

Tilskueren som aktør



Signa Sørensen i *The Black Rose Trick*. Foto: Jessica Frank

Interaktivitet som dramaturgisk strategi eksemplificeret ved SIGNA-produktioner

Speciale

Af Kim Skjoldager-Nielsen

Vejleder: Stig Jarl, Teatervidenskab, Københavns Universitet
Ekstern vejleder: Anita Hammer, Teatervidenskab, Universitet i Oslo

Afd. for Dans og Teatervidenskab
Inst. for Kunst- og Kulturvidenskab
Københavns Universitet 2008

Indhold

❖ <i>Abstract</i>	1
❖ <i>Indledning</i>	4
❖ <i>Strategisk-teoretiske overvejelser</i>	11
◆ <i>En epistemologisk tilgang til dramaturgien</i>	11
◆ <i>Det postdramatiske, det performative og begivenheden</i>	13
◆ <i>Dramaturgiske meta-tematikker og perspektiveringer</i>	19
◆ <i>Hypoteser</i>	20
◆ <i>Udvikling af en praksisstrategi</i>	21
◆ <i>En performativ dramaturgisk forestillingsanalyse</i>	22
❖ <i>Interaktivitetsbegrebet</i>	24
◆ <i>Interaktivitet som multidiskursivt forskningsområde</i>	24
◆ <i>Interaktivitet som teatervidenskabeligt genstandsfelt</i>	29
◆ <i>Interaktivitet som teaterhistorisk fænomen</i>	38
◆ <i>Interaktivitet og participation</i>	45
▪ <i>Symbolsk/ rituel participation</i>	47
▪ <i>Performativ participation</i>	50
▪ <i>Interaktiv participation</i>	54
◆ <i>Interaktivitet som dobbeltperformativitet</i>	56
❖ <i>Dramaturgiske forestillingsanalyser</i>	68
◆ <i>Konwaliowa Cutie Doll (2002)</i>	69
◆ <i>57 Beds (2004)</i>	72
◆ <i>The Black Rose Trick (2005)</i>	75
◆ <i>Sammenfatninger</i>	77
❖ <i>Diskussion af hypoteser</i>	78
◆ <i>Emergens</i>	78
◆ <i>Framing</i>	79
◆ <i>Meta-tematikker</i>	82
◆ <i>Hyperkompleksitet</i>	83
❖ <i>Dramaturgisk praksisstrategi</i>	85
❖ <i>Afslutning</i>	90
❖ <i>Litteraturliste</i>	91
❖ <i>Bilag</i>	96
1. <i>Signa Sørensen: "Mit kunstneriske virke"</i>	97
2. <i>Hanne Dankert: "Den interaktive pumblikumsoplevelse"</i> ...	100
3. <i>Liverollespilsmanifestet DOGMA 99</i>	105

❖ Abstract

Probably influenced by the nineties' *hype* and *buzz* surrounding the feature of interactivity in digital media, a growing number of participatory theatre companies, by far and large forum theatre groups, started to designate themselves interactive in an effort to brand themselves in an ever-expanding media society. This still on-going worldwide tendency includes both the adherents to the teachings of Brazilian director Augusto Boal's politically invested pedagogy (The Theatre of the Oppressed) and the ones who have understood the great potential and flexibility of the system and taken it into modern Western business life (Human Resource Management). The theatre director to define interactive theatre as a genre, however, comes from entertainment, the culture of North American Renaissance Fairs. With an impetus on the importance of rediscovering play, Gary Izzo has developed an environmental interactive theatre inviting the audience ("the guests") to become *co-actors in the unfolding drama* – like a Real Life Alice stepping through the looking glass.

The thesis, *The Spectator as Actor*, takes as its departure the assessment that this media-inspired relabeling or possibly re-vitalization of already existing live forms is somewhat overlooked at least by Nordic theatre research in so far it has had its bearings set on theatre in computers, cf. the seminal studies by Brenda Laurel and others following her. Equally it assesses the potential for expanding dramaturgy into the free-style forms of interactive theatre, which might wrongly be considered the antithesis of dramaturgy due to its strong tradition in textual discourse and unfamiliarity with improvisational structures. The thesis challenges this tradition by exploring the possibilities for developing a dramaturgical strategy for independent interactive theatre drawing on productions by its prime Danish exponent SIGNA (company named after the founder Signa Sørensen). Independent in the sense non-instrumental and politically non-committed, nor to theatre as artistic practice for that matter, Signa Sørensen's work, the so called "performance-installations", expands the aesthetic and communication frame of performance into encompassing and accommodating a complex interplay between reality and fiction centred as it is on the two basic existential issues of *identity*: formation and worldview. Thereby SIGNA inscribes itself in a general artistic movement termed *Performative Realism* by interdisciplinary Cultural Studies (Rune Gade and Anne Jerslev).

Assuming the conceptualization for each free interactive event constitutes its own organizing parameters, principles, and potentials, the aim of the thesis is epistemological rather than ontological; it seeks the "how" in the dramaturgical conception rather than the "what": how is it possible to create a strategy for an independent interactive theatre by means of combining up-to-date theory in Theatre Studies, primarily *Postdramatic Theatre* (H.-T. Lehmann), *Performativity* (Erika Fischer-Lichte), *The Theatrical Event and Framing* (Willmar Sauter, van Manen et al), with theories dealing with the proposed meta-thematics of the interactive, mainly *Phenomenology* (Ole Fogh Kirkeby's concept of the event), *Microsociology* (Erving Goffman's notion of the creation of individuality, the self, through interaction), *Social Psychology* (Estrid Sørensen & Tine Jensen's more ephemeral "situid", i.e. situated individual, adjusted to ever-changing situations) and to contextualize these within a general systemic theory of *The Hypercomplex Society* (Lars Qvortrup)? The realism of aesthetics runs as the combining thread through these theories. Four hypotheses are derived from the

strategic-theoretical considerations: 1) *Emergence* is an operative concept in an independent interactive dramaturgy; 2) The eventness of an independent interactive theatre means that the conceptual *framing* is crucial dramaturgically. Frames determine success or failure in inviting the audience to interaction; 3) In order for an independent interactive theatre to function a realisation of the *hypercomplexity* of society must inherently happen by means of dramaturgical structure (i.e. action and installation); 4) Independent interactive theatre is *not by definition postdramatic*, but share some elements with classical dramaturgy (for instance fable, character, conflict).

In order to calibrate the dramaturgical performance analysis, the thesis extensively explores the origin of the interactivity in Sociology, Communication Studies, Informatics and Media Studies. The applicability of the concept in Theatre Studies is discussed, and the historical origin and the evolution of interactivity in theatre and theatrical phenomena accounted for. Interactivity in theatre is then qualified in terms of two characteristics: first, the audience is always, from the point of view of phenomenology, bodily and by means of non-verbal communication participating in the performance event. Thus, interactivity must be understood as one out of several forms of participation: *symbolic/ ritual, as identification, intellectual and performative*. These forms may often overlap or combine with each other. Second, interactivity in terms of the formation of identity is a *double performativity* reciprocally creating the role of visitor and the actor.

The hypotheses are discussed on the basis of a self-reflective performative approach (Camilla Jalving) investing myself as the situated observer and interactor in three SIGNA productions: *Konwaliowa Cutie Doll* (2002), *57 Beds* (2004) and *The Black Rose Trick* (2005). The observations are concerned with the various conditions given the visitor by the way the performance is staged, whether it allows the emergence of the unexpected and thereby invites true interaction or not. The discussions result in the construction – not of a model – but of a *matrix*, metaphorically speaking a “womb” for the conception of the interactive event using what I have termed *The Three P’s: Parameters, Principles and Potentials*, which provide a range of variables to consider. These P’s are to be used in conjunction with three axioms: 1) along with the frames *the emerging, unforeseen action is to be seen as a structure*, a structure making variations of action possible, as long as the actors are willing to learn from its evolution (as suggested by J. Szatkowski’s studies of Live Action Role Playing); 2) a way of inspiring a high degree of interactivity, the idea of a main plot could be abandoned, and every character considered a main character (Ida Krøgholt’s studies of LARP); and 3) the audience experience is structured by all elements in terms of a *parataxis* (H.-T. Lehamann) or as a network of human and non-human actors, the later including space and time (B. Latour’s Actor Network Theory). Reflecting the discussions of the hypotheses, the matrix basically allows for a dramaturgy, in which the framing makes emergence objectively possible on the level of intrigue as well as on the level of plot (by having no *main* plot, only individual ones). At the same time the framing help define audience interaction as *voluntary* providing audience members with a *licence to interact*. An *ethics* based on mutual trust and respect of personal integrity between visitors and actors (Kirkeby) is incorporated into the dramaturgical strategy. The frames may still set the perimeters for enacting hypercomplex society (Qvortrup) by thematizing the contingency of double performativity. In this way interactive dramaturgy may be understood as hypercomplex, depending on its allowed level of contingency.

❖ Indledning

...even the newest of the new will inevitable involve a negotiation with the past.

– Richard Schechner¹

“Interaktivt teater” er en ny betegnelse for en form for *levende, publikumsaktiverende* teater, som jeg i dette speciale sætter mig for at udvikle en dramaturgisk strategi for. Betegnelsen begynder så vidt vides for alvor at dukke frem i internationale teaterkredse og i faglitteraturen i 1990’erne. Ikke alene betegnelsen men også teaterformen eller -formerne bag antages at afspejle en samfundsmæssig udvikling, der omfatter sociale og teknologiske forhold, og som har ført en individ- og brugerorienteret kultur med sig.²

Teatret som kunstform eksisterer som bekendt ikke i en æstetisk lakune upåvirket af samfundet; teatret er en del af samfundet, og ud af teatrets historie kan samfundets udvikling aflæses. Således er teatret af dets udøvere, teoretikere og kritikere ofte blevet set som et *spejl* for den samtid, det var en del af, jf. Hamlets berømte tale til skuespillerne.³ Men ikke alene afspejler teaterhistorien forestillinger om forskellige tiders samfund, den viser også, at teater kan pege fremad ved at bidrage til kritisk samfundsrefleksion.⁴ Vi kan se det som et *troldekspejl*, der ikke blot viser os selv og omverdenen, som vi og den *er*, men også som en *forskudt* eller *forvrænget refleksion*, sådan som vi i virkeligheden *kunne være* eller *kan blive*. Ja, det tillader os sågar som en anden Alice at træde igennem dette spejl⁵ og – hvis ikke for at blive “Stjerne for en aften” (som på tv) – så for at spille hovedrollen i en fortælling, som vi selv skaber i interaktion med en fiktiv virkelighed. Som samfundsforskeren Niklas Luhmann har forklaret kunst, kan denne ses som en formfastlæggelse af “different mellem imagineret og reel realitet”.⁶ Kunst eller ej, i interaktivt teater, hvor fortællingen inviterer inden for, bliver Luhmanns definition kropsliggjort: tilskueren bliver en aktør, der kan gøre sig sine reelle erfaringer med en forestillet realitet. Vi kan bogstavelig talt træde ind i fantasiverdenen, som i et liverollespil eller en analog form for Virtual Reality.

¹ Richard Schechner: *Public Domain. Essays on the Theatre*. The Bobbs-Merrill Company, Inc., Indianapolis and New York 1969, p. 198.

² Se Niels Lehmann: “Med interaktivitet som ideal. Kulturformidling mellem brugerorientering og kvalitetssikring”, in: Niels Lehmann og Claus Chr. Reiche (red.): *Børneteater i interaktion. Skrifter fra Kulturprinsen nr. 6*. Kulturprisen, Viborg, 2007, pp. 9-10; Ida Engholm: “Web 2.0. Amatørernes eldorado i cyberspace”, in: *Politiken*, 2.2.07; Lars Qvortrup: *Det hyperkomplekse samfund*. Gyldendal, København 2000, pp. 290-293.

³ “...the purpose of acting, whose end, both at the first and now, was and is, to hold, as ‘twere, the mirror up to nature; to show virtue her own feature, scorn her image, and *the very age and body of time his form and pressure*. [...]” Shakespeare: *Hamlet*. Citeret efter udgaven under Alexander Dyces redaktion: *The Works of William Shakespeare in Eight Volumes*. Chapman and Hall, London 1865, bd. 7, gengivet i Benny Gray Schuster: *Hamlet. Den sidste hævner? En teologisk læsning af Shakespeares tragedie*. ANIS, Frederiksberg 2004.

⁴ Maria Shevtsova: “The Sociology of the Theatre, Part Two: Theoretical Achievements”, in: *New Theatre Quarterly* 18, 1989, p. 184; Stephen Regan: “Critical Theories and Performance: Introduction”, in: Lizbeth Goodman and Jane de Gay (red.): *Politics and Performance*. Routledge, London and New York 2000, p. 50; Qvortrup, 2000, p. 93; Qvortrup: “The Aesthetics of Interference”. Foredrag holdt på K3, Malmö Högskola, november 1998, p. 1, <http://www.hotelproforma.dk/library/downloads.html> (10. 9. 07); Qvortrup: *Det lærende Samfund*. Gyldendal, København 2001, p. 254.

⁵ Dette billede stammer fra Gary Izzo: *The Art of Play: the new genre of interactive theatre*. Heinemann Drama, Portsmouth, N.H., 1997, pp. 3-5. Jf. C.S. Lewis’ fortsatte fortælling om Alice: *Through the Looking Glas*.

