Uden forklaring. På samme måde forsvinder Sophias veninde Inger, som for længst har indset, at hun ikke dur til parforhold og ægteskab. Hvorfor mon? Inger er seriens bud på en kvinde, der lever alene - og er glad for det. Ja, hun er en af de meget få personer i serien, som forener det dybe og det lette, næstekærlighed og »fis og ballade«. Da Sophia rejser til Polen for at finde sin mors gravsted, er det Inger, der betaler billetten og tager med. Uden forklaring forsvinder Inger fra og med afsnit 11. Og man fristes til at se det som udtryk for en ideologisk styring, når de »positive« alternativer til familien fjernes.

Tilbage til 50'erne: Christian og Sophia

Christian Sommer er en mand, som altid har fået sin vilje⁵. Han er en gammeldags patriark, som viderefører patriarkalske værdier i sin lægepraksis og i sin familie, og det er næsten ikke til at forstå, at han og Sophia tilhører de store årgange, som har oplevet 50'ernes nøjsomhed, 60ernes velstandsstigning, *The Beatles* og *Rolling Stones*, 68'ernes ungdomsoprør, ideologikritikken, Rødstrømpebevægelsen, anti-psykiatrien, kvindernes erobring af arbejdsmarkedet, pornoens frigivelse, p-pillerne og kampen for den frie abort.⁶

Der må være mange, der, som jeg, har oplevet Christian og Sophia som et ægtepar, der tilhørte deres forældres generation, selv om de selv er næsten jævnaldrende med dem, for

de er mærkeligt uberørte af tiden. Sophia har aldrig haft lønarbejde og er uvidende om den fælles økonomi. Det kommer som et chok for hende, da det kommer frem, at Christian har formøbet fire millioner i et anpartseventyr, og at parrets pensions- og fremtidssikring er forsvundet.

Patriarken har solgt ud. Og den særlige økonomiske situation betyder, at forældrene ikke har råd til at blive boende, med mindre sønnerne kører Christians praksis videre. På denne usædvanlige konstruktion hviler en vigtig del af familiebilledet og generationskonflikten i *Sommer*.

En kvinderolle som Sophias er meget lidt generationstypisk, og hendes anderledeshed i form af hendes polske rødder fremhæves da også til stadighed. Men ærlig talt: Sophia er født og opvokset i Danmark og har stort set klaret sig selv fra hun var 12⁷. I afsnit 15, hvor hun prøver at »redde« escort-pigen Paula og overtale hende til at tage et anstændigt arbejde, fremgår det, at Sophia aldrig har været ude på arbejdsmarkedet. Hvad hun har levet af, før hun mødte den unge lægestuderende Christian Sommer i 1964, ved vi ikke. Det eneste, vi ved, er, at hun var meget smuk og glødende katolik, og at Christian måtte finde sig i, at sex før ægteskabet ikke kom på tale.

Christian og Sophia er ikke utroværdige som dramatiske karakterer. Men de er ikke generations- eller tidstypiske. Og det atypiske peger alt sammen *bagud* mod det førmoderne og dermed mod en tid, hvor *familien* typisk havde en helt anden funktion end i dag.

Det værdiunivers, vi møder i *Sommer*, er et udtryk for en stilfærdig, kristen-humanistisk nykonservatisme - med vægt på familieværdier og pligtmoral. At koble dette værdiunivers sammen med et aktuelt tidsbillede må have været en udfordring. Og det er fascinerende at følge det omfattende manipulatoriske arbejde, som har været nødvendigt for, at et i bund og grund førmoderne budskab har kunnet vokse »organisk« ud af et aktuelt Danmarksbillede. For serien har måttet gøre vold på både på det tids- og det generationstypiske for at forsvare 50'ernes familieværdier i en senmoderne tid.

Et Morten Korchsk generationsskiftedrama: Sønnerne

Den tyske socialpsykolog Thomas Ziehe har skrevet et indflydelsesrigt essay, hvis titel, »Fremad mod halvtredserne?« jeg har lånt⁸. Ziehe skildrer her 50'erne som en historisk epoke, der fungerer som en nykonservativ projektfælde for alt det, den postmoderne tilværelse synes at mangle, især en menneskelig varme og en overskuelighed i det nære samfund, som påstås at være gået tabt. Hos de nykonservative fremstår 50'erne også »som en periode, hvor familiebåndene endnu var intakte og hvor hjælpsomheden endnu ikke var blevet erstattet af socialbureaukrati.« (s. 23). Alt dette er *Sommer* et fremragende eksempel på. Med den væsentlige tilføjelse, at serien *også* taler for én pligtmoral, som ikke har været god tone siden 50'erne, og således synes at arbejde med at finde ny balance mellem lyst og pligt efter de frihedsdyrkende 60'ere og 70'ere.

Som mange andre nyere sociologer beskriver Ziehe den forvirring, den mangel på orientering og den ensomhed og individualisering, som præger det nye ungdomsliv. Han skriver:

Herkomsten - det være sig den klassemæssige, den familiemæssige eller den geografiske - yder ikke længere den samme strukturerende og selekterende »hjælp« som tidligere. Navnlig min families fortid er ikke længere noget sikkert sammenligningsgrundlag for min egen fremtid. Beslutningskonflikterne, valget af livsstil og de heraf resulterende ambivalenser og skuffelser må den enkelte imidlertid selv tumle med.⁹

Det er lige præcis sådan, Adam og Jakobs virkelighed *ikke* er. Adam og Jakob er fulgt i deres fars fodspor, og det mere end antydes, at Christian har presset dem til at læse medicin. Modsat Ziehes unge er de således blevet »hjulpet« (dvs. holdt fast) af deres »herkomst«, både erhvervmæssigt og geografisk. De lever i en tvungen 50'er-verden, hvor »familiebåndene endnu er intakte«: Den snart 42-årige Adam bor til sidst i sit gamle drengeværelse hos far og mor, mens han uden større lyst arbejder i faderens gamle praksis. Den snart 40-årige Jakob, som er hjemme på en kort ferie, må overtage sin fars patienter og flytte ind i barndomshjemmet med kæresten Mille og hendes datter Lærke.

Når det forholder sig sådan, skyldes det forhold, som er kunstfærdigt konstrueret af manuskriptforfatterne: Den alzheimer-ramte Christians tilstand vil ved en flytning forringes så afgørende, at det sandsynligvis vil være livsforkortende. Således vil de *meget* voksne sønners frihed true faderen på livet, og pligtmoralens relevans må forekomme indlysende.

Sammenblandingen af komplicerede følelsesmæssige bindinger, økonomisk afhængighed og fysisk skrøbelighed gør generationsskiftet i Christian Sommers lægepraksis til et drama, som ikke står tilbage for arvefølgen på en Morten Korchsk slægtsgård. Vi er tilbage i halvtredserne.

Fremad mod halvtredserne?

Når Henrik Palle kan tale om »afslutningens blyndfattede bekræftelse af familien som verdensbillede«, hænger det bl.a. sammen med, at de personer, som i seriens første del repræsenterer et alternativ til kernefamilien, er forsvundet. Dertil kommer, at skønt Adam og Jakob er vokset op i den by, vi er i, så er de helt uden det netværk og de venner, som er en selvfølgelig del af moderne 40-åriges liv. Så hvad er egentlig alternativet til familien?

Serien giver et skræmmende svar i form af Milles mor, en hårdt optrukket repræsentant for de egoistisk-selvrealiserende 68'ermødre. Hannahs manglende moderlighed og omsorg har været traumatisk for datteren. Nu er hun alvorligt syg og kommer tilbage til Danmark efter mange år i Spanien. Hannah er »det mest ensomme menneske, jeg nogen sinde har mødt« (Lærkes kæreste, Kaspers, karakteristik). Nedsættelsen af Hannahs urne på kirkegården, hvor Jakob og Lærke venter forgæves på Mille, som har drukket sig fuld og sover over sig, giver et afskrækkende billede af ensomheden uden for kernefamilien. Det eneste, Hannah synes at have, er *penge*. Og hendes eneste eksistensberettigelse er da også knyttet til de penge, hun giver Lærke og, vigtigere, gennem den formue, hun testamenterer til Mille, som bliver den indirekte årsag til, at kontinuiteten i det nære kan fortsætte, og Jakob og Mille kan købe det gamle lægehus.

Thomas Ziehe redegør i sin artikel for forskellige »projicerede udnyttelser af halvtred-

serbilledet«. Han konstaterer, at ingen af dem kan betragtes som et forsøg på at *vende tilbage*. »Der er hele tiden tale om en *regres* eller *tilbagegriben*, som kun er forståelig ud fra en moderne kontekst. Denne regres er i sig selv udtryk for en *bestræbelse* på at gøre det modernes konstellation kulturelt og psykodynamisk udholdeligt« (Ziehe s. 24). Halvtredserne projiceres således netop *fremad*, som udtryk for en drøm og et håb for fremtiden.

I sin bog af samme navn taler Charles Taylor om »Modernitetens ubehag«. Det er fristende at se de førmoderne konstruktioner i *Sommer* som et udtryk for dette ubehag. Men hvis det er rigtigt, så er der tale om et skjult og meget manipuleret udtryk. Hvorfor egentlig? Havde det ikke været en større udfordring og et bedre grundlag for *dramatik*, hvis seriens familieværdier var blevet sat på prøve i en helt almindelig og genkendelig moderne familie?

Sommer. Efter idé af Karina Dam og Jesper W. Nielsen. Hovedforfattere: Karina Dam (afsnit 1-10) og Dunja Gry Jensen (afsnit 11-20). Instruktion: Kathrine Windfeld m. fl. Medvirkende: Jesper Langberg, Lisbet Dahl, Mikael Birckkjær, Lars Ranthe, Marie Louise Wille, Camilla Bendix, Cecilie Bøcker Rosling m.fl. Serien er udgivet på dvd.

Noter

- 1 Henrik Palle i *Politiken* 1.12.2008
- 2 Nanna Frank Rasmussen. *Ekstrabladet*. 1.12.2008.
- 3 Citat fra beskrivelse på DR Netbutik.
- 4 Som et medieeksperiment blev serien fortsat som radio-dramatik i 10 dele af 30 minutter. Artiklen her omfatter udelukkende tv-serien. Dog kan man notere sig, at forventningen om, at Adam og Anna finder sammen igen ikke bliver skuffet. Afsnit 9 af radiofortsættelsen har overskriften »Sammen igen«. Se seriens hjemmeside på dr/dk
- 5 Jf. Jakobs fødselsdagstale til Christians 65-årsfødselsdag i afsnit 1. Christians fødselsår er regnet ud på baggrund af årstallet »2007«, som kan skimtes på den forlagskontrakt, Mille tøver med at underskrive i afsnit 9. Serien strækker sig over årene 2006 til 2008.
- 6 Jeg går ud fra, at Sophia er jævnaldrende.
- 7 Da Sophia var 12 forlod moderen familien. Hun rejste tilbage til Polen og efterlod Sophia alene med en alkoholiseret far .
- 8 Thomas Ziehe *Ambivalenser og mangfoldighed. En artikelsamling om ungdom skole, æstetik og kultur*. Redigeret af Johan Fornäs og Elo Nielsen. Oversat af Hans Christian Fink. politisk revy, 1989
- 9 Ibid.

Birgitte Hesselaa (f. 1944): cand. phil. i dansk, dramaturg, forfatter og medlem af *Peripetis* redaktion, har været knyttet til tv-teatret som dramaturgisk konsulent i en årrække, arbejdet som dramaturg på Det Kongelige Teater 1989-94 og været tilknyttet RUC og KU som ekstern lektor i dansk litteratur og dramatik. Hun har skrevet en række artikler og værker om litterære og dramaturgiske emner. Senest *Det dramatiske gennembrud. Om nybruddet i dansk dramatik fra 1990'erne til i dag* (Gyldendal, KBH 2009).

Den nye dreng i klassen

Af Mette Wolf Iversen

Virkelighedsteater, udviklingsteater, doku-teater, konceptteater, debatteater, forsamlingshus-teater, projektteater og reality teater. Kært barn har mange navne. Eller rettere: et *tilsyneladende*ært barn har mange navne. For bølgerne går højt og skiller vandene mellem de udøvende kunstnere og branchefolk på den ene side og teaterkritikerne på den anden. Det kære barn er nemlig også et møghamrende irriterende barn. En respektløs ADHD-elefant i det finkulturelle glashus. En til tider charmerende og så alligevel nok så nedbrydende og asocial sidekammerat i den ellers velfungerende og velordnede klasse. For virkelighedsteatret følger ikke spillets regler i sin insisteren på at ville forandre verden.

I det følgende vil jeg forsøge at nærme mig, hvorfor virkelighedsteatret i sig selv er et intrikat begreb, og hvorledes genrens selvforståelse opererer med et sandhedsideal, der har betydning for såvel proces, dramaturgens funktion og i sidste ende for interaktionen med publikum.

Først vil jeg dog kort opholde mig ved genrens besvær med at blive anerkendt som »rigtigt« teater.

Virkelighedsteatret har nemlig trods sin efterhånden mangeårige eksistens i det danske teaterlandskab til stadighed svært ved at finde sin plads på teater-hylden. På Betty Nansen Teatret, hvor jeg til daglig har min gang, har der siden midt 1990'erne fundet en markant udvikling sted inden for genren. Største forandring er sket ved, at man har bevæget sig fra at bringe de virkelige historier på scenen, forløst af de virkelige mennesker selv - til i højere grad at bruge de virkelige historier som et researchmæssigt fundament for selve manuskriptet, der så forløses af professionelle skuespillere.

Men hvad enten de virkelige mennesker står på scenen eller ej, er det, som om virkelighedsteatret stadig ikke lever op til betegnelsen »rigtigt« teater. Teaterkritikerne vil således, adspurgt om hvorfor de er så skeptiske, replicere med følgende: »Vi er ikke skeptiske. Forestillingerne er bare ikke gode nok!«. Naturligt er det herefter at spørge: »Gode nok i forhold til hvad?«.

Her vil man typisk få svaret: »Er det ikke nok, at du er med til at lave dårlige forestillinger? Behøver du også forsvare dem? Og i øvrigt er det vores læsere, vi skriver for. Ikke teatret.«

Men spørgsmålet er, om det er forkert at forlange, at virkelighedsteatret bedømmes ud fra en anden præmis end andre teaterformer og -genrer? Når teaterkritikerne nu for eksempel godt kan finde ud af at anmelde en musicalforestilling som en musicalforestilling, en klassiker som en klassiker osv., hvorfor kvier de sig så ved at anmelde virkelighedsteatret på dets egen præmis?

Den nye dreng i klassen

Spørgsmålet om, »hvad virkelighedsteatret ikke er godt nok i forhold til« blaffer i vinden og

siden hen i kulissen, når forestillingen kører over scenen. For selv om teaterkritikerne skriver for deres læsere, så læser »teatret« også avisen, og selv om »teatret« ikke altid vil indrømme det, så forsøger det faktisk at tage kritikken til sig.

Det er i sagens natur nemmest at tage kritikken til sig – naturligvis stadig i al hemmelighed og uden skyggen af indrømmelse - når man inderst inde godt ved, at kritikerne har ret. Det var en lorte-forestilling og pokkers, at de lagde mærke til det. Langt værre er det i de tilfælde, hvor man rent faktisk synes, at virkelighedsteatret har cementeret sin berettigelse og betydning som en ny dimension i teatersynet; når man har været med til at skabe en forestilling, der har opfyldt alt dét, man skulle mene udgjorde en god forestilling: godt manuskript, god instruktør, gode skuespillere, scenografi, lysdesign, røde lamper osv., og så alligevel ikke inkasserer high-score på stjerneskalaen.

Teaterkritikerne fylder derfor meget i definitionen af virkelighedsteatret som en umulig størrelse og som noget, der kun er på kanten af at være »rigtigt« teater, og måske især for en, der har været med i skabelsen af en god bunke virkelighedsteater. Men ét er min personlige forfængelighed. Noget andet er, at genren kommer til at lide under ikke at blive italesat.

Min påstand er nemlig den, at teaterkritikerne – der jo for de flestes vedkommende har en teaterteoretisk baggrund – ikke lever op til deres *obligation to speak*. Som teaterteoretikeren og dramaturgen Erwin Jans har beskrevet det i sin artikel »Speaking about silence«, så sker der nemlig det, at de teatergenrer, der ikke tales om, risikerer at stagnere. Med udgangspunkt i, hvad der i dag betegnes som det moderne flamske teater, argumenterer han for, at der er en klar forbindelse mellem en kunstnerisk udvikling og en teoretisk diskurs. »*Being given a language is being given an existence, a place to be, an opportunity for dialogue, for development*«, konkluderer Jans side 50.

Når det nu er så svært at få den dialog i gang – og her taler jeg ikke om, at vi skal sidde ved bordet sammen med teaterkritikerne og blive enige om, hvad forestillingen skal have af stjerner, men om den dialog eller om man vil interaktion, der er mellem virkelighedsteatret og dets publikum, herunder også kritikerne – så tror jeg ikke, det hverken nytter endsige er retfærdigt udelukkende at bebrejde teaterkritikerne. Nej, vi må have fat i virkelighedsteatret selv. Det er dér hunden ligger begravet.

Virkelighedsteatrets selvopfattelse

»Virkeligheden overgår altid teatret«, har Lars Norén flere gange udtalt, som en undskyldning for at bringe virkelige grusomme og brutale temaer på scenen. Men hos virkelighedsteatret gælder andre spilleregler. Virkelighedsteatret forsøger nemlig at overgå vores erkendelse af virkeligheden ved at sætte den på scenen. Derfor bakser virkelighedsteatret også med en anderledes selvopfattelse end det teater, der skabes i en bevægelse fra dramatikere, over instruktør til skuespillere. Det forudsætter en anden form for proces, end vi kender den, og som vi derfor traditionelt er tryggest ved – både som kunstnere, publikum og kritikere.

Virkelighedsteatrets fundament er i bogstaveligste forstand virkeligheden og dermed som regel også et virkeligheds-tema, der kiler sig ned i en aktuel samfundsdebat eller politisk problemstilling. Virkelighedsteatret behandler derved på et eller andet niveau en eller anden

form for samfundsrelateret konfliktstof. Mig bekendt er der fx ikke lavet virkelighedsteater, der udelukkende handler om erfaringerne ved at male et trægulv eller kvalerne ved at lave opbagt sovs. Til gengæld løftes virkelighedens konflikter og dilemmaer op i en større tematik, fx. de fremmede, integration, prostitueredes arbejds- og livsvilkår, flygtningetilværelsen, fader-søn relationen, moderne kvindelig osv. Her kan malede trægulve og opbagt sovs meget vel være nævnt, men næppe være den overordnede præmis.

Når virkelighedsteatret således – som alt andet teater i øvrigt – henter de store overskrifter frem, så har det, modsat de store klassikere, sørget for at lave et godt gedigent benspænd for sig selv. For i modsætning til Shakespeare, hvis store overskrifter overlever århundreder på grund af deres eviggyldighed, så vil virkelighedsteatrets store overskrifter først og fremmest forholde sig til en virkelighed, der er her og nu. Virkelighedsteatrets primære fokus er således snarere en samfundsaktuel problemstilling, end en bestående menneskelig problemstilling – og derfor har virkeligheds-forestillingen måske også et kortere liv på den lange bane!

For de fleste forestillinger gælder det nemlig ikke kun om at oplyse og informere om fx udlændingebatten, men også at forandre den! Vi/publikum skal ved at se virkelighedsteater opleve virkeligheden på en måde, der bringer os et nyt sted hen, reflektivt såvel som emotionelt. Man kan sige, at hvis forestillingen lykkes ved at tematisere og belyse eksempelvis fremmedhadet, vil der ikke længere være brug for forestillingen på den lange bane (som andet end et enestående teaterhistorisk eksempel på, at teater kan forandre verden!).

Der er derfor grænser for, hvor virkelighedsfjernt virkelighedsteatret kan blive – og her taler jeg udelukkende om indholdssiden og ikke om de formmæssige valg. Man kunne også sige det sådan, at hvis virkelighedsteatret skal fastholde og efterleve sin præmis om at have rod i virkelige menneskers historier, er der grænser for fiktionens spillerum. Virkelighedsteatret må, for at være tro mod sit ønske om at være »virkeligt«, også repræsentere så sandt et billede som muligt, hvilket uvilkårligt anslår nye spilleregler på manuskriptsiden, end dem der eksempelvis er gældende for en Shakespeare-forestilling.

Virkelighedsteatret er som sådan et stykke dokumenteret sandhed, der skal forandre os. Noget, der ikke blot kan gøre os klogere på os selv, men tilmed klogere på den verden, vi lever i, og i bedste fald udstyre os med en indsigt og forandringstrang, der er større end den, virkeligheden kan give os. Det er således et lidt højrovet og ubeskedent selvbillede, den nye dreng spiller ud med over for resten af den konventionelle og traditionelle teaterklasse, der ellers har vænnet sig til, at »rigtigt« teater først og fremmest skal give den enkelte tilskuer en psykologisk selverkendelse frem for en politiserende og debatterende samfundserkendelse.

Dramaturgen i virkeligheden

For at være dokumenteret og for tilmed at blive til teater, foregår der en ganske særlig proces, hvor dramaturgen for alvor kan komme på banen som udvikler og interaktør..

I en forestilling som »Tørklædemonologerne« (Betty Nansen Teatret, 2006), hvor der var indsamlet over 100 interviews med herboende kvinder af forskellige kulturelle, nationale og religiøse baggrunde, blev netop de mange forskellige synspunkter forestillingens præmis. Det var ikke tanken fra starten. Tanken var at finde frem til svaret på, hvorfor så mange

kvinder, der bærer tørklæder, oplever så stor en modstand fra etniske danskere. Men som researchen skred frem, var der ikke ét svar på det spørgsmål. Hver kvinde havde sit eget svar uanset etnicitet og kulturel baggrund. Allerede i researchfasen blev det derfor klart, at hvis forestillingen skulle leve op til sit ønske om at være sandhedsvidne, var det evident, at den indeholdt flere sandheder. Øvelsen bestod derfor først og fremmest i at udvælge historierne/monologerne, så de repræsenterede så mange sandheder som muligt (manuskriptudvikling), for derefter at foretage en dramatisk bearbejdelse af de valgte historier, så de alle bibeholdt deres egen sproglige tone i ekstrakteret form (dramatisk bearbejdelse), for dernæst at placere dem i en rækkefølge, som netop lod publikum tilbage med følelsen af ikke at have fået én definitiv sandhed (dramaturgi).

Den perceptive oplevelse skulle således kunne rumme en uomtvistelig, dokumenteret sandhed (research, interviews, samtaler) samtidig med, at denne løftede sig og ikke kun blev modtaget intellektuelt, men også emotionelt. Forestillingen skulle altså både være oplysende og bevægende, dannende og rørende, afklarende og åbnende. Fundamentet for forestillingen var således et langstrakt forløb af ideudvikling, research, bearbejdelse og dramaturgisk konstruktion. Et arbejde, der samlet set blev forestillingens garant for at repræsentere virkeligheden så sandt som muligt.

Et andet eksempel på interagerende dramaturgi er udviklingen af forestillingen »Aeneas« (Betty Nansen Teatret / Corona La Balance, 2006). Her havde man valgt Vergils klassiske fortælling Aeneiden som tekstligt oplæg for forestillingen. På scenen var professionelle skuespillere, virkelige historiefortællere og over tyve 8.klasses elever fra en Nørrebro-skole. De professionelle skuespillere spillede de fiktive, klassiske figurer, de virkelige historiefortællere fortalte om deres egne oplevelser af at være fremmed i et nyt land, og 8. klasse-eleverne fungerede som statister, men præsenterede sig også med eget navn og deres drømme for fremtiden i slutningen af forestillingen.