⁶ Niklas Luhmann: *Die Kunst die Gesellschaft*. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1992, p. 231.

Interaktivt teater kan på flere måder ses som et produkt af vores mediebårne samfund. Her skal jeg fortsætte med at forstå fænomenet som en *revitalisering* af det gamle medie: teatret.

Når et nyt medie udvikles, trækker det ofte i sin spæde start på formater kendt fra et gammelt medie. Således var stumfilmens dramatik overvejende filmet teater⁷, radioens "hørespil" psykologisk ordteater, de første tv-aviser visuel radio. En lignende tendens har senest vist sig i udviklingen af computermediet. Siden begyndelsen af 1990'erne har modeller for interaktive fortællinger i computerspil og for Internettets websites trukket på teatret som inspirationskilde og metafor. Skelsættende inden for computerforskningen er Brenda Laurels *Computers as Theatre* (1991), der søger at implementere en neoaristotelisk dramaturgi til forståelse af spilstrukturer.⁸ Denne teatraliseringstendens er fortsat og videreudviklet af bl.a. Janet H. Murray i *Hamlet on the Holodeck* (1996) og Marie-Laurie Ryan i *Narrative as Virtual Reality* (2001) og herhjemme af forfatteren Michael Valeur i *Interaktiv manuskriptskrivning: Principper, begreber og redskaber* (2003). Bemærkelsesværdigt er det, at nordisk teatervidenskab også er gået proaktivt ind i denne udvikling. Således har f.eks. Anita Hammer på Teatervitenskap, Universitetet i Oslo, anvendt teatrale optikker på brugen af Internettets chat-rooms⁹, mens Afdeling for Dramaturgi ved Århus Universitet har oprettet et decideret forskningsområde, "Digital teateræstetik – teatret i computeren, computeren i teatret", hvis forskere har markeret sig med deltagelse i tværuniversitære og internationale projekter som "The Staging of Virtual Inhabited 3D Spaces" og det EU-finansierede "Virtual Puppet Theatre".¹⁰ Hermed søges teatret bragt ind i computeren.

Vi lever i en kultur, der er domineret af de elektroniske medier, og hvad, der måske i denne sammenhæng nemt overses, er, at bevægelsen også kan gå den anden vej: inspiration fra computerverdenen smitter af på det levende teater. Det er den omvendte tendens: når et nyt medie udvikles, sætter det et gammelt i et nyt lys. Selvfølgeliggjorte kvaliteter og oversete potentialer kan blive synlige ved (forsigtig) iagttagelse af intermediale forskelle, og det gamle medie kan sågar træde frem på nye måder. Det er set med radioen, der ikke bare reformaterede teatret som hørespil, men som førte en helt ny teatral form, *radioteatret* (herunder også *radiodramaet*), med sig. Når det gælder koblingen fra computer til teater, er der altså opstået betegnelsen "interaktivt teater", hvorved begrebet 'interaktivitet' appliceres på et levende teater. Det er bl.a. den amerikanske teaterinstruktør, Gary Izzo, der definerer denne *live*-form som en ny genre: "Interactive theatre [...] can be defined as theatre in which the audience actively and spontaneously cocreates with the actor the unfolding drama."¹¹ Betegnelsen "interaktivt teater" opstår altså via teatrets metaforisk fornyende belysning af et andet

⁷ Se Philip Auslander: *Liveness: performance in a mediatized culture*. Routledge, London & New York 1999, pp. 11–12.

⁸ Ideen om et "interactive drama" blev oprindeligt udklækket i hendes ph.d.-afhandling: "a first-person experience within a fantasy world, in which the user may create, enact, and observe a character whose choices and actions affect the course of events just as they might in a play." Brenda Laurel: *Towards the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*. Drama Department, Ohio State University. Columbus, Ohio 1986. Her citeret efter Christy Dena: "Elements of 'interactive drama': Behind the Virtual Curtain of *Jupiter Green*", in: Edward Scheer (red.): *Performance Paradigm Issue 1: Live Ends. Performance in the information age* (March 2005): <http://www.performanceparadigm.net/issue1/article-virtual-curtain.shtml> (28.1.08).

⁹ Anita Hammer: *Weaving Plots: frames of theatre and ritual in simultaneous interactive digital communication*. Dissertation for the dr.art. degree. Department of Art and Media Studies. Norwegian University of Science and Technology. Trondheim 2001.

¹⁰ Se: <http://www.dramaturgi.au.dk/forskning/omraader> (28.1.08).

¹¹ Gary Izzo: *The Art of Play: the new genre of interactive theatre*. Heinemann Drama, Portsmouth, N.H., 1997, p. 26.

medie, computeren; herefter kastes den igen tilbage på teaterpraksis, hvor interaktivitet enten får eller allerede har reelle implikationer.

At tale om interaktivt teater som en decideret ny opfindelse er nok en overdrivelse af det, der snarere er en videreudvikling af 1960'erne og 70'ernes deltagerinvolverende teater, og som opstod med happenings, environmental theatre, aktions- og forumteater, samt performancekunst.¹² Affiniteten med et nyere live-fænomen som rollespil, *Live Action Role Playing* (LARP), fornægter sig bestemt heller ikke.¹³ Interaktivitetsbegrebet vinder klart frem inden for forskningen i disse områder, og måske uden at det forsvarlige i denne begrebsannektering fra medieforskningen overvejes nærmere. En modstander af annekteringen er f.eks. Jens F. Jensen, som mener, at interaktivitetsbegrebet burde beholdes elektroniske medier.¹⁴

Det er uomtvisteligt, at "interaktivt teater" i mange henseender ligner en *branding* af et nærværets teater til den digitale tidsalder. Meget kunne tyde på, at det er det, det *også* er, når danske og udenlandske teaterkompagnier refererer til interaktivt teater i kursustilbud til det private erhvervslivs Human Resource Management – annekteringer af Augusto Boals opr. revolutionære 70'er-projekt, "De undertrykkes teater".¹⁵

Er interaktivt teater så gammel vin på nye flasker? Det er et legitimt spørgsmål; men det må ikke få os til at overse betegnelsens skabende kraft. Sådan som den flourer i det internationale teatermiljø, tenderer det nok i retning af *buzzword* og en meget bred varebetegnelse – med risiko for begrebslig udvanding.¹⁶ I de tilfælde, hvor betegnelsen dækker over kendte strategier og former som Boals forumteater, er svaret: prøvet før! Men selv en *re-labeling* kan få os til at se på flasken med andre øjne: nye forståelsesmåder *kan* sættes i spil med en ny mærkat; eller begrebet kan inspirere helt nye dramaturgier – til og med en ny generation af teaterbrugere opvokset med computerspil og Internettet. Børneteater som forsøgsprojekterne under Kulturprisen, Viborg, 2003-2006 (Carte Blanches *Kalejdoskop*, Limfjordsteatrets *Undreland* og Thy Teaters *Dukketeaterscenariet*) er

¹² Erika Fischer-Lichte: "Begrundelse for det performatives æstetik", in: *Peripeti – tidsskrift for dramaturgiske studier*, nr. 6, 2006a.

¹³ Se: Kjetil Sandvik og Anne Marit Waade (red.): *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus Universitetsforlag, Århus 2006.

¹⁴ Jens F. Jensen: "Interaktivitet & interaktive medier", in: Jens F. Jensen (red.): *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier. FISK-serien 3*. Aalborg Universitetsforlag 1998, p. 231.

¹⁵ For blot at nævne nogle få eksempler, der tilbyder deres ydelser for medarbejderudvikling til det offentlige eller det private erhvervsliv: de danske Dacapo Teatret: <http://www.dacapoteatret.dk/wm108837> (28. 11. 06), Teater NU: <http://www.teaternu.dk/index.asp> (28. 11. 06), Teater TurnAround: <http://www.teaterturnaround.dk> (28. 11. 06), de amerikanske Cornell Interactive Theatre Ensemble: <http://www.ohr.cornell.edu/cite/about/index.html> (28. 11. 06) og Interaction Theatre Inc.: <http://www.interactiontheater.org/whatwedo.html> (28. 11. 06) samt Interactive Theatre Australia: <http://www.interactivetheatre.nu/index.htm> (28. 11. 06). Samtidig forekommer betegnelsen også hos de socialt engagerede og aktivistiske kompagnier rundt omkring i verden som f.eks. det danske Terra Nova: se <http://www.t-nova.org/interaktivt%20teater.html> (28. 11. 06) og det nepalesiske Aarohan Theatre Group: http://www.aarohantheatre.org/kachahari_theatre.php (28. 11. 06).

¹⁶ Se f.eks. The Applied and Interactive Theatre Guide: <http://www.tonisant.com/aitg/index.shtml> (30. 11. 06). Forskere som Andrew Murphie udvider interaktivitetsbegrebet til også at omfatte performancekunstnere som John Cage, Joseph Beuys, Joyce Hinterding, Marina Abramovic og Ulay: se Andrew Murphie: "Vibrations in the Air: Performance and Interactive Technics", in: Edward Scheer (red.): *Performance Paradigm Issue 1: Live Ends. Performance in the information age* (March 2005): <http://www.performanceparadigm.net/issue1/article-virtual-curtain.shtml> (28. 11. 06). Herhjemme er den tidligere formand for Kunstrådets Scenkunststudvalg, Rhea Leman, kommet for skade at sige, at: "Alt teater er interaktivt!" Mundtligt meddelt ved paneldebatten "Det medskabende publikum: Problem, udfordring, fornyelse?", Teatervidenskab, KUA, 17. februar 2006.

eksempler på det sidste.¹⁷ Heller ikke i andre tilfælde – Gary Izzos teater, og det jeg her skal fordybe mig i, Signa Sørensens¹⁸ performance-installationer – skal det ikke straks kunne afvises, at der skjuler sig innovationsstof i begrebet “interaktivt teater”, som kan vise sig revitaliserende for såvel teaterpraksis som teatervidenskab. Ikke alene arbejdes der hos Izzo og Sørensen med såvel teknisk andre som tilsyneladende ideologisk set friere strategier end de boalske, brugen af interaktivitetsbegrebet i teaterforskningen kunne udvikle dramaturgiforståelsen betydeligt.

På baggrund af egne erfaringer som besøgende har jeg valgt SIGNAs performance-installationer som eksempelmateriale for “fri” interaktiv dramaturgi. Allerede her er det på sin plads at definere, hvad jeg lægger i adjektivet *fri*. Sondringen mellem SIGNA og Boals praksis er vigtig.

Som en af de mest udbredte og velkendte former for interaktivt teater er Boals “De undertryktes teater” et pædagogisk-politisk projekt, der konceptuelt ligger i forlængelse af Paolo Frieres “De undertryktes pædagogik”, og som er blevet til som reaktion på 1950’ernes og 60’ernes kummerlige sociale forhold i Brasilien.¹⁹ Ideologisk bygger Boals teater på en hegeliansk inspireret samfundsdiskurs, der søger at frisætte individet fra ydre materielle omstændigheder, som en kreativ aktør, der kan ændre sine egne livsbetingelser (modsat diskursen hos Brecht, hvor subjektet er et produkt af samfundet).²⁰ Her over for er “free-style”-former som Izzo og Sørensens snarere orienteret i retning af oplevelsesøkonomi eller eksistentielt epistemologiske projekter, hvor vægten er lagt på det æstetiske, frem for et (entydigt) politisk projekt. Differencerne i det performative kan måske anskueliggøres med en analogi til litteraturen, hvor den modernistiske digtnings frie versemål bryder med tidligere konventioners faste versemål.²¹ I forumteatret, f.eks., opereres der med et fast dramaturgisk system, “De undertryktes poetik”, som er udviklet for at opnå en særlig erkendelsesmæssig effekt hos deltageren, og som opstår gennem dennes vekslen mellem tilskuer- og skuespillerposition; heraf Boals omtale af deltageren som en “tilskuespiller” (*spect-actor*). Forumteaterformen tillader i princippet kun mindre systemmæssige variationer, hvis udøverne vil holde sig inden for den “autoriserede” Boal-skole. De frie former, derimod, har pr. definition intet knæsat system. Det er under iagttagelse af denne diskursive og formelle forskel, at jeg foreslår anvendelsen af adjektivet ‘frit’. Adjektivet anlægger et ikke-instrumentalistisk syn på interaktivt teater. Adjektivet må imidlertid ikke forveksles med en indikator for interaktivitetens betingelser i opførelserne; det er vilkår, som specialet vil undersøge hos SIGNA under udviklingen af den dramaturgiske strategi.

I henhold til Izzos definition kan SIGNAs performance-installationer betragtes som et frit interaktivt teater, selv om de som blandform af forskellige kunstarter og kulturudtryk kan appellere til flere forståelsesmåder. Interaktivitet er blot én, men ikke desto mindre en ret så afgørende tilgang. Som det hedder hos Politikens anmelder Monna Dithmer om en af de senere produktioner, *Seven Tales of Misery*: “Potentielt er der

¹⁷ Se Niels Lehmann og Claus Chr. Reiche (red.): *Børneteater i interaktion. Skrifter fra Kulturprinsen nr. 6*, 2007.

¹⁸ Herefter skal jeg referere til SIGNA, der siden 2005 har været signaturen for den kunstneriske duo Signa Sørensen og den østrigske video- og performancekunstner Arthur Köstler. De samarbejder med hold af organisatoriske og kunstneriske samarbejdspartnere, der kan skifte fra produktion til produktion.