Øvelsen gik her ud på at kombinere en klassisk tekst og dens psykologiske karakterarbejde med virkelighedens egne »ufiltrerede« og sandhedsdokumenterende karakterer (vi skulle ikke lære de virkelige mennesker at kende, men høre deres historier!) i en ramme sat af statister, der i udgangspunktet lignede dem, de var, og ikke andet, nemlig elever fra en multikulturel folkeskole. Det grundlæggende ønske var, at der i synergien mellem fakta og fiktion ville opstå et nyt perceptivt rum, der ville løfte sandheden om »at være fremmed i et nyt land« frem til en intellektuel og emotionel forståelse af netop dette issue. Også her gik der forud for iscenesættelsen et enormt udviklingsarbejde med dels at bearbejde den klassiske tekst og dels at interviewe og finde frem til de virkelige historiefortællere, der kunne repræsentere så bredt et spekter af sandheder om at føle sig fremmed. Sidst men ikke mindst blev udviklingsfasen også brugt til at afklare, hvor i den fiktive fortælling de mange »virkelige« statister skulle indgå uden, at vi forrødte deres karakteristika af netop dét at være fra det virkelige liv.

Dramaturgisk dogme

Når den afgørende forskel fra fx en klassisk teaterforestilling således findes i forestillingens

selvforståelse, så smitter det som nævnt først og fremmest af på processen omkring manuskript-realiseringsen. Virkelighedsteatrets selvforståelse opstiller således et dogme om at overholde virkeligheden. Man kan nemlig ikke på den ene side postulere, at man dokumenterer virkeligheden, og på den anden side lægge ord i munden på den, som ikke er blevet sagt.

Da jeg sad overfor en kvinde, som jeg skulle interviewe til »Tørklædemonologerne«, og det pludselig viste sig, at hun levede i et arrangeret ægteskab, tænkte jeg: »Fedt, vi har fået et lyslevende arrangeret ægteskab og dermed dækket den vinkel også«. Men sekundet efter mærkede jeg en vis uro, da det gik op for mig, at hendes ægteskab var lykkeligt, og at hun var mere tilfreds, end mange etniske danske kvinder på hendes alder. Selv om hendes lykkelige historie ikke passede i vores negative forestilling om et arrangeret ægteskab, så kunne jeg ikke tillade mig at skrive hendes historie om. Jeg var nødt til at tage hendes fortælling for pålydende. Det var heller ikke muligt helt at undlade at bringe hendes historie, da den jo netop repræsenterede en sandhed, som ville være ny for det etnisk danske, »fordomsfrie«, Politiken-læsende publikum.

I sin endelige konstruktion bragte vi hendes monolog efter en anden kvindes fortælling om et arrangeret ægteskab, der havde indeholdt den ene voldtægt efter den anden. En forfærdelig historie, som havde lige så meget ret til at være med, som den lykkelige historie havde, fordi forestillingen ikke postulerede en overordnet sandhed, men det enkelte menneskes sandhed.

Dette blot for at illustrere, at forestillingens præmis således blev: Der findes ikke én sandhed. Hvert menneske har sin egen.

I udgangspunktet kan man således ikke rette sandheden til, så den passer. Det er i hvert fald en hårfin grænse, som har sin rod i ide-oplægget, og som derfor må defineres fra projekt til projekt – og være bevægeligt i takt med det, som researchen afdækker. Denne bevægelighed styrer dramaturgen langt hen ad vejen.

I forestillingerne »Om et Øjeblik« (Betty Nansen Teatret 2005) og »Ekstrem« (Betty Nansen Teatret, 2007) var situationen en lidt anden. Her interviewede man en række kvinder og mænd. I »Om et Øjeblik« blev kvinderne bedt om at fortælle om et afgørende øjeblik i deres liv. I »Ekstrem« blev mændene bedt om at fortælle om et ekstremt livsøjeblik. I begge tilfælde blev researchmaterialet videregivet til dramatiker og forfatter Peter Asmussen, der så på baggrund af interviewene skrev sin egen autonome, kunstneriske fortælling. Jamen, er det så virkelighedsteater? Ja, fordi de virkelige fortællinger stadig havde en afgørende betydning for forestillingens selvpfattelse som værende sandhedsbærer. Oplægget var at skabe to forestillinger, der fra hvert deres ståsted tegnede et billede af at være kvinde eller mand i afgørende og ekstreme situationer, og selv om det via Peter Asmussen blev til to forestillinger, der beskrev det moderne menneskes ensomhed og meningsløshed som et altafgørende livsvilkår, var der alligevel en grænse for, hvor langt vi eksempelvis kunne gå i beskæringen eller i den psykologiske forståelse og karakteristik af figurerne. For hvis vi begynder at gætte os til, hvad det virkelige menneske har sagt i et interview og tillægge det menneske en undertekst og intention, som han eller hun måske slet ikke har, så er vi ikke tro mod den sandhed, som det enkelte menneske har givet os.

Virkelighedsteatret fordrer derfor en anden form for manuskriptudvikling, en fleksibilitet og åbenhed, og ikke mindst en grundig researchfase og respekt for ophavet. Det betyder i sidste ende, at teksten trænger sig på i højere grad, end den måske ellers gør, fordi den står så stærkt og indiskutabelt. Der er simpelthen grænser for, hvor langt man kan gå med dokumenterede sandheden, førend man forbryder sig mod idealet om netop at dokumentere.

Konkret har virkelighedsteatrets selvforståelse som sandhedsbærer således stor betydning for det dramaturgiske arbejdsfelt i form af research, interviews, fakta-indsamling, manuskriptudvikling og bearbejdelse. Alt dette må iscenesættelsen og skuespillerne naturligvis forholde sig til i processen, hvor dramaturgen derfor også bliver en helt anden type medspiller. Det bliver nemlig vigtigt hele tiden at kunne gå tilbage til dramaturgen og dermed til »ophavet«. Dramaturgen er som sådan stadig tekstens advokat, men får tilføjet en yderligere dimension af at være garant for sandheden. Dette er – for at blive i det lidt højloftede – et ansvarsfuldt job, for forvrængningen af sandheden kan jo også finde sted i udvælgelsen og researchen. I dette redaktionelle arbejde skal man således være sig for at ville presse virkeligheden ind i en kontekst, som man i al sin godtroende fordomsfrie indstilling og nok så objektive tilgang alligevel er en del af. Eksemplet med det arrangerede ægteskab er glimrende i den sammenhæng. Dramaturgen og researcherens funktion i udviklingsfasen kræver således, at de i høj grad spidser deres eget klarsyn, så de ikke i iveren efter at skildre, bliver blinde på andre sider af sagen. Derfor vil man i mange processer omkring virkelighedsteatret gøre brug af ambassadørgrupper, der kan fungere som fokusgrupper i udviklingsfasen, og mange vil også benytte sig af at afholde testvisninger, hvor de interviewede personer sammen med et uvildigt publikum kan give feed-back og stille spørgsmål.

Publikum og udvikling

Lige så vel som virkelighedsteatret, stiller særlige krav til udviklingsfasen og til holdet omkring processen, indfører det også nogle særlige dimensioner i sit møde med publikum. Om end den endelige forestilling skal kunne bestå samme kunstneriske lakmusprøve som en hvilken som helst anden teaterforestilling, har virkelighedsteatrets uafviselighed i sit grunddønske om at være dokumenteret også en betydning for selve teateroplevelsen. Det bliver ikke »kun« et spørgsmål om, hvorvidt man følte sig underholdt, bevæget, flyttet, rørt osv. Nej, det bliver i høj grad også vigtigt, om man føler sig informeret: *Fik jeg noget at vide, som jeg ikke vidste i forvejen?* Denne faktor er i særlig grad nærværende, når det drejer sig om virkelighedsteater, der tematisk bevæger sig i et land, hvor størstedelen af publikum ikke har en selverfaret oplevelse, så som prostitution, flygtningeproblematikken, indvandrerliv osv. Her kan vi – når forestillingen lykkes - gå fra teatret med en god oplevelse og en større viden. Men også i forestillinger, der bevæger sig på den mere velkendte bane, som eksempelvis »Om et Øjeblik«, hvor man skulle mene, at de fleste blandt publikum kendte til problematikken (det handlede om kvinder, og den typiske teatergænger er kvinde), fik researchmaterialet en særlig betydning. Reaktionen var typisk, at man ikke kunne ryste historierne af sig; at man havde det som om, man kendte kvinden – eller »det var, som om det var noget, jeg kunne have sagt«. På grund af sin rod i de virkelige fortællinger - og naturligvis også på grund af en

formidabel iscenesættelse og skuespillerpræstationer osv. - oplevede publikum en umiddelbar genkendelighed, samtidig med at de følte, at de blev klogere. Ikke i meta-forstand, ikke som en morale at gå hjem på, men i de forskellige konkrete skildringer af, hvad der rører sig i en række kvinders tanker og liv.

Selv om Peter Asmussen havde vredet armen rundt på virkeligheden ved først og fremmest ikke at have respekt for den og fx montere det indsamlede materiale i sin egen særegne, kunstneriske form og tone – og med et typisk asmussensk blik for meningen i meningsløsheden – så havde publikum stadig en oplevelse af at få formidlet et stykke dokumenteret sandhed og blive klogere.

Virkelighedsteatret interagerer således først og fremmest med sit publikum på sit indhold snarere end på sin form. Det åbner teatret for historier, der føles yderst aktuelle og samfundsrelevante – og dermed åbner det også dørene for et nyt publikum. Vores erfaring på Betty Nansen Teatret har nemlig været, at der med virkelighedsteatret ikke blot følger et stort og rigt netværk af mennesker, der normalt aldrig ville sætte deres ben i teatret, men også for et publikum, der pludselig bliver nysgerrige på et teater, der »taler til dem«.

Undersøgelser, der fulgte i kølvandet på Arts Council of Englands indsats inden for New Audience Development (1998-2003), bekræfter teorien om, at nytænkning inden for repertoiret styrker teaterkunstens mulighed for kulturel forskellighed blandt publikum. Derfor har virkelighedsteatret og nytænkningen på repertoiresiden også betydet, at vi i dag arbejder målrettet med publikumsudvikling, fx via ambassadørgrupper. For lige så vel som teatretoretikerne har en »obligation to speak«, mener vi, at vi som teater har en »obligation to show«. En forpligtelse, der først og fremmest betyder, at teatrets døre skal føles åbne for alle. Og så kan man så selv bestemme om man vil gå ind ad dem – og sige dav til blandt andet den nye dreng i klassen.

Litteratur

Erwin Jans: »Speaking about Silence fra Theaterschrift 5-6«, in: *Über Dramaturgie*, Zele (Belgium), 1994

Tørklædemologerne, Betty Nansen Teatret, januar 2006

Aeneas, Betty Nansen Teatret / Corona La Balance, april 2006

Om et øjeblik, Betty Nansen Teatret, november 2006

Ekstrem, Betty Nansen Teatret, marts 2008

Arts Council of England: New Audience for the arts, se www.artscouncil.org.uk

Mette Wolf Iversen (f. 1972): Cand.mag. i dramaturgi (Aarhus Universitet) og Kultur, medier og formidling (Københavns Universitet) 2001. Har desuden læst ved Institut für Theaterwissenschaft, Universität Wien, Østrig. Har arbejdet som teateranmelder på Dagbladet Information, som redaktør på teatertidsskriftet Teater 1 og medredaktør på »Teatermanifest« (Lindhardt & Ringhof 2000). Siden 2004 dramaturg på Betty Nansen Teatret og fra 2007 også udviklingschef samme sted.

Den æstetiske relation og den performative vending

Anmeldelse af Morten Kyndrups *Den æstetiske relation* (Gyldendal 2008)

Af Laura Luise Schultz

I 1998 udkom en lille bog, der siden har fået stor gennemslagskraft i kunstteorien og -debatten, nemlig den franske kunstkritiker Nicolas Bourriauds *Den relationelle æstetik*. Denne betegnelse har siden vundet udbredelse som beskrivelse af samtidskunsten fra 90'erne og frem. Betegnelsen henviser i sin mere populære form til kunstpraksisser i samtidskunsten, der er karakteriseret ved at skabe relationer mellem ellers adskilte sociale rum og aktører. Som når Kenneth Balfelt fx bruger sit kunstneriske afsæt til at skabe et fixerum på Halmtorvet, som det er umuligt at få politisk flertal for at gennemføre i et socialpolitisk regi, og således skaber en kritisk udveksling mellem kunst og socialpolitik; og mellem et kunstpublikum og en af samfundets mest udstøtte befolkningsgrupper. Eller når Jens Haaning lader tyrkiske vittigheder gælde ud over et torv i Sverige og fuldstændig vender rundt på, hvilke befolkningsgrupper, der har den primære adgang til at afkode det offentlige rum: pludselig har det tyrkiske mindretal privilegeret adgang til at definere og agere i et offentligt rum, frem for det svenske flertal.

Titlen på Morten Kyndrups lille, men teoretisk kompakte bog kobler begreberne 'omvendt' i forhold til Bourriaud og taler om *Den æstetiske relation*. Ikke desto mindre er opkomsten af de performative og relationelle kunstpraksisser, som Bourriauds bog indkredser, en af de centrale bevæggrunde for Kyndrups bog. Kyndrups ærinde er at gentænke relationen mellem kunst og æste-

tik i lyset af en generel æstetisering af vores kulturelle livsrum og en samtidig udvidelse af kunstens udtryksmidler: hvad som helst *kan* være kunst – også selv om dette ikke betyder, som Kyndrup understreger, at hvad som helst så også *er* kunst.

Når Kyndrup overhovedet foretager en genbesindelse på den æstetiske relationalitet, så skyldes det altså, at såvel kunst- som æstetikbegrebet er blevet så udvidet, og uklarheden omkring deres indbyrdes distinktion så fremherskende i fx den relationelle æstetik, at deres afgrænsning i forhold til andre erkendelsesformer simpelthen kalder på en opdateret redefinering.

Ægteskabet mellem kunst og æstetik

I forlængelse af Kyndrups argumentation fremstår betegnelsen 'relationel æstetik' således som en pleonasme, eftersom det æstetiske grundlæggende *er* en relation, men en ganske særlig relation: Nemlig en singular relation mellem et subjekt og et objekt, der betegner en særlig type sanselig erkendelse, hvor objektet gøres til genstand for en vurdering, en smagsdom. Den æstetiske erfaring kan rette sig mod et kunstværk, men også mod alle mulige andre kulturelle produkter eller naturfænomener.

Det æstetiske er i Kyndrups udlægning en erfaringsform, som forbinder sig med det moderne sekulære samfund, og som fra og med romantikken knyttes til kunsten i et særligt privilegeret forhold. Det er dette ægteskab mellem kunst og æstetik, Kyndrup

argumenterer for, at det er tid til at opløse igen.

I en bevægelse tilbage til Kant og Baumgarten kortlægger Kyndrup det æstetiske historiske placering og funktion i det Moderne. Det er med Baumgartens *Aesthetica* fra hhv. 1750 og 1758, at æstetikken etablerer sig som et begreb om den sanselige erkendelse. Af særlig relevans for Kyndrup er Kants bestemmelse af det æstetiske i *Kritik af dømmekraften* fra 1790. Kants antinomi, dvs. modsætningen mellem, at smag på den ene side er subjektiv, men, at smagsdommen på den anden side implicit forudsætter et fælles grundlag at diskutere ud fra – og dermed i sidste ende er en fællesskabskonstituerende, civiliserende kraft – bliver grundlæggende for Kyndrups fremstilling af det æstetiske. Han konstaterer dog, at en særlig videnskab om den æstetiske erfaring aldrig får etableret sig i det tidlige Moderne. I stedet bliver æstetikken i løbet af 1800-tallet i stigende grad identificeret med kunsten, for endelig hos Hegel simpelthen at blive defineret som kunstfilosofi.

Operationelle adskillelser

Kyndrups pointe er nu, at vi inden for såvel kunstvidenskaberne og filosofien som kunsten selv i det seneste halve århundrede har set en tendens til opløsning af denne intime identificering af kunst og æstetik. Kyndrup tager her især afsæt i receptionsæstetikken; og udsigelsesanalysen, der på mange måder ligger i forlængelse af receptionsæstetikken, bliver definerende for Kyndrups analyse af kunstværkers virkemåde: Kunsten befæster i løbet af det Moderne sin autonomi i en sådan grad, at den kan frigøre sig fra det objektuelle. Den bliver konceptuel, en særlig diskursiv erkendelsesform, som ikke knytter

sig til bestemte objekter eller håndværksmæssig virtuositet, men til en særlig udsigelse: Den udsagte udsigelse ligger indlejret i kunstværket som et værkets blik, der møder recipientens singulære, historisk forskudte blik, således »at man i mødet med kunstværket på en enestående måde får mulighed for ikke bare at se, men for at se sig selv se« (ibid., s. 96). I denne spænding mellem værkets standsede udsigelse og mit singulært situerede, men ikke-fikserede blik, opstår kunstværkets montering af det uendelige i det endelige, dvs. dets evne til vedvarende at etablere nye betydningsrelationer i mødet med skiftende beskuere til forskellige tider.

Det, som er sket på det seneste, er, at vi i vores gennemdesignede kultur i stigende grad møder objekter og situationer, som er formgivet med henblik på at etablere denne *æstetiske relation* til os, som vi ellers er vant til at forbinde med kunstreceptionen. Dvs. objekter, der konstruerer sig selv som betydningshandling med en indlejret, implicit modtagerrelation. Men som ikke gør krav på at være kunst.

»Kunsten« og »det æstetiske« betegner nemlig to forskellige måder at organisere betydningsrummet på, hvis forskel primært ligger i, at kunsten udgør et »samfundsmæssigt defineret delsystem.« Dvs., at hvad der passerer som kunst, er samfundsmæssigt sanktioneret, mens den æstetiske smagsdom, uanset de forskellige sociale konventioner som former den, er individuelt forankret.

Med den gennemgribende »æstetisering« af alle dele af samfundslivet bliver det nødvendigt at kunne differentiere mellem forskellige typer æstetisk erfaring, og en første betingelse for dette er at kunne skelne mellem beskrivelse og vurdering, som traditionelt er blevet blandet sammen i æstetik-

ken og kunstvidenskaberne på grund af den æstetiske erfarings karakter af smagsdom.

Den fulde titel på Kyndrups bog er: *Den æstetiske relation. Sansoplevelsen mellem kunst, videnskab og filosofi*, og Kyndrups egentlige hovedsigte er da også at afgrænse æstetikken som videnskabelig disciplin fra såvel kunsten som kunstkritikken og kunstvidenskaberne. Æstetikken skal i Kyndrups arbejdsdeling simpelthen være en videnskab om den sanselige erkendelse. Ikke udfoldelse af smagsdomme som i kunstkritikken, og heller ikke analyse af specifikke kunstarter som i kunstvidenskaberne, men en principiel undersøgelse og artikulering af, *hvordan* æstetiske værdidomme foretages og kommer i stand inden for forskellige kulturelle felter. Dermed bliver adskillelsen af æstetikken fra kunsten samtidig en strategisk udvidelse af æstetikens forskningsfelt, således som Kyndrup bl.a. præciserer, når han godtgør, hvordan en sådan videnskabeliggørelse af æstetikken vil åbne for studiet af værdidannelse inden for »traditionelt humaniorafremmede områder« som virksomhedsledelse og industriel design.

Den performative æstetik

Af særlig relevans for teater- og performancevidenskaberne er Kyndrups fremstilling af den æstetiske relation som proces frem for prædikat og hans betragtninger over det performatives æstetik. Hele vejen igennem fremhæver Kyndrup *betydningens handlingskarakter*: Hvordan vores forståelse af artefaktens betydningsdannelse er skiftet fra en traditionel, snævert hermeneutisk afdækning af betydningen som en bagvedliggende entitet til en forståelse af betydningsfrembringelse som båret af og i handlinger.

Som jeg indledningsvis konstaterede,

er Kyndrups skrift i høj grad skrevet i forlængelse af de performative og relationelle æstetikker, som de senere år har vundet frem. Som en slags modsvar til disse tendenser plæderer Kyndrup for at skære igennem de ofte meget brede og noget udvandede anvendelser af begreberne og i stedet se på, hvordan de placerer sig i forhold til andre eksisterende, beslægtede begrebsdannelser. M.a.o. hvad er deres distinktive kraft, og i hvilken udstrækning bliver vi i stand til at sige noget nyt og præcist ved hjælp af disse begrebsdannelser.

Kyndrup forholder sig primært til det performatives æstetik i Fischer-Lichtes aftapning og konkluderer, at der er rigtig gode grunde til, at »det performative« har vundet udbredelse inden for analysen af nyere kunstformer, fordi teoridannelsen netop artikulerer betydningsdannelsens handlingskarakter. Dermed står det performatives æstetik imidlertid i fare for at miste sin distinktive kraft, fordi den simpelthen falder sammen med æstetikbegrebet som sådant. Dvs. sådan som Kyndrup netop selv har defineret det æstetiske.

Stringens og distinktiv kraft

Det er en ekstremt tæt, vidende og stringent argumentation, Morten Kyndrup fremlægger i *Den æstetiske relation*. Som begrebsafklarende introduktion til æstetikens historie tegner den for os mindre kyndige udi dette felt en klar linje og opstiller en række definitioner og begrebslige afgrænsninger, som man kan forholde sig til, og som derfor både kan tjene som en grundig introduktion og som oplæg til videre studier. Det sidste vil givetvis være nødvendigt, fordi Kyndrup i overensstemmelse med sit eget program for en videnskabelig æstetik forbliver i den rent

begrebslige fremstilling, uden særlig mange konkrete eksempler endside værkanalyser. Tilsvarende henviser han naturligvis omhyggeligt til de teoridannelser, han forholder sig til, men har man brug for mere omfattende introduktioner til disse, må man selv ud at læse op på dem.

Jeg kan ikke på nogen måde påberåbe mig et sådant historisk og teoretisk overblik inden for æstetikken, som det Kyndrup udfolder. En stor del af udbyttet af denne bog er i høj grad dens koncentrerede fremstilling af æstetikens og kunstens skiftende konceptualisering og placering i det Moderne.

Kyndrups fremstilling rejser imidlertid også en række centrale spørgsmål til fx performativitetsteorien, ligesom man også fra performativitetsteorien – som er mit primære udgangspunkt i denne sammenhæng – kan rejse en række afklarende spørgsmål til Kyndrups fremstilling og præmisserne for denne fremstilling. Som jo i høj grad er et forsøg på at gentænke klassiske discipliner, felter og distinktioner ud fra netop den bevidsthed om betydningsdannelsens forskelssætten og handlingskarakter, som man finder fremhævet i performativitetsteorien.

Nogle af de spørgsmål, som Kyndrups fremstilling rejser hos mig, vedrører nemlig selve præmissen om, at den »diskursive hygiejne« (ibid., s. 160), som Kyndrup plæderer for, er vejen frem i forhold til at beskrive og navigere i det Moderne.

Kyndrup er meget omhyggelig med at redegøre for, at de begrebslige grænsedragninger er nødvendige ud fra en respekt for forskellene. Skal man kunne koble mellem forskellige områder, forudsætter det, at man kender sit eget område – »sin læst«:

»I hvert fald for dem der er forpligtede på denne eller hin »videnskab« (og dermed på fundamentale forudsætninger for vores samfund), forudsætter den bevægelse der består i at forlade sin læst, bruge den og spille den ud imod andre(s), fortsat at man grundlæggende har indsigt i hvad denne læst går ud på.« (Kyndrup 2008, s. 161).

Ydermere understreger Kyndrup, at det ikke handler om, at man som individ kun kan indtage én faglig position. Det afgørende er, at man til enhver tid ved, hvad man gør, og hvor man placerer sig i det landskab, man agerer i. Således er der intet til hinder for, at et og samme individ til forskellige tider kan bedrive videnskabelig æstetik, professionel kunstkritik eller medialt specifik kunstvidenskab. Bare man ikke roder diskurserne sammen.