¹⁹ Paulo Friere: *Pedagogy of the Oppressed*. Penguin Books, Harmondsworth, Middlesex 1972.

²⁰ Augusto Boal: *Theatre of the Oppressed*. Pluto Press, London 2000 (1974), p. 93.

²¹ M.H. Abrams: *A Glossary of Literary Terms. 5th Edition*. Holt, Rinehart and Wilson, Inc., Orlando, Florida 1988, pp. 71-72.

jo her tale om al magt til publikum. Enhver har muligheden for at skabe sin egen forestilling i clinch med den uniformerede fortælling.”²²

Som jeg selv andetsteds har påpeget, kan det godt volde vanskeligheder at genrebestemme SIGNAs produktioner.²³ SIGNA bidrager selv til forvirringen med sin betegnelse “performance-installationer”. Koblingen til *performance* synes påvirket af engelsk sprogbrug, hvor ordet har andre og bredere betydninger end på dansk²⁴ og i dansk teaterforskning.²⁵ Performance-installation giver i danske ører ofte associationer til en form for *performanceteater*. Men SIGNAs forestillinger savner de karakteristiske træk for performanceteater såsom ikke-narrativitet og antipsykologisk spillestil, jf. f.eks. Hotel Pro Forma. SIGNAs forestillinger må snarere betegnes “crossover”: de befinder sig i et krydsfelt mellem installationskunst, performance, ritual, teater (skuespil), (publikumsaktiverende) environment theatre, ambient theatre, kabaret, lysthus, LARP m.m. Ophavskvinden Signa Sørensen, der debuterede lige efter årtusindskiftet, i 2001, har ingen teaterforudsætninger, men angiver selv som inspirationskilder først og fremmest installationskunst, men også sexindustri, film og populærkultur.²⁶

Idet det er mit sigte med dette speciale at udvikle en dramaturgisk strategi for frit interaktivt teater, foretager jeg det diskursive valg at betragte SIGNAs produktioner som interaktivt teater. At de ikke er rendyrket teater, i konventionel forstand, antages at give en ufuldkommenhed i formen, som kan være udfordrende for udviklingen af en interaktiv dramaturgi.

Interaktiv dramaturgi, eller især *dramaturgi*, er ikke nødvendigvis en diskurs, som SIGNA selv måtte bifalde. Ved seminaret “PublikumsPositioner” på Teatervidenskab (februar 2006) udtrykte duoens anden halvdel, Arthur Köstler, at Signa (kunstneren) i mere eller mindre forstand var “ligeglad” med dramaturgi, her forstået som de historier, de enkelte beboere af installationerne måtte fortælle; fokus lå på udviklingen af installationen og den overordnede fiktive ramme, som dog skulle være under “fuld kontrol”.²⁷ Med en dramaturgisk diskurs risikerer jeg måske derfor at interpellere eller italesætte kunstnerne som *teaterkunstnere*, en forståelse de ikke helt selv deler, og udsætte dem for det, der deraf følger af teaterforventninger og diskursive

²² Monna Dithmer: “På sporet af elendigheden”, in: *Politiken*, 15. 11. 06.

²³ Se Kim Skjoldager-Nielsen: “At performe eller ikke at performe. Om interaktivitet i Signa Sørensens *57 Beds* og *The Black Rose Trick*”, in: *Peripeti – tidsskrift for dramaturgiske studier* nr. 6, 2006, p. 71.

²⁴ På engelsk kan nominativet *performance* have betydningerne: “process or manner of performing”; “performing of a play at the theatre or some other entertainment”; “performing in a concert or some other entertainment”; “action or achievement”; “ability to move quickly, operate efficiently, etc.”; “rediculous or disgraceful behaviour”; “fuss or trouble”. Jf. *Oxford Advanced Learner’s Dictionary*. Fifth Edition, Forth Impression. Oxford University Press, Oxford 1990.

²⁵ I dansk teatervidenskab skelner man ofte mellem teater, performance og performativitet som forskellige opførelsespraksis, hvor teater er skuespil i mere traditionelle former, performance typisk betegnelse for genren performancekunst eller performanceteater, og performativitet dækker over de fænomener, der har med forskellige former for “gøren” at gøre, hvad enten dette er optræden i teater, performance, artisteri eller uden for kunstnerisk sammenhæng, en politisk tale, et bryllup e. lign. Denne skelnen mellem kategorierne afviger fra den af bl.a. Richard Schechner udviklede “Performance Studies”-skole, der med afsæt i *performance* omfatter alle fænomener relateret til opførelse, “from ritualization in animal behavior (including humans) through performances in everyday life – greetings, displays of emotion, family scenes, to rites, ceremonies and performances: large-scale theatrical events.” Richard Schechner: *Essays on Performance Theory 1970-76*. Drama Book Specialists, New York 1977. Se desuden: Richard Schechner: *Performance Studies. An introduction*. Routledge, New York, 2002; Barbara Kirshenblatt-Gimblett: “Performance Studies”, in: Henry Bial (red.): *The Performance Studies Reader*. Routledge, New York 2004, pp. 44-45.

²⁶ Signa Sørensen (egentlig Signe Sørensen) har en BA-grad i Kunsthistorie og Film fra Københavns Universitet og desuden en fortid som champagnepige og *private dancer* på Venus Bar i København.

²⁷ Plenum-diskussionen fra seminaret forefindes som transskription i mit arkiv.

domme fra omverdenen.²⁸ En sådan antagonisme eller konflikt omkring kunstnernes identitet²⁹ bør jeg imidlertid som forsker være villig til at risikere. Det er min opgave at frembringe ny viden om teater ved at applicere dramaturgi på disse performance-installationer for derved at forstå, hvorledes der strategisk og systematisk kan arbejdes med interaktivitet, dvs. publikums performative omgang med installationen og dens beboere.

Det har fra første færd været SIGNAs intention at inddrage publikum: i modsætning til Boals forumteater er skellet mellem scene og sal helt ophævet. Publikum inviteres til at træde ind, deltage og medvirke sammen med skuespillere i detaljerede installationer, der ofte omfatter hele bygninger, hvor improvisation og intimitet i møders hyperrealistiske rollespil udfordrer teater- og fiktionsbegrebet. Det er SIGNAs ønske at stille spørgsmål ved, hvad identitet og virkelighed er, og at undersøge, hvordan disse konceptioner opstår i møder mellem installationen, de optrædende og publikum. I Signas programmerklæring hedder det:

The inhabitants of the installation harbor the fiction's reality as well as their own personal reality, and this flicker between reality and fiction challenges the spectator's own anchoring in reality. [...] Signa sees identity as something more than an immutable entity – as something which we ourselves can define and redefine indefinitely. The same goes for reality. [...] Signa's works are unpredictable and open to coincidence. The frames that keep the works together are there for reality and fiction to jar with them, just as they jar with each other – so that they can be expanded, moved or transcended through the improvisations of the performers and the participation of the audience.³⁰

Publikum og skuespillernes “gøren og laden”, deres *gensidige performativitet* (eller mangel på samme), bliver dermed afgørende for udfoldelsen af forestillingen.

Således inspireret til at se nærmere på hvilket potentiale, der kan ligge i *interaktivitetsbegrebet* appliceret på SIGNA, har jeg valgt følgende problemformulering for specialet: *interaktivitet som dramaturgisk strategi eksemplificeret ved SIGNA-produktioner*. Ikke alene lægges der op til at sætte interaktivitetsbegrebet og dets teori på konkret prøve ved at iagttage SIGNAs dramaturgi(er) med denne optik, problemformuleringen rejser også spørgsmålet, om hvilke konsekvenser interaktivitet vil få for en *dramaturgi*, hvis dramaturgien er *strategi* for forestillingskonceptionen. ‘Strategi’ (her i betydningen: nogle overordnede sigte- eller retningslinjer) kommer til at stå som et nøgleord, der åbner for forståelser af ‘dramaturgi’, som både en diskurs og en særlig praksis: fri interaktiv dramaturgi. Begreber former som bekendt vores forståelse af det, vi iagttager. Derfor skal jeg i det følgende først overveje valget af teori, dramaturgi og forestillingsanalyse samt andre relevante teorier, inden for hvis krydsfelt en række relevante hypoteser om interaktivt teater kan opstilles, siden skal jeg afklare interaktivitetsbegrebet og dets præmisser for anvendelse inden for levende teater. Dette som kontekst og forberedelse til dramaturgiske forestillings- og realisationsanalyser.

❖ Strategisk-teoretiske overvejelser

²⁸ Indtil videre har sådanne diskursive domme imidlertid vist at være ganske gunstige. Signa Sørensen modtog således Danske Sceneinstruktørers Hæderspris i 2006, og *Seven Tales of Misery* var nomineret til en Reumert i kategorien “Lille, store forestilling” 2007. I teatersammenhæng bliver hun anset for at være en fornyer.

²⁹ Om diskursteorier, se Marianne Winther Jørgensen og Louise Phillips: *Diskursanalyse som teori og metode*. Roskilde Universitetsforlag, Roskilde 1999, pp. 44–63.

³⁰ Så vidt i henhold til SIGNAs egen beskrivelse af deres kunstneriske virke: se <http://signa.dk/about> (28.1.08).

Formålet med denne afhandling er altså at udvikle en strategisk teori om interaktivitetsbegrebets anvendelse i den dramaturgiske konception af et frit interaktivt teater. Det er således ved hjælp af dramaturgi, at jeg nærmer mig interaktiviteten. Dramaturgi er både den teatervidenskabelige diskurs, afhandlingen skal forholde sig til, og den praksis, afhandlingen søger at udvikle en ny teori for. Dramaturgien skal her overvejes og præciseres som en todelt strategi: hvordan kan *dramaturgi som diskurs* forholde sig til interaktivitet i den levende teaterform? Og: hvordan kan der på denne baggrund udvikles en *praksis* inden for fri interaktiv dramaturgi?

◆ *En epistemologisk tilgang til dramaturgien*

Opfattes interaktivitet foreløbig som et konstituerende element af *improvisation*, er der tale om en dramaturgisk praksis, der skal forholde sig til *uforudsigelige* handlingsforløb i møder mellem publikum og skuespillere. Ordet ‘improvisation’ kommer af det latinske *improvisus*, der betyder ‘uforudset’. Umiddelbart står dette i modsætning til en almindelig opfattelse af, hvad der er formålet med dramaturgisk praksis: analyse af en dramatisk tekst med henblik på opførelse.

Det tekstlige forlæg tilbyder et analyseobjekt, der i sit udgangspunkt er en stabil, uforanderlig struktur, det trykte manuskript. Med sig i sin “værktøjskasse” har dramaturgen en række velafprøvede analysemodeller, fra f.eks. Aristoteles til Szatkowski³¹, der kan afdække tekstens ordensprincipper. Frit interaktivt teater, derimod, har intet manuskript, men en flydende, omskiftelig form, der ikke kan fastholdes og overskues i sin helhed, og hvis oplevelses- og fortolkningspotentiale hele tiden er afhængig af den besøgendes interaktion med skuespillernes karakterer i spillestedets ofte mange rum. Her findes der ikke ét handlingsforløb (linearitet), men utallige som konstant fletter sig ind i hinanden i et tilsyneladende uendeligt netværk (hyperaitet). Handlingen som *forudbestemt* eller nedskrevet *struktur* afløses derfor af *handlingsstrukturer, der vokser frem af interaktionen*. Dette performative vende må netop ikke forveksles med at strukturer forsvinder; de vil stadigvæk være der som resultat af iscenesatte *betingelser* for interaktiviteten. Som bekendt er det ikke muligt at improvisere, hvis der ikke allerede er et materiale og nogle regler at improvisere ud fra.

Når kunstneren stiller sig skeptisk an over for en dramaturgisk tilgang til disse meget flydende former glemmer denne måske, at denne er *en bevidstgørende motivering* af såvel forudbestemte som fremvoksende strukturer, der alle virker konstituerende for forestillingen. Medkonceptist og skuespiller i flere SIGNA-produktioner, Nana Francisca Schottländer, har således hævdet, at: “Dramaturgien er en ikke-dramaturgi. Rummet spindes sammen af relationer, muligheder, oplevelser, regler – som en levende organisme.”³²

Det er indlysende, at kompleksitetsgraden i samspillet mellem forestillingsrummets mange elementer og faktorer, herunder især skuespillerne og publikums gensidige ageren, som overstiger kunstnerens evne til at kontrollere det i traditionel værk-forstand, må presse dramaturgen ud i en næsten uholdbar situation – eller, positivt set, ud i et grænseland. Insisteres der på en dramaturgi, som jeg gør det her, lægges der op til brud med

³¹ Se Svein Gladsø et al: *Dramaturgi: Forestillinger om teater*. Universitetsforlaget, Oslo 2005.