I praksis er det vel imidlertid sådan, at mine forskellige faglige kvalifikationer hele tiden oplyser hinanden: Det er fx min kunstvidenskabelige faglighed, der kvalificerer såvel min principielle undersøgelse af æstetisk værdidannelse som min kritiske vurdering af specifikke kunstværker. Den rene smagsdom er ikke interessant for andre, hvis den ikke er gennemlyst af en sensibilitet og indsigt opdyrket ved at beskæftige sig med mange facetter af det pågældende faglige felt.

Jeg ser naturligvis Kyndrups pointe om til enhver tid at kvalificere sine diskursive præmisser, men kan alligevel ikke lade være med at spørge, om denne forestilling om den rene diskurs ikke er en underligt gammeldags konstruktion at møde en kompleks samtid med. Kyndrups erklærede ærinde er at imødegå »de indsigtsløse sammenblandinger, dem der forestiller sig, ikke at de udnyt-

ter grænsernes forskelle, men at de ophæver dem«, fordi de »på sigt vil kunne få i hvert fald krydsningsforsøgene selv til at lide varmedøden i lige gyldig enshed. Grænserne som sådanne skal nok klare sig« (Kyndrup 2008, s. 162). Det lyder sympatisk og klogt nok, at vi skal fastholde forskellene og imødegå enshed og konsensustvang. Nu er det bare sådan, at termer som »grænsedragning« og »diskursiv hygiejne« har nogle ubehagelige historiske konnotationer, der minder os om, at snarere end en anerkendelse af forskelle plejer de at indbefatte en hegemonisk *udrensning* af forskelle. Derrida fylder ikke meget i Kyndrups argumentation, men det er vel essensen af Derridas dekonstruktion, at stabile og rene begrebsdannelse som oftest dækker over en hegemonisk udgrænsningsmekanisme.

Hertil vil Kyndrup kunne indvende, at han netop gør op med den territoriale opfattelse af forholdet mellem forskellige diskursive domæner. Med afsæt i bl.a. Deleuze opstiller Kyndrup en model, hvor flere mulige betydningsregistre kan eksistere samtidig som virtuelle muligheder for betydningsdannelse i (forhold til) et givent objekt, uden at disse registre på nogen måde er i indbyrdes strid eller konkurrence, men tværtimod eksisterer uafhængigt af hinanden og derfor kan være lige legitime uanset indbyrdes »modsætninger«.

Standninger og flow

Når det erklærede mål er at bringe den æstetiske analyse på højde med en sådan uafsluttelig semiosis, så undrer det mig ikke desto mindre, at Kyndrup dels vælger at vende tilbage til et klassisk naturvidenskabeligt videnskabsideal, og dels i så høj grad tager

afsæt i en objekt- og artefaktbaseret forståelse af kulturel betydningsdannelse.

Kyndrups problematisering af den performative æstetik »distinktive kraft« baserer sig i meget høj grad på hans pointe om »den udsagte udsigelse« som indfældet i betydningsartefakter. Det er den udsagte udsigelse, der giver betydningen dens flerlagede handlingskarakter:

»Den udsagte betydningshandlings historiske moment er på den ene side fikseret af mulighederne i dét betydningsdannelsesrum hvori den er blevet til. På den anden side kan dette historiske moment gennem artefaktet transponeres ind i et andet historisk moment – og dér potentielt »betyde« noget helt andet«. (Kyndrup 2008, s. 148)

Man kan selvfølgelig vælge at se på en teaterforestilling eller en hvilken som helst kulturel event som et værk, en afsluttet helhed, og dermed forholde sig til dens »udsagte udsigelse« som en spænding mellem det betydningsrum, hvori den er blevet til, og det moment, hvori den afkodes i en ny betydningsrelation. Det er, for mig at se, bare ikke der performativitet begrebet placerer sig.

Det, som er det vidtrækkende perspektiv i performativitetsteoriene, er derimod en forståelse af, at en sådan afgrænsning af det enkelte værk eller den enkelte begivenhed ikke lader sig opretholde, og et forsøg på at agere adækvat i en sådan radikal uafgrænselighed, der indebærer, at semiosis ikke blot aldrig standser, men at den heller ikke har noget oprindelsespunkt eller nogen midlertidige standninger og afgrænsninger. Det er ikke muligt at operere med noget stabilt udgangspunkt, det være sig en oprindelig tilblivelses- eller kommunikationssitua-

tion eller en udstrækningsmæssig materiel afgrænsning. Kardinaleksemplet inden for kunstens felt på en sådan uafgrænselig praksis er herhjemme Das Beckwerk, der former sig som et deleuziansk rhizome, hvor ethvert nyt element forskyder hele netværket af delværker eller manifestationer omkring det. Hvorfor »den udsagte udsigelse« ikke blot indgår i nye betydningsdannelsesrum, men hele tiden selv forandres, undermineres og overlejres af semiosis' konstante bevægelse.

Hvad nu, hvis performativetsbegrebets kraft slet ikke hidrører fra dets distinktive træk, men fra dets evne til at sammentænke adskilte domæner og begreber, dets anvendelighed i beskrivelsen af *udvekslingen* mellem forskellige domæner eller erfaringsniveauer. Så falder den performative æstetik ikke »tout court« sammen med æstetikken som *sådan*, forstået som en videnskab om sanselig erkendelse, men artikulerer snarere, hvordan den æstetiske erfaring forbinder sig med andre erfaringsformer og -felter. Performativitetsteoriene søger, som bredt kulturvidenskabeligt forskningsfelt, at artikulere, hvordan udvekslingen mellem vores fysiske, materielle vilkår og vores diskursive begrebsliggørelse og artikulering af vores omverden finder sted og former sig. Hvordan det diskursive former det materielle, (herunder det kropslige og det sansebare) og vice versa. Performativitetsteorien undersøger kontinuiteten mellem »konceptuel« og »sanelig« erkendelse.

Fischer-Lichtes særlige aftapning af performativitetsteorien forsøger, som Kyndrup gør opmærksom på, at »etablere et distinktivt begreb om det performative, som specielt skulle gælde performerende kunstarter.« (ibid., s. 150). Dermed forsøger Fischer-Lichte at inddæmme og domesticere den

performative æstetik i en privilegeret relation til teatervidenskaben. Begrænsningen skyldes imidlertid Fischer-Lichte, ikke begrebsdannelsen som sådan, og den genfindes ikke hos fx Judith Butler eller Derrida, hvis performativetsbegreber fokuserer på selve glidningerne mellem adskilte domæner – sprog-virkelighed, diskurs-materialitet, biologi-socialitet.

For mig at se består forskellen på disse tilgange til det performative i, om man over for den u-standselige semiosis vælger at agere på bevægelsens præmisser og dermed *opgive* forestillingen om stabile udgangspositioner som fx et stabilt, handlende subjekt over for et afgrænset objekt, eller om man forsøger at standse bevægelsen i sådanne rene positioner (som ganske vist godtgøres at være midlertidige eller operationelle konstruktioner) i et forsøg på at kontrollere og inddæmme forskelsproduktionen. Den engelske filosof Alfred North Whitehead skriver at »The reality is the process«, mens Gertrude Stein har formuleret denne overgivelse til processen i sig selv således: »if it were possible that a movement were lively enough it would exist so completely that it would not be necessary to see it moving against anything to know that it is moving.« Performativitetsteoriene forsøger at artikulere en sådan erfaring af betydningsprocessen selv uden at skulle forstå forskelsspillet på baggrund af kunstigt indstiftede standsninger.

Det vender vi tilbage til

Et genkommende refræn i Kyndrups bog er formuleringen »det vender vi tilbage til.« Denne tilbagevendende bevægelse bogen igennem er udtryk for den stringens og omhyggelighed, hvormed Kyndrup opbygger sin argumentation, hvor alle facetter

samles op og føres videre i lyset af nye trin eller led i diskussionen. Men den næsten besværgende gentagelse er måske også symptomatisk for karakteren af det stof, Kyndrup diskuterer: udsigelsen er aldrig endeligt udsagt, den standsede udsigelse findes næppe. Selv om Kyndrup i vid udstrækning holder sig fra den analytisk-stofflige beskæftigelse med konkrete værker eller praksisser, for netop i sin egen videnskabelige praksis at lade den stringente analyse af relationen, som han advokerer for, stå rent, så sætter stoffets karakter og modstand sig igennem *in absentia*, og de uafgrænsede, flerdimensionelle værker og praksisser problematiserer forsøget på at foretage en rent videnskabelig, begrebslig analyse.

Bevæger vi os nemlig ned i værkerne eller praksisserne selv, så viser præcis koblingen mellem det materielle og det diskursive sig at være i centrum for en række fremherskende kunstneriske taktikker i disse år. Det er denne forbindelse, der står i centrum for de mange højst forskelligartede forgreninger af performativitetsteorien. Når fokus er på forbindelser, glidninger og sammensmeltninger, er jeg ikke sikker på, at den adækvate teoretiske tilgang er en klassisk naturvidenskabelig tilgang med dens ønske om stabile distinktioner og klassifikationssystemer. Netop derfor har vi vel siden 1960'erne set en eksplosion af interdisciplinære teoridannelser, der hverken er klassisk filosofi eller placerer sig entydigt inden for bestemte videnskaber, men tværtimod har bred effekt langt ud over de diskursive domæner, de måtte være undfanget indenfor. I en parallel bevægelse, kunne man sige, til fx avantgardernes tværdisciplinære udtryksformer inden for kunsten.

At bogen afføder så mange spørgsmål og

overvejelser, er selvfølgelig en indikation af dens styrke som en stringent gennemtænkning af det æstetiskes konceptualisering i det Moderne. Kyndrup skærer igennem mange overfladiske koblinger og tilsyneladende selvfølgeligheder og gør på eksemplarisk vis en dyd ud af at fremlægge præmisserne for sine egne koblinger og positioneringer. Som eksempel på en sådan æstetisk videnskab, som den selv plæderer for, står bogen stærkt som en udfordring til mere uldne fremstillinger af betydningsglidninger mellem forskellige delsystemer, som fx dem jeg lige har anført, og som findes *en masse* i nyere kunst/teori. Ikke mindst i kraft af denne formelle styrke vil Kyndrups bog komme til at stå som et værk, jeg uden tvivl vender tilbage til.

Samtidsdramatik

Anmeldelse af Birgitte Hesselaas *Det dramatiske gennembrud* (Gyldendal 2009)

Af Erik Exe Christoffersen

Første del af *Det dramatiske gennembrud* behandler på dybtgående vis seks centrale 90'er-dramatikere og deres centrale værker. Ikke ud fra hvordan de er blevet spillet i teatret, eller hvordan de kunne spilles, men netop som dramatiske tekster. De seks er Astrid Saalbach, Morti Vizki, Nikoline Werdelin, Jokum Rohde, Line Knutzon og Peter Asmussen. Bogen portrætterer forfatterne og analyser hovedværker som Vizkis *Dion* (1998), Rohdes *Pinocchios aske* (2005), Saalbachs *Til verdens ende* (2003) og Asmussen *Værelse med sol* (1997) grundigt og givende. Ingen tvivl om at Hessela er inde i stoffet og de seks dramatikere, hvoraf fire også er genstand for analyse i Hesselaas *Fornyerne* fra Drama 2004 og en femte, Line Knutzon, i Hesselaas monografi *Vi lever i en tid. Line Knutzons dramatik* (2001). Der er tale om Hesselaas bidrag til kanonisering af generationen fra 1990'erne med betegnelsen »ny guldalder for dramaet«. Gennembruddet karakteriseres som sprogligt og formelt, hvor skuespillet igen bliver til ordets kunst. I anden del af bogen søges gennembruddet bestemt som det *formelle opgør* med de store fortællinger gennem opløsningen af plottet og karakteren til fordel for tilstandsdramatikken og med fokus på den historiske og eksistentielle tid. Temaet bliver formelt og indholdsmæssigt identitet og selvrefleksion i forhold til »det grænseløse«. Et tema, som Hessela flere steder fremhæver, er *kroppens* status hos Saalbach, Knutzon og Rohde. Det er interessant, fordi dramatiske tekster jo på

et eller andet tidspunkt formodentlig opføres af konkrete kroppe. Det kunne måske have ført til overvejelser omkring, hvilke skuespiller- og iscenesættelsestraditioner disse tekster er skrevet for?

Endelig er tredje del, som hedder *epilog: en ny generation*, koncentreret om den nye bølge af »virkelighedsteater«, som opstår med den nye verdensorden efter 2001 og 9/11 som en form for ikonisk begivenhed, der skaber en fornyet fokusering på det politiske, det lokale og konkrete etiske problemstillinger ofte i kølvandet på 00'ernes bastante ideologiske os/dem modstilling. Virkelighedsteatret er, som Hessela skriver, ofte mere kollektivt orienteret med ringe fokus på dramatikeren, fordi der er tale om såkaldt *devised* og researchbaseret teater: Seest, Sandholm, Irak, Thy, Vendsyssel begynder at optræde som konkrete steder i teatrummet til forskel fra 90'ernes abstrakte rum og tid, ligesom de konkrete »andre« begynder at optræde på scenen.

Der er meget man kunne trække frem i en anmeldelse: analysen af enkelte værker, forfatterportrætter og den generelle fremstilling af »nybruddet«. Jeg har valgt at fokusere på det sidste, fordi det måske er her Hessela mest markant viser sin skarpe profil. Hessela foretager nogle valg i fremstillingen og holder sig til det dramatiske håndværk og dramatikere personlige stemme som de to retninger, der også tegner fremtiden.

Selve generationsrammen kan diskuteres, idet den udelukker visse dramatikere

som fx Peter Laugesen og Erling Jepsen som begge skriver en del i perioden. Idet bogen fokuserer på den snævre dramatiske genre udelukker den også forfattere som fx Bo Hr. Hansen, Lars von Trier, Ole Bornedal som alle bevæger sig mellem teater og film, og hvor brugen af video/film i teatret og teatraliseringen af filmsproget fører til nye dramatiske genrer og værker. Man kunne også her pege på Dr. Dantes forskellige eksperimenter i 90'erne som fornyelse af den dramatiske genre. Jeg savner en mere udbygget argumentation for Hesselaas valg, som jo til enhver tid er rimelige, men måske ikke ganske dækkende for hele perioden, og i hvert fald udelades centrale forfattere som Thomas Trier, Vivian Nielsen eller Gerz Feigenberg.

Hvordan adskiller »det dramatiske gennembrud« sig fra de klassiske modernismetræk som forefindes hos fx Strindberg, Gertrude Stein, Brecht eller Beckett? Jeg ser ikke et egentligt *nybrud*, men snarere en traditionsbearbejdning, fx Saalbachs udvikling af Strindbergs drømmespil og flettedramaturgien, Rohdes genskrivning af kriminalsillet og retssalsdramaet eller Knutzons udvikling af det absurde sprog. Generationsbegrebet halter især i forbindelse med Hesselaas epilog om »en ny generation«. Som Hessela skriver, er der tale om en modsætning til 90'ernes mere formelle, abstrakte og intimsfæreorienterede dramatik. Dog fremhæver hun, at »generationsmodsatningen er skæv« (s. 331). Virkelighedshungeren er et komplekst fænomen, som rækker langt tilbage i 90'erne, og også formmæssigt er der tale om kompleksitet som med *das Beckwerk* eller Christian Lollike, som langt fra er simpel dokumentarisme. På trods af denne modifikation kommer generationsbegrebet til at adskille nogle strømninger mellem 90'erne

og 2000'erne. Hessela fastholder et mime-siskrav til dramaet, som skal afspejle den senmoderne virkelighed (hvilket jo ikke er uforenligt med opgøret med den lineære dramaturgi). Det gør det vanskeligt at forstå, at den dramatiske form faktisk stadig trives og anvendes og tilsyneladende har det udmærket (fx Holbæk Teater: *Gidsel* eller Andreas Garfield og Mungo Park: *Hjem kære hjem*). Men det gør det også vanskeligt at forholde sig til de netværksprægede værker, som det relationelle samtidsteater udvikler.

Forskellige dramatiske former kan udmærket trives side om side og bruges til noget forskelligt. Konstruktionen *nybrud* kan diskuteres som en historisk form i stil med modstillingen mellem modernisme og avantgarde, som stortrivedes i 1960'erne. *Nybrud* benyttes også af fx Rune Gade og Camilla Jalvings i deres bog om dansk kunst i 90'erne. Her er bruddet dog et andet, idet der er tale om en afgrænsning af den performativt interaktive, relationelle samtidskunst, som bryder med modernismens rene præsentationsmåde.

Hesselaas fokusering viser sig problematisk i forhold til begrebet virkelighedsteater og »det postdramatiske teater« jf. Hans-Thies Lehmann (1999), som kommer til at spille en meget lille rolle i fremstillingen. Det hænger måske sammen med, at dette teater stiller spørgsmålstejn ved dramatiserens rolle og tekstens funktion i teatret? Men det betyder ikke, at teksten forsvinder, og måske kunne også været interessant at se på tekstens og dramaturgiens funktion i fx Hotel Pro Formas *Snehvides billede* (1994) med tekst af de medvirkende dværge og tvillinger, *Operation Orfeo* med tekst af Ib Michael eller fx Odin Teatrets *Itsi Bitsi* (1991) om Eik Skalø med tekst af skuespilleren Iben



Nagel Rasmussen, for nu at nævne et par 90'er-forestillinger, hvor teksten faktisk også har sin egen »ret«, men bare på en anden måde. Begrebet om det post-dramatiske teater er som jeg forstår det en anden måde at differentiere mellem forskellige dramatiske genrer, fordi det begrebet peger på en tænkning af forholdet mellem tekst og teater, som både kan spores i 90'er dramatikken og i 00'ernes virkelighedsteater.

Samtidsdramatikken består, så vidt jeg kan se, af et væld af tråde, tendenser og undtagelser. Hesselaas fokuserer på generationens formelle *nybrud*, men den nye generations virkelighedsorientering rummer også et brud mellem 90'ernes abstrakte, formelle og dermed virkelighedsdistancerede dramatik og den kollektiverede, autenticitetsjagende og nærhedsskabende kunst. Det er et brud, som karakteriserer ikke blot dramaet men samtidskunsten som sådan, og derfor er det langt mere end et generationsbrud. Hesselaas generationstænkning betyder, at

nogle af tidens tværgående strømninger nedtones. Fx passer *Beckverket* ikke helt ind i billedet, ligesom Lollike heller ikke gør det. For Hesselaas bliver de så »undtagelser«. Det betyder at bogens perspektiver på samtidsdramatikken er begrænset af Hesselaas fremstilling, som skaber en (generations) modsætning mellem den dramatiske modernisme og det post-dramatiske. Det er en modsætning, som trives flere steder, men den er uheldig, fordi det skaber en grøft mellem ordet og kroppens teater.

Metarefleksion

Det er ikke ofte, der udgives bøger om dansk teater, og endnu sjældnere, at de behandles i medierne, derfor er det skuffende, som *Weekendavisen* (17.-24. april 2009) anmelder Birgitte Hesselaas bog. Ikke blot har anmelderen Henrik Dahl åbenlyst ingen faglige forudsætninger og forveksler en sociologisk debat med en æstetisk. Han medtænker ikke, at det er dramatikere,

vi har med at gøre, hvis betydning ikke nødvendigvis ligger i selve emnet, men i udformningen. Dahl har så også en ekstrem dagsorden, som ikke drejer sig om bogens faktiske præsentation, men om et modernismeopgør, som forveksler modernismen med avantgardismen med et begreb han tillægger Søren Ulrik Thomsen. Det, han her overser, er paradoksalt, at Hessela og de kanoniserede dramatikere befinder sig klart indenfor den modernisme, som Thomsen forsvarer i kritikken af avantgardismen, som er den ideologi eller retorik som »dyrker« det nybrydende og overskridende som kvalitet i sig selv. Spørgsmålet er, om anmelderens opgør mod en karikaturtegning af modernismen sigter på en »ny« værdidebat? Anmelderens fordomme mod modernismen, som ingen gider se, og som ikke interesserer sig for tilskueren, er langt ude grænsende til en (ufri-villig?) parodi. I sidste ende retter Dahl kritikken mod det, han kalder statssubsidieringen af dansk teater, og hævder, at denne er skabt af et avantgardistisk nærmest selvfor-synende system, som er selvbeskyttet overfor kritik. Han glemmer her i forbifarten, at Hessela undersøger dansk dramatik og ikke dansk teater som sådan, og han leverer ingen argumentation for at avantgardismen i dansk teater på nogen måde skulle være karakteristisk for de seks dramatikere eller for teatret som sådan.

Der er tale om et genkendeligt og efter min mening misforstået »opgør« med sam-tidsteatret som underlagt avantgardismens totalitære åg. Jeg er for så vidt enig i, at avantgardismen undertiden dominerer i det offentlige rum, og herunder faktisk Dahls egen retorik, som jo egentlig er et forsvar for en miskendt og mere folkelig kunst: den sande avantgarde. Søren Ulrik Thomsens

pointe er et forsvar for en klassisk kunstauto-nomi og for det modernistiske kunstværk, og det er jo denne autonomi, som statsstøt-ten er med til at opretholde og muliggøre. Det er muligt, Dahl vil overlade kunsten til det frie marked? Myten om en avantgardi-stisk kunstelite, som hypper egne kartofler, er endnu engang trukket af stalden, og der er en direkte linje tilbage til rindalismen i 60'erne.

Er det i orden at benytte en anmeldelse som udgangspunkt for hvad som helst? Hessela beskæftiger sig med generations modsætningerne mellem 90'ernes og 00'ernes dramatikere. Faktisk er det på den baggrund relevant at diskutere fremstil-lingen, fordi enhver fremstilling i sig selv skaber adgang til bestemte værker, ekskluderer værker og privilegerer andre. I denne sammenhæng bliver det jo på mange måder udslagsgivende, at Hessela har en distinktion mellem den klassiske værkform og så en »nybrydende« 90'er dramatik. Den formaliserende tendens afløses i Hesselaas fremstil-ling af det såkaldte virkelighedsteater, som bliver indholds- eller virkelighedsorienteret. Denne distinktion mellem det formelle og det virkelighedsorienterede foregår klart med det første som privilegeret og norm-sættende og med virkelighedsteatret som noget forbigående – og med enkelte undtagelser som fx Christian Lollike, som både skriver inden for virkelighedsteatrets og den formelle dramaturgis horisont. Men hvad hvis man ikke accepterer denne distinktion? Hvad hvis Lollike ikke er en undtagelse, men reglen? Så mangler man analytiske kri-terier, men får måske øje på nogle hybride tværgående genrer?

Installationskunst

Anmeldelse af Falk Heinrich' *Interaktiv digital installationskunst* (Multivers Academic, 2008)

Af Ida Krøgholt

Udgivelsen er en bearbejdet version af ph.d. afhandlingen *Transiente kommunikationssystemer*, indleveret ved Institut for Æstetiske Fag, Aarhus Universitet i 2005.

I interaktiv digital installationskunst er brugeren forudsætningen for at få værket til at virke. Det interaktive forhold mellem værk og recipient har Falk Heinrich baseret undersøgelserne i sin ph.d. afhandling på, og resultatet er nu tilgængeligt i denne bog. Bogen er delt i to: en teoridel og en værkanalytisk del bestående af analyser af otte eksempler på interaktiv digital installationskunst. Det teoretiske tankegods er hentet i Niklas Luhmanns socialkonstruktivistiske teori, som annekteres med henblik på analyse af de udvalgte værker.