³² Signa Sørensen: “The Interview”, internt arbejdsrapport fra forestillingen *57 Beds*, 2004.

indgroede tankebaner, ikke alene hvor dramaturgi på (drama)tekstens præmisser må opgives³³, men også hvor andre for disciplinen nye områder og optikker inddrages. Ved anskuelse af interaktiviteten i et dramaturgisk perspektiv er mit ærinde for så vidt videnskabsteoretisk set *epistemologisk*: det vil gentænke dramaturgidisciplinens selvforståelse på interaktivitetens præmisser og derigennem udvide dramaturgens teori- og virkefelt, jf. Niels Åkerstrøm Andersens definition af epistemologien:

Den *epistemologisk orienterede videnskabsteori* er [...] pr. definition af anden orden. Den spørger ikke til *hvad*, men til *hvordan*. Den spørger: I hvilke former og under hvilke betingelser er en bestemt meningsfuldhed (f.eks. en diskurs, en semantik eller et kommunikationssystem) blevet til? Hvilke hindringer er der for indsigt i hvordan man kan tænke indenfor, men også kritisk i forhold til en altid allerede givet meningsfuldhed? På hvilke måder og ved hjælp af hvilke analysestrategier kan vi opnå en erkendelse, der er kritisk anderledes end den allerede givne meningsfuldhed? Hvor den ontologisk orienterede videnskab ontologiserer genstanden, så *deontologiserer* epistemologien sin genstand.³⁴

Ved hjælp af epistemologien kan jeg iagttage, hvordan en dramaturgisk praksis kan blive til for et frit interaktivt teater, når en sådan praksis anskues ud fra et udvalg af dramaturgiske og beslægtede teorier, der får fri interaktiv dramaturgi til at komme til syne på måder, der enten er i overensstemmelse med eller *ikke* i overensstemmelse med kunstnerisk praksis. Således kommer teorierne og dermed også deres teoretikere til syne, ved at de bliver brugt. Analysestrategien indebærer ikke, at jeg skal opstille regler for *en* dramaturgisk metode, men at jeg som epistemolog skal finde frem til en strategi, dvs. træffe valg af nogle overordnede teoretiske perspektiver, hvis iagttagelser så bliver objekt for mine egne iagttagelser i forhold til mit emne, altså i en anden ordens iagttagelse. Derved lader sig afdække de præmisser, ud fra hvilke de valgte teoriers ophavsmænd selv beskriver.³⁵ Svagheder og inadækvate tilgange lader sig gennemskue i forhold til fri interaktiv dramaturgi og nye valg for en analysestrategi kan foretages. Det gælder om at finde eller udvikle teori, der er i overensstemmelse med praksis.

Med henblik på teatrets skabelse af vore virkelighedsforestillinger (her med implicit reference til Brechts *Lehrstücke*, der ikke fortrinsvis var skrevet for opførelse for et publikum, men hvor alle tilstedeværende i teatret var agerende) var den nu afdøde tyske instruktør Heiner Müller allerede i midten af 70'erne inde på nødvendigheden af et epistemologisk opgør med den dramaturgiske diskurs, der ville udelukke "virkeligheden" fra scenen. Müller tager i et interview afsæt i sin egen opfattelse af, at Brecht så sit projekt med at skabe en politisk og socialkritisk erkendelse hos tilskueren vha. det episke teaters *Verfremdung*-effekt som mislykket. Den ønskede erkendelse ville først kunne realiseres ved at bringe alle i teatret på scenen. Opnåelsen af denne effekt, som stadig var vigtig for Brecht, synes dog ikke at bekymre Müller, for han er mere optaget af diversiteten og adspredelsen i en scenisk realisme. Det påfaldende i denne sammenhæng er, at han uvidende beskriver oplevelsen af at være i et frit interaktivt teater:

Brecht thought epic theatre was impossible; it would only become possible if the perversion of turning a luxury into a profession were to cease – the constitution of theatre out of the division of stage and auditorium. Only if this is abolished, at least in tendency, does it become possible to make theatre with a minimum of dramaturgy, almost without dramaturgy. And that's what it's about now: to produce a theatre without effort. I realize when I go to the theatre that it is increasingly boring to me to follow one plot for

³³ Hvor dominerende denne vanetænkning endnu er, kan en afsøgning af Internettets dramaturgiressourcer afsløre. Også i undervisningen og forskningen på Afd. for Dans og Teatervidenskab, Københavns Universitet, er den tekstbaserede dramaturgi fortsat dominerende.

³⁴ Niels Åkerstrøm Andersen: *Diskursive analysestrategier*. Nyt fra Samfundsvidenskaberne, København 1999, p. 13-14.

³⁵ Ibid.

an evening. That is actually no longer interesting to me. If one plot starts in the first image, and then an entirely different one is continued in the second one, and then a third and a fourth starts, then it's entertaining and pleasurable, but it's no longer the perfect play.³⁶

Uanset om bruddet med det veldrejede drama så kaldes en "minimal-dramaturgi", som Müller her er inde på, eller en "ikke-dramaturgi", som Schottländer benævner det (jf. citatet oven for), er det interessant, at begge dramaturgi-skeptikere ikke helt er undsluppet et dramaturgisk perspektiv. Det, de dramaturgisk står famlende over for, er den tilnærmelse, der i løbet af det 20. århundrede har fundet sted mellem kunsten og livet, og som har ført til opblødninger af dikotomier som 'fiktion' versus 'virkelighed'. Måske kommer dette stærkest til udtryk netop på teatret i ophævelsen af skellet mellem scene og sal, mellem publikum og de optrædende, som Heiner Müller henviser til, og hvorved teateroplevelsen kan bringes tættere på hverdagens oplevelser af virkeligheden, dens mange fragmenter, afbrydelser, flygtige møder, pludselige opmærksomhedsskift osv., osv.

Tendensen til at bringe oplevelsen (eller illusionen) af virkelighed inden for i kunsten er senest af kunsthistorikeren Rune Gade og medieforskeren Anne Jerslev blevet opfanget i begrebet om *performativ realisme*, beskrevet og diskuteret af en række forskellige forskere i antologien af samme navn.³⁷ Teorier om 'performativitet' og 'realisme' kombineres for at kunne beskrive en lang række forskellige værkers "gøren" i forhold til produktion og mediering af realitet, ikke mindst hvor disse værker aktualiserer diskussioner af identitet og autenticitet i senmoderniteten.³⁸ Dette gælder værker inden for et bredt tværfagligt felt, der dækker dokumentar- og spillefilm, reality tv, fotokunst, installationskunst, Live Action Role Playing (LARP) og teater. Såfremt dramaturgien – og ikke bare performativiteten – som diskurs skal inddrages i arbejdet med sådanne produktioner, hvortil også SIGNAs hører, synes teorien om den performative realisme at udgøre et lovende kombinatorisk potentiale. Derved tegner sig en forståelse af dramaturgi, der ikke bare er udvidet til at omfatte *forestillingen*, som den kan planlægges og iscenesættes, men mere radikalt er vendt mod *det performative i den teatrale begivenhed*, dvs. det der sker i den sceniske realisation her og nu.

Om end bevidstheden omkring det herhjemme stadig kan diskuteres, er det i dag i såvel teaterpraksis som i teatervidenskaben blevet legitimt at tænke dramaturgi på sceniske præmisser, dvs. "post-brechtiansk", hvor "dramaturgi også var analysen af forholdet mellem de sceniske virkemidlerne i seg selv – ikke bare hvordan teksten skulle realiseres i scenisk form", som Svein Gladsø m.fl. har forklaret det.³⁹ En sådan tænkning har den såkaldte "Århus-tradition" på Dramaturgi ved Århus Universitet længe tilladt.⁴⁰ I modsætning til den københavnske dramaturgiskole på Teatervidenskab, udelukkende baseret på litterær dramaanalyse⁴¹, selv hvor

³⁶ Heiner Müller: *Gesammelte Irrtümer*. Verlag der Autoren, Frankfurt am Main, 1986. Citeret efter Hans-Thies Lehmann: *Postdramatic Theatre*. Routledge, London & New York 2006, pp. 26-27. Mine kursiveringer, KS-N.

³⁷ Rune Gade og Anne Jerslev (red.): *Performative Realism. Interdisciplinary Studies in Art and Media*. Museum Tusculanum Press, University of Copenhagen 2005.

³⁸ Rune Gade og Anne Jerslev: "Introduction", in: Gade og Jerslev, p. 10-11.

³⁹ Gladsø et al, pp. 11; 18-19.

⁴⁰ Faktisk siden faget Dramaturgi på Århus Universitet fik sin første studieordning i 1960'erne. Se: Gladsø et al, p. 18.

⁴¹ Jf. Rune David Grue: "Fremtidens dramaturger. Interview med Bent Holm", in: *Det postomdelte fagblad for Foreningen af Danske Sceneinstruktører*, tema nr. om dramaturgi, 2005.

dette antager en udvidet teaterbegrebslig forståelse (jf. postdramatisk teater)⁴², opererer den århusianske med et *de facto* bredt dramaturgibegreb, der inkluderer levende interaktivt teater: “dramaturgi som en almen teori om de ordensprincipper i teaterkunsten, der styrer et scenisk forløb af kropsligt gestaltede handlinger i tid og rum formgivne med henblik på at blive iagttaget og/ eller *interageret* med af tilskuerne der befinder sig i samme tid og rum.”⁴³ Her forudsætter dramaturgien ikke længere nødvendigvis en tekst-analyse, men den kan opstille ordensprincipper ud fra andre parametre, f.eks. et koncept, et rum, en færdig forestilling. Det er dette dramaturgibegreb, jeg i det følgende skal tage afsæt i, hvor jeg lader selve analysen af de interaktivt teatrale begivenheder hos SIGNA aktualisere en dramaturgiforståelse, der tager etymologien bag ordet *dramaturgi* alvorlig. *dramatourgos*, græsk for dramaturg, er afledt af *drama*, der kommer af *dran* ‘handling’ og *ergon* ‘arbejde’, altså faktisk ‘en der arbejder med handlinger’. I kombinationen af det brede dramaturgibegreb og etymologien forstår jeg dramaturgi som et analytisk arbejde, der i denne kontekst forholder sig til ordensprincipper for frie interaktive teaterhandling, dvs. retningslinjer, der omfatter både opførelsens konception og dens formmæssige realisation. Der er m.a.o. tale om produktionsdramaturgi for frit interaktivt teater.

◆ *Det postdramatiske, det performative og begivenheden*

Det er udviklinger og tendenser gennem det 20. århundredes teaterpraksis i retning af det, som Hans-Thies Lehmann har opsummeret med betegnelsen “postdramatisk teater”⁴⁴, der har gjort behovet for den århusianske og tilsvarende udvidelser af dramaturgibegrebet evidente. Jeg skal her fremdrage de vigtigste træk ved den postdramatiske teoridannelse m.h.p. opstilling af en række hypoteser om fri interaktiv dramaturgi, som skal afprøves på analyserne af SIGNA-produktioner. Denne hypotetisk-deduktive metode kombineres siden hen med induktion eller de erfaringsslutninger, jeg kan slutte ud fra forestillingsanalyserne. I henhold til epistemologien er det ikke antagelsen, at den postdramatiske teori vil kunne redegøre for samtlige dramaturgiske egenskaber ved et frit interaktivt teater. Jeg skal derfor forholde mig kritisk til de iagttagelser, denne optik kan bibringe.

Teoridannelsen om postdramatisk teater er et forsøg på at sammenfatte de teatrale bevægelser, der fandt sted i begyndelsen af det 20. århundrede. Disse bevægelser ses som erkendelser af den utilstrækkelighed, dramatisk teater havde udvist i dets forsøg på at beskrive forandringer i det omgivende samfund; opløsningen og atomiseringen af kendte strukturer krævede anderledes komplekse strategier af teatret, som den historiske kunstavantgarde var med til at bane vejen for med symbolisme, dadaisme, futurisme, ekspressionisme, kubisme, surrealisme m.v.⁴⁵ Ofte ses postdramatisk teater som den foreløbige kulmination af denne udvikling, der afspejler vores mediebarne, senmoderne samfunds fragmenterede og disparate former.⁴⁶

⁴² Jf. studieordningen for grunduddannelsen, Teatervidenskab 2006, og kursusbeskrivelser for Dramaturgi og Den åbne dramaturgi, 2007.

⁴³ Se: <http://www.dramaturgi.au.dk/forskning/omraader> (8.6.2006). Min kursivering, KSN.

⁴⁴ H.-T. Lehmann 2006.

⁴⁵ H.-T. Lehmann, pp. 57-67.

⁴⁶ Jf. Solveig Gade: “Politisk teater i en postdramatisk tid – pop og aktivistisk tænkning hos René Pollesch”, in: Lisbet Jørgensen et al (red.): *Politisk teater: gensyn og genopfindelse?* Teatervidenskab, Københavns Universitet, København 2004, p. 79.