Bogen beskæftiger sig med den digitale installation både som interaktion og som forud-determineret handling. På samme måde som en teaterforestilling er installationen baseret på et *koncept*, en plan for værket, som kan være mere eller mindre stramt udtænkt. Værket er på den måde foregribet i kraft af konceptet, men ikke mere end det, for deltagerens faktiske handlinger i tid og rum vil i høj grad bestemme udfaldet. Heinrich indkredser i den forbindelse det, han formulerer som den interaktive digitale installations paradoks. For at værket skal opnå dets virkning må kunstneren motivere tilskueren til at stille spørgsmålet: »hvordan fungerer det egentlig?«, hvilket kun kan besvares med tilskuerens faktiske handlinger.

Et af de problemfelter, bogen bearbejder,

er således den digitale installationskunsts tilskuer, for hvordan fungerer receptionen af et interaktivt værk, som tilskueren selv befinder sig inde i, og hvis virkning er betinget af tilskuerens faktiske respons? Er han aktør eller tilskuer? Han er begge dele, er svaret, og Heinrich bruger derfor også et enkelt sted Augusto Boals betegnelse *spect-actor* om den dobbelte optik, som er betegnende for problemfeltet. *Spect-actoren* – eller tilskue-spilleren, som det hedder i en dansk oversættelse - betegner hos Boal to forskellige positioner i det såkaldte forumteater. Det er en betegnelse, som indikerer at man gennem det at spille en rolle kan blive tilskuer til rollens handlinger med henblik på at gribe forandrende ind i en situation. Det interessante er i sammenhængen her, at Boals *spect-actor*-begreb bygger på en subjekt/objekt tænkning. Udgangspunktet er at vi har et subjekt (en spiller), der iagttager (er tilskuer til) et objekt (en rolle) for dernæst at gøre noget med det - og på den måde skaber subjektet en ny aktion. I forumteatret er det dermed det handlende subjekt, *aktøren*, der er *årsag* til en kommunikation eller en interaktion. Sådan forholder det sig ikke i bogen her. Ved at følge socialkonstruktivismen i en stor bue uden om handlingsteorien, kommer Heinrich frem til et ganske andet aktørbegreb. I hans perspektiv er det ikke aktøren, der forårsager en interaktion - en aktør kan kun tænkes subjekt-løst. Det får fx alvorlige konsekvenser for Heinrichs katharsis-begreb, da den systemiske tænkning,

som han konsekvent er tilhænger af, vender katharsis fra at være en individforandrende virkning til at være en ydelse, som kommunikationssystemet kunst afstedkommer. I 2. dels værkanalyser er det derfor heller ikke subjektets erkendelse, der er i søgelyset, men derimod værkernes *funktion*. Det bringer Heinrich til en ret cool analyseposition, som altså har den grundtanke, at aktøren blot er en brik i kommunikationen. I forhold til det skuespilteoretiske område foretager bogen en afmystificering af det menneskelige materiale, som er ganske påtrængende og befriende.

For at komme til sin aktørforståelse, må Heinrich igennem en række afgrænsninger, og her må læseren forberede sig på at holde tungen lige i munden, for bogens teoridel er en grundig indføring i og afprøvning af dens socialkonstruktivistiske præmis. Men efter min mening bogens mest interessante del.

De værker, bogen koncentrerer sig om, fremstilles som *transiente* kommunikationssystemer, dvs. kunstværker som bygger på flygtig kommunikation med modtageren. Transiente systemer anvender kortvarige eller komplekst sammensatte signaler, når de kommunikerer, hvilket er en udfordring for modtageren, men også gør det vanskeligt at kontrollere modtagerpositionen. Som antydet er den kunstforståelse, som Heinrich lægger for dagen gennem disse værker i åbenlys konflikt med den kantianske subjektfilosofi og idéen om subjektets erkendelsesmæssige udbytte af kunsten. Men via Luhmann får han etableret sit alternativ til subjektfilosofien, og med udgangspunkt i Luhmanns dictum, at *kun kommunikationen kommunikerer*, fremstilles det interaktive værks aktør som en *systemisk* forskel. Mennesket er altså ifølge denne teori et system, computeren er

et andet system, og aktøren er ikke en handlende person men er derimod forskellen mellem to systemer: på den ene side det algoritmiske allopoietiske system, dvs. maskinen eller computeren, som er programmeret til bestemte funktioner og på den anden side de deltagende autopoietiske systemer, dvs. systemer, som i modsætning til de programmerede er selvgenererende som fx kroppen.

Bogen skelner i forlængelse heraf mellem levende systemer, sociale systemer og kybernetiske computersystemer. En væsentlig præmis for forståelse af systemoperationer angives med Luhmanns begreb »Wahrnehmung« (»at blive var«), der udgør en forskelsdannende iagttagelse i psykiske systemers operationer, og som resulterer i bevidsthedens registreringer. På den baggrund pointeres adskillelsen mellem computerens kybernetiske feedbacksystem og det sociale system. Den interaktive digitale installation spiller dog på recipientens forventning om at blive konfronteret med en intelligens, der overskrider traditionelle forventninger til computeren som blot maskine.

Den kunstteoretiske afklaring af installationskunsten foregår med historisk-systematiske nedslag. Bl.a. skildrer Heinrich en række avantgardestrategier: futurisme, dada, Bauhaus, og han peger her på den gennemgående konflikt i avantgardestrategierne som forholdet mellem kunst som kommunikation og kunst som levende systemer (sansning). Dette korresponderer med den konfliktakse, bogen i øvrigt fremskriver. Deltagerens engagement tematiseres her nærmest som en chiasme - deltageren engageres ved at deltage/han deltager, når han engagerer sig. I et receptionsæstetisk afsnit spørger Heinrich, hvad kunstbruger og værk »rent praktisk« gør ved hinanden, og han

overvejer affekternes eventuelle betydning for interaktiviteten. Affekt oversættes her med Brian Massumis til den *intensitet*, der aktiveres i kommunikation, og det bringer os tilbage til det interaktive værks deltagerperspektiv.

Bogens værkanalytiske del består af otte værkanalyser af varierende omfang: David Rokeby: *Very Nervous System*, Charlotte Davies: *Osmose*, Ken Feingold: *Head* og *Sinking Feeling*, Max Dean / Raffaello D'Andrea: *The Table: Childhood*, David Rokeby: *n-Cha(n)t*, Lynn Hershmann, Fabian Wagmister: *Time & Time Again*, Jon McCormack: *Eden*, Knowbotic Research: *IO_dencies-Ruhrgebiet*.

Analyserne demonstrerer, hvordan værkerne hver for sig opbygger et interaktivitetssystem, og hvordan de på forskellig vis arbejder med forskellen mellem allopoietisk og autopoietisk. Gennem værkanalysens otte kapitler fremskrives en række problemstillinger for den interaktive digitale installationskunsts praksis. Analyserne peger på en tendens til antropomorfisering i værker, der simulerer at kunne reducere afstanden mellem menneske og maskine. En anden kategori hælder mod at opløse forskellen mellem realitet/imaginær realitet og at sprænge installationens rumlige afgrænsning med elektronisk permeabilitet. Gennem analyserne bliver den interaktive værkkategori på den måde testet systematisk af værkudsnittet. To værker bryder helt med bogens interaktivitetsforståelse: det *generative* værk af Jon McCormack: *Eden*, som signalerer interaktivitet men i realiteten ikke tillader hverken publikum eller det algoritmiske system at kommunikere. Og *interventions*-værket af Knowbotic Research: *IO_dencies-Ruhrgebiet*, der helt udelukker betragterpositionen,



> »Zerseeher« (Art+Com)

hvorved artefaktet reduceres til social kommunikation. Aktørbegrebet er her helt centralt: eftersom det menneskelige materiale er en funktion af noget andet, skal tilskueren ikke blot øve indflydelse på værket, deltagelsen skal operationaliseres og påpeges af værket selv. Derfor forholder Heinrich sig også gennemgående kritisk til en forskelsopløsning, som er latent i flere af værkerne og i de kunstnerpoetikker, som supplerer værkanalyserne. Det gælder fx konceptet i Rokebys digitale installation *Very Nervous System*. Heinrich trækker på smilebåndet af Rokebys romantiske indstilling til æstetiske effekter: Rokeby drømmer om, at hans installation skal påvirke aktøren med en *efter*-effekt, altså en tilstand som går ud over installationens tid og rum, og drømmer altså om at kunne ophæve forskellen mellem det reale og det imaginære.

Generelt spørger analysen til værkernes gøren, altså *hvordan* fungerer værket? Som supplement kunne man nok have ønsket et mere systematisk forsøg på at sige noget om, *hvorfor* værkerne fungerer, som de nu gør. På den måde ville værkernes praksis og kunstnerens poetik kunne undersøges som to,

ikke nødvendigvis sammenfaldende områder i analysen.

Springet mellem bogens teoridel og analysedel foregår meget brat, man kan sige at Heinrich helt bevidst forkorter vejen mellem teorien og annekteringen af den. Den forenkling virker epistemologisk stærk. Men da der ikke er nogen argumentation for det analytiske greb, præsenteres man egentlig aldrig for noget reflekteret metodisk spørgsmål til analysens opbygning og funktion. Fx diskuteres analytikerens iagttagelsespositioner ikke. Med analysen af Rokebys *Very Nervous System* som eksempel, så springer Heinrich ret ubekymret mellem Rokebys egne udtalelser og andre former for observation, og man kan derfor blive i tvivl om det er Rokebys praksis eller hans vilje til viden – dvs. hans poetik, som er objekt for analysen.

Stor grundighed og præcision i den teoretiske udfoldelse parret med en omfattende viden om praksis er denne bogs styrke. Falk Heinrich afholder sig diskret fra at ville almenføre sin metode, da den jo er én optik blandt mange. Men min vurdering er, at præcis den dimension, der drejer sig om tilskuer-aktørens »æstetiske fordobling« er meget afklarende, også i forhold til aktørfunktioner i fx forumteater, rollespil, liverollespil eller computerspil. Der ligger afgjort et potentiale her i forhold til et større forskningsfelt, som virker forfriskende og inspirerende.

Fra en teoretisk vinkel repræsenterer bogen et særdeles relevant forsøg på at konkretisere Luhmanns ganske abstrakte kunstteori. Herved gøres den dels mere anskuelig, dels testes den: Leverer den faktisk et anvendeligt analytisk grundlag for omgangen med det enkelte kunstværk?

Falk Heinrich er forsker og kunstner,

og bogen indledes med et lille forord, der handler om hans eget digitale eksperimentarium og arbejdet med den interaktive digitale installation *flexvoices*. Installationen består bl.a. af en hjelm hvori der er inkorporeret noget teknologisk udstyr og af et par jernhandsker, som hænger fast i loftet. Iført udstyret kan aktøren hverken se eller høre omgivelserne, men opererer som en marionet i forhold til nogle projicerede felter på gulvet. Aktørens bevægelser og brug af stemme måles og aktiverer et antal sensorer, der har indflydelse på installationens visuelle og lydæssige samspil. Det der interesserer Heinrich og som er afgørende for, om værket virker, er, som jeg nævnte indledningsvis, aktørens spørgehandlinger: hvad skal jeg gøre? Ja, spørgsmålet »hvordan fungerer det?« Er præmissen for at få forholdet mellem værk og aktør aktiveret. Men det er også her, interaktivitetsteoriernes største problem ligger. Som Heinrich beskriver det, så gives der to svar på aktørens spørgsmål til værkets funktion. Man kan vælge at udstyre aktøren med en manual, så han kender interaktivitetens rammer, men derved går den eksperimentelle dimension tabt – eller også kan man lade ham operere frit, men risikerer så, at han fejler ved ikke at finde interaktivitetskoden. Problemstillingen finder ikke en egentlig løsning i denne bog. Det er heller ikke meningen, paradokset skal ikke ophæves men er både forskerens og kunstnerens drivkraft.

Filmiske benspænd

Anmeldelse af Jørgen Leth: *Tilfældets gaver* (Gyldendal 2009)

Af Erik Exe Christoffersen

Jørgen Leths *Tilfældets gaver* er en samling af »tekster om at lave film« på 400 sider om Leths værker, poetik og overvejelser omkring kreative processer. Der er en komplet gennemgang af filmene fra 1963 til 2003, og der er ældre og nye tekster som reflekterer, beskriver og udkaster nye ideer. Der er noter, manuskripter, reflekterende digte og kommentarer. Leth inviterer læseren ind i arbejdsprocessen, som for ham er en form for undersøgelse, udforskning af temaer, filmsprog og metoder, og han udfolder på den baggrund en film poetik. Leth følger modernismens tradition for udforskning af nye veje og vildveje og ikke mindst udforskningen af det, man ikke har kontrol over: forholdet mellem det intentionelle og værket evne til autonomi. Kunstneren er i en form for interaktion med værket, materialet, formen og temaet. Netop her bliver tilfældet en gave fordi værket så at sige har sin egen stemme og »svarer« gennem kunstnerens indramning, men det er ikke tilfældigt når dialogen fungerer, tværtimod: »Tilfældet kommer ikke tilfældigt med sine gaver« (s. 15). Det kræver forberedelse, præcision og indramning gennem kunstneriske valg.

Leth vil, som i traditionen efter fx Susan Sontag, ikke fortolke den kreative proces, men interagere med »overfladen, huden, de enkle handlinger og opdage sprækkerne og de små fejl i overfladen« (s. 17). Sontag efterlyste i artiklen »Against interpretation« fra 1964 en erotisk kunsthåndling, i modsætning til en fortolkende, som fokuserer på betydningen bag overfladen, og det er

netop en sådan erotisk poetik Leth kan siges at udfolde. Han siger ganske vist, at »fjenden var modernismen« (s. 19), og mener den modernisme, som har et hierarkiserende dybdefokus. I 60'erne udvikles et teatralt modernismebegreb, undertiden kaldet konkretisme eller minimalisme, som dyrker overfladen, materialet og formen samt ikke mindst relationen til tilskueren. Det er traditionen fra Duchamps *readymade*, Warhols popkunst, 60'ernes eventkunst og Grotowskis ritualiserede teater, som Leth ser sig som en del af. Men Leths styrke og holdbarhed bunder i en opløsning eller overskridelse af denne modernisme-modsætning. Han dyrker både den modernistiske kunst og den teatraliserede begivenhed: hvad enten der er tale om portrætter af Warhol, Laudrup eller Søren Ulrik Thomsen eller fremstilling af kunstens kunnen i ballet, cykelsport eller erotik.

Leths udkast til og omtale af kortfilmen *Det perfekte menneske* (1967) viser denne dobbelthed. Filmen er en undersøgelse af »det perfekte menneske« gennem filmmediet. På en måde er det både en undersøgelse af filmmediet og det filmede perfekte univers. To personer befinder sig i det tomme hvide rum, som er typisk modernistisk ligesom den hvide flade var det for maleriet. Det er autonomiens intethed og abstraktion. Manden og kvinden udfører ritualiserede dagligdagshandlinger, mens de betragtes af kameraet fra alle mulige vinkler, vertikalt, tæt på, i total. Leths kommentar fokuserer undersøgelsen og understreger det mediale

blik, som derved synliggøres og mærkværdiggøres: »Det afgørende er den glatte, strålende overflade. Det hvide rum. En æstetik, jeg lånte fra reklamefilmens verden, som i det hele taget inspirerede mig. Det var præcis det jeg gik efter: at kunne isolere personer og ting, uden en unødvendig social virkelighed.« (s. 67). Både forfatter/instruktør og tilskueren er implicite som afsender og modtager i filmen, men de er usynlige og fraværende.

Filmene er central for Leth og bliver endnu vigtigere i remedieringen i *De fem benspænd*, hvor Lars von Triers vil »ødelægge« den filmiske perfektion. Afsnittet om »benspænd« er det længste på omkring 50 sider og filmen forekommer at være central og måske ligefrem årsagen til Leths poetik. Teksten er her bygget op med samme dramaturgi som filmen og er i det hele taget en nøje beskrivelse af forløbet bag filmen. Den dramaturgiske konstruktion drejer sig om kampen mellem de to filmskabere og har en »klassisk« spænding omkring den »gode og den onde« og hvem der taber eller vinder. Men konklusionen er, at kampen ender uafgjort og bliver tilskuerens afgørelse.

Det bliver tydeligt, at Leth forener 60'ernes lukkede modernisme med det teatrale hvor forfatteren, instruktøren, tilskueren og mediet ekspliciteret. Leth laver de fem *remakes* og reflekterer samtidig over denne gentagelse ikke som noget overstået eller med en ironisk distance, tværtimod er processen stadig absolut alvor for Leth, men han betragter den også udefra som filmpoetik. Leth og Trier repræsenterer to forskellige poetikker: Leth er den distanceskabende og Trier er den nærhedsskabende, som indgår i en udveksling. Trier er ude på at forrykke Leth fra den kunstneriske formelle

virkelighedsdistance, som er Leths metode og »instinkt«. Gennem benspændene vil han få ham til at nærme sig virkeligheden og blive påvirket af denne. I *faldet* mister man kontrollen og dermed distancen og bliver et med situationens realitet. Spillereglerne eller obstruktionerne er kreative principper, som Leth altid har benyttet, men her bliver de synliggjort, således at risikomomentet bliver det centrale. I Triers optik gælder det om at opsøge fejlen, det modsatte af perfektionen og kontrollen, og som han siger i filmen, er det en gave, hvis skuespillerne laver noget »lort«. I den virkelige verden er Leth og Trier principielt enige i benspændets poetik. Obstruktionerne skaber risikoen for faldet eller tabet, men er jo stadig en kreativ konstruktion og rykker kun tilsyneladende værket og subjektet ud af kunstens verden. Trier søger autenticitet og nærhed, hvad enten det er gennem den formelle teknik, forbud mod scenografi, ved at ekspliciterer forfatterens autobiografi eller ved at gøre det muligt for tilskuerne at gribe ind. Trier følger sine egne dogmeprincipper og deres forsøg på filmisk nærhed og »opløsning« af filmens skærm. Fx er benspænd #2 netop karakteriseret ved, at Leth skal spille manden, at kvinden er fraværende, og der fokuseres på middagen. Filmene skal optages i et ekstremt fattigt prostitutionsmiljø i Bombay, og tilskuerne må ikke vises direkte. I teksten om de fem benspænd fortæller Leth om forberedelser på et personligt plan og blander det med spørgsmålet om det etisk forsvarlige i overhovedet at lave film på denne baggrund. Leth åbner her for diskussionen, som især efter *9/11* har været aktuel, om civilisationernes sammenstød og modsætningen mellem vestens filmtilskuer og »de andre«. Leths film udspiller sig i den fattigste gade i Bombay, hvor

der er placeret en halvtransparent skærm, der afgrænser scenen, hvor Leth udfører sit *remake*, fra »virkeligheden«. Men dog er det mulig at se tilskuerne til scenen, ligesom de selvfølgelig kan se ind på scenen. Tilskuerne spejler de reale tilskuere og globaliserer så at sige tilskuerblikket. Synet på handlingen er betinget af konteksten og tilskuernes forskellighed. Leths greb med den halvtransparente skærm formår både at fastholde kunstens autonomi eller distance og at vise, at »de andre« findes og ser med deres optik, som vi måske kun kan »håbe(r) at forstå en dag« som replikken fra den oprindelige film lyder (faktisk stammer replikken ifølge Leth fra Ian Flemings James Bond-roman *Moonraker*).

»Lykken er lunefuld« synger Leth og »indrømmer« dermed, at de nye tilskuere påvirker og forrykker filmens betydning. Det halvtransparente kan faktisk ses som en metafor for den nye udvikling hos Leth.

Trier ønsker et opgør med dramaturgi, æstetik og den personlige distance. Han vil »redde« Leth ved at tvinge ham til at snuble og derved sætte sig selv på spil. Det lykkes tilsyneladende ikke at få Leth til at snuble. Men det sker jo i så rigt omfang senere (utilsigtet) med Leths selvbiografi i 2005, som fordømmes moralsk i pressen for sine erotiske scener

Modsætningen mellem Leth og Trier er retorisk og handler om æstetik og kunst, om forholdet til det personlige og om etiske og æstetiske spilleregler. Leths bog placerer sig mellem 60ernes kunstopgør mellem modernisme og popkunst og fører diskussion videre til i dag mellem den autonome kunst og den virkelighedssøgende kunst. *Tilfældets gaver* er som poetik og som gennemgang af Leths værk på en måde stadig i frugtbar dialog

med Trier omkring overvejelserne omkring de kreative processer. Kunsten opstår ikke i et totalt frit rum, men gennem kampen med forhindringer, grænser og begrænsninger. Det er fokuseringen på og etableringen af spilleregler som skaber uventede og tilfældige »gaver«. På den måde er Leth i en vis forstand en foregangsmand i forhold til hele Dogme 95-konceptet. Spillereglerne er begrænsninger, som gør det muligt for subjektet at være skabende, men man kan også sige, at spillereglerne netop flytter fokus væk fra en moralsk forpligtigelse. Hvad enten man nu mener, kunsten skal være overskridende, bekræfte det gode i mennesket eller forbedre samfundet, så er det, som om Leth gennem spillereglerne befries for den moralske binding. Det er hvad *Tilfældets gaver* handler om, ligesom i øvrigt hans biografi om det *uperfekte* menneske.

At *De fem benspænd* har fået en betydelig international opmærksomhed fremgår også af det første nummer af tidsskriftet *Dekalog* (Wallflower Press, 2008), som er på engelsk og »hjem for seriøs filmkritik«, der udkommer to gange om året baseret på et tema og en gæsteredaktør. Nummeret er redigeret af Mette Hjort og rummer syv artikler, som på forskellig vis behandler »The five obstructions«. Mette Hjort, Peter Schepelern, Paisley Livingston, Trevor Ponech med flere skriver om filmens æstetiske og etiske problemstillinger, om stil og kreative processer, om det autobiografiske og der er et interview med Jørgen Leth. En uddybende og fornem koncentration om et centralt værk. Også her fremstilles det, som er Leths styrke i *Tilfældets gaver*: svingningerne mellem det æstetiske og det etiske, blottet for moralismens gustne overfortolkninger.

Mads Thygesen: Interaktion og iscenesættelse

(Interaction and staging)

Thygesen conducts a critical examination of the notion of interaction in (contemporary) theatre through an examination of the terms 'staging' and 'performance'. The terms, Thygesen argues, originate from two separate historic and analytic discourses and must consequently be exponents for two different perspectives on how to view, understand and respond to theatre.

Falk Heinrich: Om skønheden i den interaktive installationskunst

(On the beauty of interactive installation art)

Heinrich analyses three interactive installations and outlines a rudimentary theory for the notion of beauty in interactive art. Interactive beauty is identified as a judgment unfolding as performative 'flow' on the one hand and on the other as a potential for overcoming the rigid limits of the algorithmic systems.

Michael Eigtved: Person, Aktør, Rolle

(Person, Actor, Role)

Eigtved suggests a model for a dramaturgically based conceptualization of the participants in popular participatory tv shows like »Talent 2008« (the Danish version of »Britain's got Talent«) where the roles 'played' by participants (including judges and spectators) are never stable but in constant flux.

Karen Johanne Kortbek: Interaktive audiodramaer i byens rum

(Interactive audio dramas in the city space)

Kortbek examines the interactive audio drama, AudioMove, invented and staged by »Teater Katapult« (Catapult Theatre) through discussing the concept of making the city 'come alive' through an interactive drama as well as the technological conditions for the participant's experience.

Ole Ertløv Hansen: Computerspillets interaktive dramaturgi

(The interactive dramaturgy of computer games)

Ertløv Hansen rethinks the classic narrative terms of 'syuzhet' and 'fabula', as understood in film theory, into the domain of computer games and accounts for the ways in which the terms can lead to a deepened understanding of the interplay between game and gamer.

Thomas Rosendal Nielsen: Interaktivitetsbegreber

(Concepts of interactivity)

Nielsen presents a range of interactivity definitions from the areas of communication and media studies and discusses their heuristic implications for a dramaturgical thinking of interactivity. In conclusion, Nielsen suggests a basic definition of interactivity from the perspective of systems theory.