Hvor dramatisk teater opfattes af H.-T. Lehmann som en logisk eller logocentrisk konstruktion baseret på dramaturgiske principper som mimesis, handling, fabel, kausalitet, linearitet, homogenitet/ syntese, synopsis (overskuelighed) og det reales eksklusion – for nu at sammenfatte de væsentligste klassiske principper – er postdramatisk teater dets modsætning: det er kendetegnet ved anti-mimetiske greb som metafikcionalitet og selvrefleksivitet, opbrudt handling eller ceremonielle aktioner, montage og collage, simultanitet, heterogenitet, tegntæthed (uoverskuelighed), afbrydelse ved det reale. På trods af den tilsyneladende anti-litterære betegnelse drejer det sig ikke nødvendigvis for postdramatisk teater om en afsked med et tekstbaseret teater⁴⁷, men om en redefinition af forbindelserne mellem sceniske elementer, svarende til det der ofte kaldes “simultan” eller “ligestillet” dramaturgi.⁴⁸ H.-T. Lehmann ser dette som en principiel ophævelse af de klassiske, hierarkiske strukturer, der som bekendt sætter teksten øverst, som det overordnede, vigtigste, til fordel for en ligestilling af elementerne i løsere, mere fortolkningsåbne forbindelser:

The de-hierarchization of theatrical means is a universal principle of postdramatic theatre. This non-hierarchical structure blatantly contradicts tradition, which has preferred a hypotactical way of connection that governs the super- and subordination of elements, in order to avoid confusion and to produce harmony and comprehensibility. In the *parataxis* of postdramatic theatre the elements are not linked in unambiguous ways.⁴⁹

Udover forskydningen væk fra tekstens hegemoni sker der i postdramatisk teater en vægtning af det processuelle frem for resultatet, som er interessant for udviklingen af en interaktiv dramaturgi. Denne processualitet kan i postdramatisk teater realiseres på forskellige eller overlappende måder. Ofte *præsenteres* publikum for forestillinger, som i og med deres parataktiske komposition har en høj grad af fortolkningsåbenhed. Dramaturgisk medtænkes publikum som kreative recipienter, der selv skal forbinde forestillingens elementer og afslutte fortolkningen af det, de ser/ oplever. I de tilfælde, hvor publikums position som tilskuere opgives, og de må træde inden for i forestillingsrummet for der at foretage f.eks. en helt konkret fysisk vandring, enten ad en på forhånd fastlagt rute⁵⁰ eller på en fri færd⁵¹, bliver processualiteten *performativ*: publikum skal *gøre noget* for overhovedet at kunne opleve forestillingen; tilskueren må træde i karakter som en aktør. Samtidig både bevarer og udvirker forestillingen i sin præsentrationsform og ved sit krav til publikum om aktiv deltagelse en fortolkningsåbenhed og et oplevelses*potentiale*, der får afgørende konsekvenser for fortolkningen: alt afhængig af hvad publikum gør eller *ikke* gør, vil det påvirke deres oplevelse og fortolkning af forestillingen. Fraværet af en færdigkomponeret struktur for publikums perception og konception udfordrer gængse forventninger til, at der

⁴⁷ H.-T. Lehmann nævner som underbyggende eksempler en række tyskskrivende forfattere, som har skrevet til postdramatisk teater: Heiner Müller, Rainald Goetz (med *Jeff Koons*, der har været opført på Betty Nansen Teatret 2001), Wiener-skolen, Bazon Brock, Peter Hanke og Elfriede Jelinek. (Jf. H.-T. Lehmann: opus cit., p. 24.) Dertil kunne også tilføjes Roland Schimmelpfennig, hvis tekst *Udbud og efterspørgsel* netop har været opført i Holland House-regi (iscenesættelse: Jacob F. Schokking) på Det ny KUA i marts 2006. Ud over tekst som litterært forlæg kan tekster også forekomme som konceptbeskrivelse eller et blandt flere betydningsproducerende elementer i forestillingen, jf. f.eks. performancekunst og -teater.

⁴⁸ Gladsø et al, p. 173.

⁴⁹ H.-T. Lehmann, p. 86.

⁵⁰ F.eks. Lone Star Productions' opsætning af Elfriede Jelineks *er nicht als er (mit, zu Robert Walser)*, *Øjeblik, bliv stående!* (Det gamle KUA, november 2004), der realiseredes som en fysisk publikumsvandring gennem en serie scenarier over den schweiziske digter Robert Walsers liv.

⁵¹ F.eks. Hotel Pro Formas *jesus_c_odd_size* (Nikolaj Udstillingsbygning, Kbh. 2002), Secret Hotels *Aften Land* (Badeanstalten, Århus 1999) eller Lars von Triers *Psykomobile #1: Verdensuret* (Kunstforeningen, Kbh. 1996).

skulle findes en endegyldig sandhed om forestillingen.⁵² I postdramatisk teater, eller i det konsekvent publikumsaktiverende teater, kan der – i det mindste som tendens – forekomme lige så mange forskellige oplevelser og fortolkninger, som der er tilskuere eller aktører til forestillingen. I stedet for et sandhedskriterium (f.eks.: “hvilken er den mest teksttro opsætning af Elfriede Jelineks *er nicht als er (mit, zu Robert Walser)*?”) bliver det ifølge Mads Thygesen et spørgsmål om *intensitet*, der kommer i fokus: hvordan *virker* forestillingen gennem sin iscenesættelse på publikum?⁵³ Med ‘intensitet’ forstår jeg i denne sammenhæng intensitet i udtryk og/ eller intensitet i den modus af tilstedeværelse, som formen fordrer af publikum. Således er det ikke kun interessant, hvad forestillingen betyder for publikum, men også hvordan denne betydningsproduktion kommer i stand ved dens iscenesættelse af publikum: hvilken eller hvilke tilstedeværelsesformer kræver forestillingen af sit publikum? Og hvordan påvirker de(n) forestillingens oplevelses- og fortolkningspotentiale? Men det er ikke kun processualiteten i publikums møde med opførelsen, der er en udslagsgivende faktor for oplevelsen og fortolkningen, også opførelsens planlagte eller bevidste “gøren” med publikum, dens intention spiller stadig ind. F.eks.: lykkes det for instruktøren gennem den valgte iscenesættelsesform at udfolde en bestemt fortælling, selvom forestillingen tillader interaktivitet?

Iht. en anden tysk teaterforsker Erika Fischer-Lichte er relationen mellem postdramatiske opførelser og publikum i særlig grad *reciprok*, gensidigt påvirkende, hvilket understreger et behov for forestillingsanalyser på såvel semiotisk som fænomenologisk niveau.⁵⁴ Mødet mellem forestilling og publikum bliver vanskeligt at forudsige. Optimalt set må den manifeste iscenesættelsesdimension sammenholdes med kvalitative undersøgelser af den mere uhåndgribelige oplevelsesdimension i form af interview med publikum for at finde frem til forestillingens repræsentationseffekt. Eller, i det mindste, må observerbar publikumsadfærd og plausible oplevelser, som de er givne af iscenesættelsen og den performative udfoldelse, underkastes analyse.

Usikkerhedsmomentet ved publikums respons- eller aktionsmuligheder i postdramatisk teater bør have konsekvenser for dramaturgien. En konsekvent interaktivitet forstærker oplevelsen af kontingens, fortolkningens eller mødets “anderledes-mulige”, yderligere.⁵⁵ Hvor handlingssekvenser og kommunikative tilkoblinger mellem de implicerede ikke er iscenesatte, men improviserede, er det oplagt at betragte interaktionerne mellem forestilling og publikum som former for *emergens*, dvs. fænomener hvis fremkomst ud fra sammensætningen af

⁵² Dette er en typisk omstændighed ved dramatisk teater, hvor der spørges til instruktørens budskab eller fortolkning. Ja, med basis i dramatekstens repræsentation hævdes det sågar, at forestillingen bør forløse den særlige mening, som dramatikerens havde med sit stykke. Jf. den danske klassikerdebat, som den bl.a. er blevet ført i Lars Liebst og Erik A. Nielsen: *Hvem ejer Shakespeare?* Gyldendal, Kbh. 1999. Se tillige Pernille Bøgh et al.: *Vision eller Voldtægt. Moderne opsætninger af klassiske skuespil*. Teatervidenskab, Kbh. 2001.

⁵³ Jf. Mads Thygesen: “Om Roland Schimmelpfennings uromantiske originalitet”, in: *Udbud og efterspørgsel*. (Program til forestillingen.) Holland House, København 2006.

⁵⁴ Erika Fischer-Lichte: “Sense and Sensation – Exploring interplay of the semiotic and the performative dimension of theatre”, p 4. Upubliceret oplæg givet ved et seminar på Teatervidenskab, i anledning af hendes udnævnelse til æresdoktor ved Københavns Universitet, d. 16. 11. 2006b.

⁵⁵ Her kan der peges på Fischer-Lichtes eksempel med samspillet mellem tilskuere og skuespillere i Frank Castorfs opsætning af *Trainspotting* (Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz, Berlin 1997). Her indgik der interaktioner, hvor publikum blev direkte tiltalte af skuespillerne med forskellige reaktioner til følge. I forhold til resten af forestillingen kunne disse konfrontationer naturligvis ikke forberedes, men måtte håndteres af den enkelte skuespillers evne til at improvisere. Fischer-Lichte, 2006b, p. 5-8.

deres enkeltbestanddele – her de interagerende og deres omgivelser – netop ikke kan forudsiges.⁵⁶ I et studie af liverollespillets interaktivitet foreslår Århus-dramaturgen Janek Szatkowski, at vi ved emergens forstår, ”at noget nyt kan opstå, der fører historien hen et sted, hvor det ikke havde været forudset, den skulle hen.”⁵⁷ Om forløbet i et liverollespil siger han, at det kan være mere eller mindre styret: ”bestemt udelukkende af gamemasterens plan og variationen alene af terningkastenes tilfældigheder. Men forløbet kan også være mere ‘Freestyle-agtigt’, hvor der ikke er noget overordnet plot, der styrer den samlede kampagne, men nye og overraskende plots kan i princippet opstå i hver enkelt hændelse.”⁵⁸

Emergensen til trods vil en fri interaktiv dramaturgi fortsat være forpligtet på at sørge for de bedst mulige betingelser for menings- eller betydningsdannelser – eller sagt på en anden måde, at forestillingen formår at kommunikere med sit publikum. I computerspildramaturgien er interaktivitet længe blevet opfattet som narrativitetens modsætning.⁵⁹ Men sådan behøver det ikke nødvendigvis at være, så længe spildesignerne har gjort sig forholdet mellem aktionen og en overordnet fortælling klart. I liverollespillet kan skuffende spillere iflg. Szatkowski undgås ved at afstemme forventninger med en fiktionskontrakt.⁶⁰ Det kommunikeres, hvad der lægges vægt på: f.eks. realisationen af et overordnet plot eller at spillerne skaber deres egne narrativer. På samme måde kan vi forestille os, at det ikke behøver at være et problem i et frit interaktivt teater, at det er ud af møderne mellem det interagerende publikum og skuespillerne, at fortællinger emergerer, frem for at disse følger eller er styret af kunstnerens plot. Ligesom liverollespillets interaktivitet kan initieres og styres vha. klare rammer og regler, må et frit interaktivt teater som SIGNA kunne drage fordel af denne viden.⁶¹

Overgribende kan forskydningerne i postdramatiske og performative teaterformer væk fra kendte dramaturgier med et gennemskuelig plot og en klar rollefordeling mellem tilskuere og aktører opsummeres med den svenske teaterforsker Willmar Sauters teori om forestillingens *eventness*, dens begivenhedskarakter: “the here-and-now, [...], mutual interaction, [...] the uniqueness of the experience.”⁶² Samtykkende foreslår Fischer-Lichte, at betegnelsen “værk” om opførelser må vige for betegnelsen “begivenhed”.⁶³ I henhold til fænomenologen Ole Fogh Kirkeby er begivenheder på grund af uforudsigeligheden i deltagerrespons og -aktioner meget vanskelige organisatorisk – og hermed kunne man også sige dramaturgisk – at kontrollere. Denne vanskelighed forhindrer dog ingenlunde én som iscenesætter – eller dramaturg – i at berede sig organisatorisk på

⁵⁶ Emergens er oprindeligt et begreb anvendt indenfor bl.a. naturvidenskab og bevidsthedsforskning. Fremkomsten af bevidsthed hos mennesket er et typisk eksempel på et emergent fænomen. For anvendelse af emergens indenfor teatervidenskaben: se Erika Fischer-Lichte: “Emergenz”, in: *Metzler Lexikon Theatertheorie*. J.B. Metzler Verlag, Stuttgart-Weimar 2005, pp. 85-87. Desuden: Fischer-Lichte, 2006b, p. 17.

⁵⁷ Janek Szatkowski: “Rollespillets udfordring – udfordring til rollespillet. Elementer af en interaktiv dramaturgi”, in: Kjetil Sandvik og Anne Marit Waade (red.): *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus Universitetsforlag, Århus 2006, p. 162.

⁵⁸ Szatkowski 2006, p. 165.

⁵⁹ Michael Valeur: Interaktiv manuskriptskrivning. Principper, begreber og redskaber. DI Skriftserie, nr. 3, 2004, pp. 20-24.

⁶⁰ Szatkowski, p. 165.

⁶¹ Se: Kjetil Sandvik: “Når fortællingen inviterer indenfor”; Ida Krøgholt: “Spillets attraction”; Nina Riis: “Liverollespillets fiktionskontrakt”, in: Sandvik og Waade.

⁶² Willmar Sauter: *Eventness*. STUDS, Stockholm 2008, p. 16.

⁶³ Fischer-Lichte, 2006a, pp. 17-18.

begivenheden; men det forudsætter en forståelse af begivenheden på begivenhedens egne præmisser. Begivenheden er iflg. Kirkeby både “installation” og “konstellation”⁶⁴, hvor ‘installation’ i teatervidenskabelig terminologi modsvarer *mise en scène*, eller rettere *det, der kan iscenesættes* – begivenhedens ramme eller ydre betingelser –, og ‘konstellation’ svarer til det samspil af elementer og aktører, der udfolder sig på scenen eller spillestedet, og som i princippet er emergent.

Hvor dramateksten og den på forhånd færdigkomponerede forestilling viger for interaktivitetens begivenhedsteater, må analysen af strukturelle fortolkningspotentialer erstattes med en kombineret fænomenologisk og semiotisk analyse af de *betingelser* det kunstnerisk-sceniske koncept skaber for emergente handlinger og betydninger: hvilke rumlige og tematiske muligheder tilbydes publikum for at interagere med fiktionsuniverset og karaktererne? Forståelsen af fiktionskontraktens vigtighed for en interaktiv dramaturgi, som vi fandt hos Szatkowskis i hans studier af rollespil (og tidligere også af det, han kaldte “teater med publikum” og “Det åbne teater”⁶⁵), har en baggrund i antropologen Gregory Batesons begreb om den mentale, metakommunikative *ramme*⁶⁶ (*frame*) for social adfærd, og er videreudviklet som en egentlig *rammesætningsteori* af mikrosociologen Erving Goffman og herhjemme senest undersøgt som konstitutiv for forskellige socialiteter af bl.a. socialantropologen Inger Sjørlev.⁶⁷ Rammesætning i relation til teatret som system forbindes af teaterforskeren Hans van Maanen med æstetiske og sociale konteksters betydning for teaterbegivenheden, der bl.a. kan aflæses i publikums bekræftede eller skuffede forventninger.⁶⁸ Genkendelse af rammer, den basale skelnen mellem fiktion og virkelighed, leg og alvor, æstetiske konventioner og brud med disse, vil iht. van Maanen være det, der afgør, om en interaktion med publikum fungerer. I hvilket omfang interaktiviteten får lov til at udfolde sig i et teater som SIGNAs, er derfor formentlig et spørgsmål, der skal besvares ved at studere kunstnernes rammesættelse. Idealet må være at opnå den størst mulige interaktivitet, for hvordan skal ellers fundamentale spørgsmål om identitet og virkelighed, som SIGNA fremhæver som sine grundtematikker, kunne sættes på spil for de besøgende? Fokus for en dramaturgisk konceptanalyse rettes derved mod iscenesættelsen af rammerne, hvis konstruktion og brug i SIGNA-produktionerne jeg vil undersøge.

Til disse rammer – og dermed som en forudsætning for interaktivitet – kan man med Ole Fogh Kirkeby desuden forestille sig, at der knyttes en *etik*. Stillet over for et teatervant publikum må vi med rette spørge os selv, hvad der mon kan få dem til at kaste sig ud i en interaktion med vidt fremmede skuespillere, når forventningen til den trygge, distancerede teateroplevelse sidder som en rygmarvsrefleks i dem? Hvor langt kan vi tillade sig at gå med et publikum? Hvor går grænsen mellem indbydelse og frastødelse? Hvad kan vi kræve af publikum? Hvordan skabes en gensidig tillid, der gør tilskueren til aktør på lige fod med skuespillerne?

⁶⁴ Ole Fogh Kirkeby: *Eventum Tantum. Begivenhedens ethos*. Samfundslitteratur. Frederiksberg 2005, p. 31-35.

⁶⁵ Janek Szatkowski: “Dramaturgiske modeller. Om dramaturgisk tekstanalyse”, in: Erik Exe Christoffersen, Torunn Kjølnér og Janek Szatkowski (red.): *Dramaturgisk analyse. En antologi*. Institut for Dramaturgi, Århus Universitet, 1989; “Det åbne teater”, in: *Drama*, 29, 1991 (2); “Åbent teater”, in: Lehmann og Reiche.

⁶⁶ Gregory Bateson: “A theory of play and fantasy”, in: *Steps to an Ecology of Mind*. University of Chicago Press 1972.

⁶⁷ Erving Goffman: *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Harper & Row, New York 1974; Inger Sjørlev: “Ritual, performance, socialitet. En introduktion”, in: Inger Sjørlev (red.): *Scener for samvær. Ny antropologi om ritualer, performance og socialitet*. Aarhus Universitetsforlag, Århus 2007.

⁶⁸ Hans van Maanen: “How Contexts Frame Theatrical Events”, in: Vicky Cremona et al (red.): *Theatrical Events: Borders. Dynamics. Frames*. Rodopi, Amsterdam–New York, NY 2004.

Inspireret af den franske filosof Jacques Deleuze er hele Kirkebys begivenhedsfænomenologi hængt op på spørgsmålet om, hvordan vi kan “vise os værdige til begivenheden” eller “være stærke nok til at blive ét med begivenheden”⁶⁹, dvs. egentlig at “forstå begivenheder fra det godes sted”.⁷⁰ I denne sammenhæng vedrører det såvel den udefrakommende, der deltager i den interaktive teaterbegivenhed, indgår i dens konstellation, som iscenesætteren, den der installerer: hvilken indstilling fordres der af os, for at vi kan deltage i begivenheden, således at vi ikke påtvinger det, der sker med os i begivenheden, vore forudfattede opfattelser, f.eks. af det skønne og det gode (jf. den klassiske forbindelse mellem etik og æstetik), eller af hvem vi selv mener, at vi er (jegets autenticitetslængsel, en længsel efter “at træde i karakter”⁷¹)? Hvordan kan der iscenesættes således, at det bliver muligt at deltage i begivenheden med denne værdighed? Og denne værdighed gælder såvel forholdet mellem publikum og skuespillere, som det, der udvikles internt mellem skuespillerne. Dramaturgisk er der hermed tale om at finde et balancepunkt mellem konstellation og installation, mellem den *befriende* begivenhed og den *bestemte* begivenhed, mellem det *ustrategiske* og det *ærkestrategiske*, der vil gøre skabelse af “alma-begivenheden”, dvs. selve det skeende, mulig.⁷² Dette på begivenhedsetikkens præmisser, hvilket “vil sige at befrie begivenheden fra vores eget behov for mening.”⁷³

I et forsøg på at indkredse indstillingen, dette kræver, konstruerer Kirkeby begrebet om en *heteroentitet* (neologisme af gr. *heteros* ‘andet’ og lat. *entitas* ‘en enhed’), der betegner “at være på det Andets vilkår, nemlig begivenhedens, fordi det er den, der for alvor er i stand til at reproducere vores indre følelse af “sammehed” (*idem*).” Det drejer sig m.a.o. om det omvendte af jeg-følelsen, der bunder i forestillingen om “et substantielt og essentielt ‘jeg’ (*ipse*)”⁷⁴: “den indstilling, at der ikke findes nogen autentisk eksistens, fordi jeget ikke kan specificere sin egen virkelighed i frihed og fra grunden, og at der kun findes den ‘intense’ væremåde, der åbner sig mod begivenheden ved at vise sig værdig til den.”⁷⁵ Hvis vi vil skabe en dramaturgisk strategi for et frit interaktivt teater, hvor handlingen tillades at vokse frem ud af møderne mellem samtlige implicerede, synes begivenhedens ethos, den *heteroentitetiske ethos*, at være et uomgængeligt aspekt, ja, måske selve det flygtige brændpunkt for dramaturgiens optik – hvor paradoksalt dette så end måtte synes set fra strategens perspektiv.

◆ *Dramaturgiske meta-tematikker og perspektiveringer*

Den forskydning fra den essentialistiske, sandhedssøgende dramaturgi, der opstår i mødet med postdramatiske og performative teaterformer, understreger kontekstens betydning for den dramaturgiske analyse på flere niveauer.

I en sociologisk perspektivering af SIGNAs dramaturgi(er) vil jeg benytte mig af de referencer, som den postdramatiske teoridannelse og dens implikationer og opfølgninger giver, som mulig ressource eller vejledere

⁶⁹ Kirkeby, p. 18.

⁷⁰ Ibid. p. 570-571.

⁷¹ Ibid., pp. 33-34.

⁷² Ibid., p. 564.

⁷³ Ibid., p. 32.

⁷⁴ Ibid.

⁷⁵ Ibid., p. 571.

for udvikling af dramaturgiske optikker. Sociologien (og dennes implikationer i forhold til atter andre fagligheder) kan belyse SIGNAs dramaturgi(er) på opførelsens metaplan. Dramaturgiens løsning forberedes af en dramaturgisk analyse, men ultimativt realiseres denne i publikums interaktioner. For at en opførelse kan lykkes, kan vi forestille os, at en tematisering af socialiteten er indlejret i dramaturgien, i den konceptuelle vægtning af performativiteten. Her tænker jeg på, hvordan formens implicitte aktualisering af relevante og genkendelige samfundproblematikker, kan bringe publikum til at engagere sig i spillet. Ud fra SIGNAs egen programmerklæring (se citatet p. 9) synes identitetskabelse at være et oplagt tema at undersøge. Identitet som konstruktion er forbundet med performativitet i Judith Butlers kønstudier og har tidligere bl.a. været objekt for Goffmans mikrosociologiske studier.⁷⁶ Et beslægtet tema vedrører individet, hvis kulturelt set urørlige status som en konsistent enhed psykologerne Estrid Sørensen og Tine Jensen har udfordret med det muligvis mere tidssvarende *situid*.⁷⁷ Kan vi finde situidet afspejlet i dramaturgier hos SIGNA? Samtidig synes SIGNAs problematisering af vores virkelighedsopfattelse (se samme p. 9) at kunne forbindes med medieforskeren Lars Qvortrups teori om samfundet som et hyperkomplekst kommunikationssystem, der “i sine omverdensiagttagelser tematiserer sin egen-kompleksitet”, hvorved det “fordobler sine egne kompleksitetsydelser.” I teoriens systemiske tænkning gælder dette både for sociale og psykiske systemer: “Vor tids samfund og individer synes [...] i stigende grad at iagttage sig selv og deres omverden ud fra en forståelse af at disse iagttagelser er baseret på iagttagelseskriterier, der ikke er givet på forhånd”.⁷⁸ Videre hedder det, at samfundet “ikke bare indeholder flere muligheder end man som iagttager kan tilkoble sig”, men som “må forholde sig til vilkårligheden i sine egne beskrivelser af omverdenen. Det er ikke bare usikkert på sin omverden, men det er usikkert på sin egen usikkerhed.”⁷⁹ Kontingens, tilfældighed eller erkendelsen af det anderledes-mulige, er i dette samfund et grundvilkår.

Inddragelsen af den postdramatiske teoridannelse og dens tværfaglige implikationer for en fri interaktiv dramaturgi betyder ingenlunde, at jeg opfatter frit interaktivt teater som postdramatisk *per se*. Kategoriseringen står til diskussion. Postdramatisk teater er mere en tendens end en etableret kategori, der må tolkes på baggrund af forandringer og opbrud i samfundet og kunsten. Paradigmeskift er ikke abrupt forandring, men glidende overgange. Nyt og gammelt brydes også med hinanden i det hyperkomplekse samfund. På samme måde kunne vi forestille os postdramatiske træk i en blandform med klassisk dramaturgiske konceptioner, som den postdramatiske teori ellers problematiserer, f.eks. psykologisk indlevelse, karakteren og fabeln. Det faktum, at disse elementer indgår hos SIGNA, indbyder i høj grad til en sådan overvejelse.

⁷⁶ Judith Butler: *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, N.Y. 1990; Erving Goffman: *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday, New York 1959.

⁷⁷ Situidet som begreb blev for en større offentlighed præsenteret af Tine Jensen, cand.psych. og tidligere medarbejder ved Institut for Fremtidsforskning, på temamødet “Perspektiver på forandringshastighed”, oktober 1998. Den oprindelige idé: se Estrid Sørensen & Tine Jensen: *Fra tid til anden*. Bachelor opgave, Institut for psykologi, Københavns Universitet, 1994. Desuden: Estrid Sørensen: “Menneskets historiske foranderlige værensform – fra middelaldermenneske over individ til situid”, in: <http://www.psy.ku.dk/estrid/INDHOLD/situid.htm> (16. 03. 06). Oplæg afholdt på Copenhagen Business School d. 14. marts 2001.

⁷⁸ Lars Qvortrup: *Det lærende samfund*. Gyldendal, Kbh. 2001, p. 273.

⁷⁹ Lars Qvortrup: “Enkelthed og interferens”, i: *Kritisk forum for praktisk teologi*, nr. 85., 2001a, p. 42.

Jævnføres dramaturgien med samfundsudviklingen iht. Qvortrup, eksisterer forskellige tiders divergerende socialesemantikker ofte side om side på samme tidspunkt; epokale skift er ikke bare sket progressivt, i en kausal rækkefølge.⁸⁰ For at etablere generelle tendenser opererer Qvortrup på makroplan med paradigmatisk skift: fra traditionens gudscentrering, *deocentrisme*, over modernitetens menneskecentrering, *antropocentrisme*, til hyperkompleksitetens flerhed af fortolkningscentre, *polycentrisme*. Fremkomsten af nye socialesemantikker, hævder han, er foregrebet i kunsten, i en proces hvor kunstens værker har tilbudt differentierede optikker for samfundets selviagttagelse. Ligesom denne optiske “usamtidighed” gør sig gældende inden for samfundets øvrige områder,⁸¹ følger det ikke af udviklingen af nye kunstpraktikker, at andre, tidligere tiders æstetiske koder forsvinder. Naturligvis ikke. Adskilte fra deres oprindelige kontekst kan udtryk og konceptioner sammensættes med nye påfund, og give anledning til nye teorier. I scenekunsten kan der f.eks. med Michael Eigveds *crossover*-begreb i én og samme forestilling iagttages elementer fra forskellige tiders teater, genrer, konventioner, hvor konvergensen af enkeltdelene i forestillingen ikke er større, end at de stadig tillader en oplevelse af dem som “på én gang moderne og traditionelle”, og hvor de “[...] giver tilskueren mulighed for selv – alt efter ståsted – at definere, hvad de betyder.”⁸² I forhold til frit interaktivt teater kan dette i sig selv dramaturgisk ses som udtryk for en hyperkompleks form: det er gennem publikums valg at interagere med karaktererne, at et drama eller flere kan opstå og udvikle sig; samtidig undslippes ikke oplevelsen af, at et anderledes valg, f.eks. engagement med en anden eller andre karakterer, kunne være truffet.

◆ Hypoteser

På baggrund af det ovenstående kan jeg udlede og opstille fire hypoteser for fri interaktiv dramaturgi:

1. Emergens er et operationelt begreb for en fri interaktiv dramaturgi. Emergens er karakteriseret ved, at den ikke har kunnet forudses ud fra dens konstituerende elementer (Fischer-Lichte), f.eks. at noget uforudset vil kunne ske i den historie, der under udvikling (Szatkowski). Det vil sige, at der er begivenheder, fortællinger og fortolkninger, som slet ikke må kunne forudses ud fra det dramaturgiske koncept, og at konceptet skal medtænke denne form for eventness (Sauter, Fischer-Lichte, Kirkeby) for at sikre den størst mulige interaktivitet.
2. At et frit interaktivt teater har begivenhedskarakter frem for forestillingskarakter indebærer, at rammesættelsen (Bateson, Goffman, Sjørlev, van Maanen, Szatkowski) ud fra konceptet bliver afgørende for dramaturgien. Klare rammer er nødvendige. Rammer bestemmer, hvorvidt indbydelsen af publikum til at interagere lykkes eller ej. I inddragelsen af publikum tjener rammerne til: 1) skabelsen af muligheder for realisation af menings-/betydningspotentialer i kommunikationen; 2) skabelse af en heteroentitetisk ethos (Kirkeby) for begivenheden, dvs. møderne mellem skuespillere og publikum, og indbyrdes mellem skuespillerne.

⁸⁰ Qvortrup 2000, pp. 80-81. Med reference til filosofen Ernst Bloch kalder Qvortrup dette fænomen “usamtidighed”.

⁸¹ Iflg. Qvortrup f.eks. *politikens* nationalistiske traditionalister i Dansk Folkeparti eller *religionens* fundamentalister, i deres forskellige grader fra en middelalder-sværmerisk biskop i Jan Lindhardt til 11. septembers Al Qaeda-terrorister.

⁸² Michael Eigved: *Forestillinger. Crossover på scenen*. Rosinante, København 2003, p. 18.

3. For at et frit interaktivt teater kan fungere, må en tematisering af socialitetens hyperkompleksitet være indlejret i den dramaturgiske struktur. Der er tale om meta-tematik, der realiseres gennem opførelsens performative realisme (Gade & Jerslev), hvor selve performativiteten aktualiserer identitetsskabelse (Butler, Goffman) og psykologiske problematiseringer af individet (Sørensen & Jensen), indenfor rammerne af en hyperkompleks virkelighedsopfattelse (Qvortrup).
4. Frit interaktivt teater er ikke pr. definition postdramatisk (H.-T. Lehmann), men deler visse elementer med klassisk dramaturgi. Disse elementer indgår i en hyperkompleks form (Qvortrup), genremæssigt set en crossover (Eigtved), som opretholder en kontingensoplevelse hos publikum.

Disse hypoteser vil jeg sætte i spil over for mine analyser af SIGNAs produktioner. Men inden da – og inden jeg skal præcisere interaktivitetsbegrebet – er det på sin plads at bringe mine overvejelser af, hvad jeg nærmere lægger i en *praksisstrategi* for frit interaktivt teater, samt de *metoder* hvormed jeg vil udvikle denne.

Udvikling af en praksisstrategi

Analysestrategisk problematiserer interaktivitetsbegrebet i dets foreløbige forståelse som improvisation selvfølgeligiggørelsen af tekstdramaturgien, at dramaturgi altid tager afsæt i en tekst, og giver incitamentet til at undersøge dramaturgidisciplinens konception af en fri interaktiv *praksisstrategi*. En sådan praksisstrategi omfatter dramaturgiske ordensprincipper, som tillader publikum aktivt og spontant at medskabe teaterbegivenheden i samspil med skuespillerne og dens øvrige elementer. Fokus for en dramaturgisk analyse i frit interaktivt teater sættes derved på *betingelserne for publikums handlinger*.

At jeg i omtalen af postdramatisk teater og fri interaktiv dramaturgi oven for konsekvent har anvendt det ubestemte pronomen – altså ikke sat artiklerne “det” og “den” foran – er et helt bevidst valg. Jeg opfatter teorier som optikker, der lader visse ting komme til syne, mens andre forbliver uden for synsfeltet. En teori er således synonym med en *mulighed*: en mulig forklaring eller en mulig forståelse. Teorien om postdramatisk teater misforstås ofte som en regelret konvention eller genre (*det* postdramatiske teater), selv om H.-T. Lehmann faktisk advarer mod en sådan *normativ* (foreskrivende) forståelse:

One thing is certain: today a Gotthold Ephraim Lessing [den første praktiserende dramaturg, KS-N], who could develop ‘the’ dramaturgy of a post-dramatic theatre, is unthinkable. [...] Recommendations, let alone prescriptions, are no longer possible, merely partial perspectives and stuttering answers that remain ‘works in progress’. *The task of theory is to articulate, conceptualize and find terms for that which has come into being, not to postulate it as the norm.*⁸³

Jeg skal altså ikke vove mig ud i en definition af *den* frie interaktive dramaturgi, da jeg antager, at en sådan almen, normativ teori er umulig. I udviklingen af praksisstrategien følger jeg i stedet den underforståede anbefaling, som H.-T. Lehmann fremsætter, om en *kognitiv* (erkendelsesmæssig) eller analytisk tilgang.

Som nævnt allerede i indledningen findes der flere typer af interaktivt teater, der har hver deres dramaturgi, ja, selv inden for hver af disse former, blandt de konkrete opførelser, kan der findes divergerende dramaturgier, fordi det enkelte forestillingskoncept kræver en egen løsning. Ultimativt ville én fri interaktiv

⁸³ H.-T. Lehmann, p. 25. Min kursivering, KSN.

dramaturgi være ét af ordenssystemerne for én af disse frie former. I virkeligheden vil der nok flere træk, principper, parametre og potentialer, der vil gå igen fra ordenssystem til ordenssystem, blot realiseret på forskellig vis. SIGNAs produktioner antages alle med forskellige variationer at være udtryk for fri praksis, dvs. forestillingsspecifikke dramaturgiske realisationer.

Praksisstrategiens kognitive tilgang søger at undgå den reduktionisme, der kan følge af en bestemt metode eller en dramaturgisk model, og tænker i stedet for selve dramaturgien, her arbejdet med handlingernes udfoldelsesbetingelser, som italesættelse af et *mulighedsfelt* for frit interaktivt teater: hvilke typer af rammesættelser giver hvilke slags interaktionsbetingelser? Italesættelsen omfatter beskrivelser af de basale optikker, dramaturgen har brug for. Hensigten med praksisstrategien er altså ikke at nå frem til at kunne sige noget overgribende om, *hvad* fri interaktiv dramaturgi er, og på den baggrund formulere en almen metodologi, nej, hensigten er epistemologisk at undersøge, *hvordan* der kan konstrueres frie interaktive dramaturgier. SIGNAs opførelser er forsøgseksempler for undersøgelse af de inddragede teories anvendelighed.

◆ *En performativ dramaturgisk forestillingsanalyse*

Praksisstrategien vil jeg nå frem til gennem dramaturgiske forestillingsanalyser af de udvalgte SIGNA-produktioner. Jeg sætter her min lid til, at dette udvalg måtte demonstrere forskellige løsningskonsekvenser for interaktiviteten. Teaterbegivenhederne er således empirien, materialet der ligger til grund for udviklingen af praksisstrategien.

Tilgangen til de enkelte opførelser er *dramaturgisk forestillingsanalyse*, en metode, der tager afsæt i opførelsen med henblik på at afdække dens dramaturgiske ordensprincipper “udefra”⁸⁴. Det vil sige, at jeg konkret, fysisk og verbalt, tager del i teaterbegivenheden som observerende og interagerende gæst. Analyseresultaterne fra de enkelte teaterbesøg vil jeg sammenholde for at finde deres ligheder og forskelle og derfra slutte til et mere alment niveau, der kan belyse den dramaturgiske praksisstrategi. Forud for formuleringen af denne strategi testes hypoteserne.

Selve den dramaturgiske forestillingsanalyse af frit interaktivt teater fordrer en anden tilgang end den almindelige teaterforestilling. Tilgangen kan lignedes med sociologiske og antropologiske deltagerobservationer, idet dens problematikker er de samme.⁸⁵

I og med at publikum inviteres inden for i spillerummet, er et privilegeret overblik fra et parteret opgivet. Perceptions-mæssigt betyder det en forskydning fra en stationær, ophøjet publikumsposition til en dynamisk, horisontal publikumssituation, hvor oplevelsen er partiel. Analytikeren er tvungen til at forholde sig til denne anderledes præmis, hvor det bliver analytikerens egen adfærd, dennes færden, ageren og kommunikative tilkoblinger til skuespillerne, der er udslagsgivende for udbyttet af teaterbesøget. På lige fod med de øvrige gæster må analytikeren lade sig indbyde til interaktion, samtidig med at denne formår at forholde sig til denne deltagelse reflektivt og kritisk ved at sikre en relativ objektivitet ud fra analytiske regler.

⁸⁴ Szatkowski 1989, pp. 9-91.

⁸⁵ Kirsten Hastrup (red.): *Ind i verden: en grundbog i antropologisk metode*. Hans Reitzel, Kbh. 2003.

Udover at følge Fischer-Lichtes forslag om en kombination af semiotik og fænomenologi deler min udfoldelse af den dramaturgiske forestillingsanalyse flere lighedstræk med den performative tilgang, hvormed kunsthistorikeren Camilla Jalving i sin ph.d.-afhandling bl.a. går til installationskunstværker (jf. installationskunsten som et væsentlig aspekt ved SIGNAs produktioner).⁸⁶ Hvis jeg er tilbageholden pga. faglige traditioner, værdier, ideologi, og som en anden kantiansk-desinteresseret kunstkritiker blot vil betragte det, der sker, med en fysisk distance, afskærer jeg mig ikke blot fra kropsligt-fænomenale erfaringer ved ikke at *investere*⁸⁷ mig selv i hændelserne, men også fra adgangen til de informationer og fortællinger, SIGNA-skuespillerne måtte besidde. I undersøgelsen af teaterbegivenheden må jeg – kravet om videnskabelig objektivitet til trods – lade mit analytiker-subjekt *situere*⁸⁸ inden for fiktionsuniverset, samtidig med at jeg formår at foretage iagttagelser/interaktioner, som siden hen lader sig medreflektere i analyserne. Hvor disse forhold gør sig gældende, skal det således ekspliciteres, at observationen er konsekvensen af analytiker-subjektet, mit *jegs* ageren. Denne analyse-modus forhindrer mig dog på ingen måde at afvige fra det kropsliggjorte register for i analysen, der jo er en efterrationalisering af teateroplevelsen, momentvist at foretage “opstigninger” til et vertikalt udsigtspunkt, eller at inddrage andres observationer, f.eks. anmeldelser eller andre former for vidnesbyrd (gennem samtale, interview), skulle konstruktionen af et større overblik vise sig relevant for analysen. Jalving definerer sådanne analyser, som opererer gennem analytiker-subjektets performativitet, som *strategiske* analyser: “[...] idet de i hvert fald *tilstræber* at fremvise, hvorledes de er resultatet af mit eget subjektive møde med værkerne, og ikke er et svar på disse værkers immanente betydning.”⁸⁹ Selv om den strategiske tilgang til forestillingsanalysen altså nødvendigvis i nogen grad vil farve mit blik, skal det også understreges, at den er uundværlig i udviklingen af en dramaturgisk praksisstrategi for frit interaktivt teater: i dette arbejde er det afgørende at tilnærmelsesvis kende til og kunne identificere sig med publikums situation. Fri interaktiv dramaturgi er i udpræget grad en publikumsdramaturgi.

❖ Interaktivitetsbegrebet

En forudsætning for forestillings- og realisationsanalyserne er en afklaring af, hvad der menes med interaktivitet. Det er klart, at begrebet ikke bør lånes fra medievidenskaben, uden at dets rødder og udviklingshistorie er studeret og redegjort for først. I det følgende skal redegøres for, hvordan dette computerrelaterede begreb

⁸⁶ Camilla Jalving: *Værk som handling. Performativitet som kunsthistorisk metode og tema i samtidskunsten*. Ph.d.-afhandling, Institut for Kunst og Kulturvidenskab, Københavns Universitet, 2006.

⁸⁷ Der refereres her til de “investments”, som Amelia Jones forstår som “the desires of the interpreter”. Se: Amelia Jones: “Art History/ Art Criticism: Performing Meaning”, in: Amelia Jones & Andrew Stephenson: *Performing the Body/ Performing the Text*. Routledge, London & New York 1999, pp. 39-40. Jf. Jalving, p. 15: “Hvilket naturligvis kan forstås på mange måder, blandt andet som betragterens fortolkningsbegær, drævet af personlige, ideologiske såvel som fag(politiske) strømme.” Mit fortolkningsbegær er rettet – ikke overraskende – mod at udforske anvendeligheden af interaktivitetsbegrebet – og som sådan både udtryk for en personlig nysgerrighed og en fagpolitisk intention om fornyelse.

⁸⁸ Jf. Donna Haraway: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge, New York 1991, p. 190: “I am arguing for politics and epistemologies of location, positioning, and situating, where partiality and not universality is the condition of being heard to make rational knowledge claims. These are claims on people’s lives; the view from a body, always a complex, contradictory, structuring and structured body, versus the view from above, from nowhere, from simplicity. Only the god-trick is forbidden.” Her citeret efter Jalving, p. 17.

⁸⁹ Jalving, p. 19. Min kursivering, KS-N. Her refererer Jalving til Amelia Jones’ “strategic readings”: se Amelia Jones: *Body Art/ Performing the Subject*. University of Minnesota Press, Minneapolis 1998, p. 9.

overhovedet lader sig operationalisere inden for *live*-teatrets kontekst. Som nævnt i indledningen er begrebet i risikozonen for en udvanding gennem det, nogle medieforskere ville anse for uhensigtsmæssig brug. Jeg skal diskutere interaktivitet som teatervidenskabeligt genstandsfelt og redegøre for den som et teatralt fænomen, dvs. sammenfatte det vi kunne kalde interaktivt teaters historik, denne teaterretnings oprindelse, inspirationskilder, forløbere og deciderede udøvere. Det sidste ikke bare for at underbygge begrebets forskningsmæssige legitimitet, men også som en væsentlig baggrund for at analysere SIGNA-produktionerne. Endelig kvalificeres begrebet ved en afgrænsning og en præcisering inden for teatervidenskaben, der forstår interaktivitet som 1) en særlig teatral *participationsform* og 2) som en særlig form for *performativitet*.

◆ *Interaktivitet som multidiskursivt forskningsområde*

Ordet 'interaktivitet' en fordanskning af det engelske *interactivity*. Prefikset *inter-* er latin for 'mellem' og implicerer en kobling, der finder sted mellem adskilte enheder. I modsætning til *intra-*, et prefiks, der betegner forbindelser eller koblinger inden for den samme enhed, betegner *inter-* det som forbinder det, der er anderledes eller forskelligt. *Activity* betyder som bekendt 'aktivitet', der er afledt af *act*, 'handling', der igen kommer af det latinske *actus*. I sin leksikale betydning betegner 'inter-aktivitet' altså *en aktivitet eller handling mellem adskilte og forskellige enheder*.

Etymologisk har ordet haft forbindelse til teatret, dog i en anden anvendelse end den, der her er i fokus. Iflg. *Oxford English Dictionary* (2. udgave, 1989) dukker det op i 1774 som betegnelse for "the short performance between two acts – *the interact*", dvs. et *mellemspil*. I 1832 har det afkastet adjektivet *interactive* som benævnelse for det, der er "reciprocally active, acting upon or influencing each other." Interaktivitet kan dermed forstås som en kommunikativ handling, der virker to veje, dvs. en udveksling som gensidigt påvirker de implicerede enheder eller parter. Hermed er intet sagt om interaktivitetsbegrebets brug i teori og praksis.

Inden for medieforskningen er interaktivitetsbegrebet omdiskuteret. Og med gode grunde. Uenigheden om brugen er iflg. Jens F. Jensen forårsaget af flere forhold.⁹⁰ For det første var interaktivitet og interaktive medier specielt i 1990'erne genstand for en *hype* i mediebranchen, hvor opskruede teknologiske forventninger og en alt mere omsiggribende brug, såkaldt *buzz*, i hverdagssproget, i reklamer og i lancering af underholdningsprodukter førte en uklarhed med sig omkring begrebets betydning. Snart sagt alt fra videobåndoptagere, tekst-tv, telefoni-baserede stemmeaktiveringssystemer, betalingskort, hæveautomater, online-tjenester, informationsstandere, "intelligente" husholdningsmaskiner, ved siden af computere og multimedier, var interaktive. I lyset af denne begrebslige udvandingsproces, som Jensen beskriver, er det af den tyske medieforsker Lutz Goertz lettere ironisk blevet foreslået, at kulturen pga. interaktiviteten har gennemgået et paradigmeskift, "the interactive turn", jf. de litterære og performative vender, som vi også kender fra kultur- og teatervidenskaben.

⁹⁰ I min fremstilling af interaktivitetsproblematikken trækker jeg på Jens F. Jensens artikel "Interaktivitet & Interaktive Medier", in: Jensen, Jens F. (red.): *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier*. Aalborg Universitetsforlag 1998, pp. 199-238.

For det andet har interaktivitetsbegrebet, som det forstås af medieforskerne, en oprindelse i andre fags konceptioner af interaktion. Dette gør, at interaktivitetsbegrebet har en indbygget en *multidiskursivitet*, som tit kommer til udtryk i en uklar differentiering i brugen. I medieforskningens sammenhæng er der tale om påvirkninger, der kommer fra sociologiens interaktionsbegreb, kommunikationsstudierenes interaktionsbegreb(er) og informatikkens interaktionsbegreb.

Sociologiens interaktionsbegreb er altid orienteret mod mellemmenneskelige relationer. Det drejer sig om *gensidige* forhold mellem to eller flere *individer*, et interaktionsbegreb ikke uden ligheder med den leksikale definition af interaktivitet jeg gav oven for. På mange måder er interaktion det grundlæggende fænomen for de sociologiske studier, jævnfør definitionen i *Wörterbuch der Sociologie*:

Interaktion er de sociale hændelsers elementære enhed, hvor mennesker orienterer deres adfærd mod hinanden, lige meget om de følger gensidige forventninger eller modsætter sig dem. Da koordineret handling ikke er forudprogrammeret, er et minimum af fælles betydning og sproglig forståelsesmulighed nødvendig.⁹¹

Dette interaktionsbegreb er mere eller mindre blevet overtaget af den særlige del af kommunikationsstudierne, der har interpersonel kommunikation som sit objekt. En definition af interaktion lyder i *International Encyclopedia of Communications*: "interaktion forekommer, så snart to eller flere individers handlinger kan observeres at være indbyrdes afhængige", hvilket indebærer, at "interaktion kan siges at opstå, når hver enkelt af mindst to deltagere er bevidste om nærværet af den anden, og hver har grund til at tro, at den anden er tilsvarende bevidst", hvor ud af der opstår "en tilstand af gensidig bevidsthed".⁹² Således forstået er interaktion "samfundet fundamentale bestanddel".⁹³ Det, der skiller sociologiens interaktionsbegreb ud fra kommunikations- og medievidenskaben, er kriteriet om interaktionsparternes fysiske tilstedeværelse. Ellers kan interaktionen også udspille sig som en udveksling og forhandling af betydning, en såkaldt "symbolsk interaktion", der svarer til kommunikation inden for kommunikations- og medievidenskaben. I sociologien skelner man skarpt mellem kommunikation og interaktion, idet kommunikation kan forekomme uden interaktion (radiolytning, tv-kigning, o.lign.), men ikke det omvendte, interaktion uden kommunikation.

I kommunikationsstudierne refererer interaktion til tre forskellige typer relationer mellem forskellige slags interaktionsparter, der ikke nødvendigvis er levende aktører. Hvor relationen er asymmetrisk eller non-interpersonel, gælder det den, der består mellem tekst og læser. Disse relationer behandles af litteraturvidenskabens receptionsteorier, udviklet af bl.a. Wolfgang Iser. I essayet med den meget sigende titel "Interaction between text and reader" skriver Iser, at: "Centralt for læsningen af ethvert [...] værk er interaktionen mellem dets struktur og dets recipient."⁹⁴ Jensen fastslår, at denne forståelse af interaktion er på kant med sociologien. 'Interaktion' synes løseligt brugt som synonym for f.eks. 'interpretation'. Kun læseren kan

⁹¹ Lothar Karpfmann: "Interaktion", in: Günter Endruweit & Gisela Trommsdorff (red.): *Wörterbuch der Sociologie*, bind 2. Stuttgart 1989, p. 310. Citeret i oversættelse af Jensen, p. 204.

⁹² Starkey Duncan Jr.: "Interaction, face-to-face", in: *International Encyclopedia of Communications*. Oxford University Press, New York 1989, p. 325. Citeret i oversættelse af Jensen, p. 204-205.

⁹³ Ibid., p. 326. Citeret i oversættelse af Jensen, p. 205.

⁹⁴ Wolfgang Iser: "Interaction between text and reader", in: John Corner & Jeremy Hawthorn (red.): *Communication Studies. An introductory reader*. Edward Arnold, London 1989, p. 160. Citeret i oversættelse af Jensen, p. 205.

påvirkes af teksten; læseren gennem sin læsehandling ændrer ikke det, der er trykt i teksten. Selv om læserens opfattelse af teksten måske er forandret efter flere gennemlæsninger, er interaktionen stadigvæk fortænkt: der er tale om aktivitet udelukkende på det kognitive plan, fortolkning, ikke en performativ indgriben i værket.⁹⁵ En anden type interaktion er den gensidige menneskelige handling og kommunikation, der knytter sig til forskellige mediebrug. Herunder finder vi studier, der enten naturligt benytter sig af sociologiens interaktionsbegreb (mediesociologien i dens undersøgelser af kommunikation inden for publikumsgrupper) eller kombinationer af massekommunikation og interpersonel kommunikation, sidstnævnte svarende til interaktion i traditionel sociologisk forstand (den sociologisk orienterede medieeffekt-forskning, hvor budskaber frem for at overføres direkte, simpelt og mekanisk i ét trin, i stedet for spredes og bearbejdes over flere afsender- og modtager-trin, jf. Lazarsfelds *two-step flow-model*). En tredje relation er “para-social interaktion”, dvs. en interaktionsform der ligger udover socialiteten uden helt at forlade denne sfære. Ophavsmændene Donald Horton og R. Richard Wohl opererer her med de illusioner som tv kan skabe gennem speakerens direkte tiltale af seeren (*face-to-face* kommunikation). Brugen af sociologiens interaktionsbegreb er helt bevidst om, at kommunikationen ikke opfylder definitionens krav om gensidighed. Pointen er, at seerne reagerer *som om*, der var tale om reel social interaktion.

Sidst har informatikkens interaktionsbegreb at gøre med relationen mellem menneske og maskine, eller det der også kaldes *Human Computer Interaction* (HCI). Terminologien opstår med teknologiens udvikling, da betjening af computere i midten af 1970’erne går fra ‘batchkørsel’, en dataproceshåndtering uden brugerinteraktion (typisk vha. hulkort) til ‘dialog’-funktion (den betjeningsform vi alle kender, der omfatter skærm og interface, hvor vi benytter grafiske valgmenuer og dialogbokse). Informatikkens interaktionsbegreb stiller sig i et dobbeltforhold til sociologien ved at ville begribe HCI som analogt med den mellemmenneskelige kommunikation, dog med en vægtning af kontrol frem for den gensidighed, reciprocitet og forhandling, vi finder i sidstnævnte. En anden meget udbredt brug af computeren, der falder uden for informatikkens interaktionsbegreb men involverer sociologiens, er de former for interpersonel kommunikation, der er assisteret af mediet, den såkaldte *Computer Mediated Kommunikation* (CMC), såsom brug af e-mail, chat og internetbaserede rollespil (MUD, Multi-User Dungeons eller MMORPG, Massively Multi-User Online Role Playing Game). Igen et felt, hvor socialitet og medialitet flyder sammen (jf. den para-sociale interaktion), og hvor interaktion og interaktivitet kan synes at dække over det samme.

Sociologien anvender typisk ikke afledningen ‘interaktivitet’, mens denne via informatikken og kommunikationsstudiernes brug, der ofte er synonym med social interaktion, har bredt sig til medievidenskaben. Jens F. Jensen vil rydde op i den begrebsforvirring, det har medført, ved at håndhæve en skelnen mellem interaktion og interaktivitet. Derved skulle der opnås en større klarhed, der ligger i at respektere de kommunikative og tekniske forskelle, som medierede og levende udvekslinger frembyder: at *interaktion* udelukkende bruges om de rent mellemmenneskelige relationer, mens *interaktivitet* knyttes til dialogmuligheder med de digitale medier (HCI), herunder computersimuleringer af interpersonel kommunikation (para-social

⁹⁵ I så fald skulle læseren give sig til at rive sider ud af bogen; men det er en aktivitet, som ikke er intenderet fra forfatterens side, og som modsætter sig selve bogmediets præmis.

kommunikation) og kommunikationsmuligheder vha. computere (CMC). At CMC inkluderes, forekommer mig problematisk, fordi det ikke eliminerer den multidiskursivitet, som begrebet deler med sociologien: interaktivitet kan stadigvæk dække over en *mediering* af mellemmenneskelige relationer, hvilket nødvendigvis også implicerer sociologiens forståelse af social interaktion. Jensens ihærdige bestræbelser på en adskillelse af diskurser fremstår derved en kende omsonst. Jeg skal siden hen vende tilbage til denne problematik som åbning for det teatervidenskabelige interaktivitetsbegreb.

Så vidt interaktivitetsbegrebets komplicerede baggrund i forskellige fagligheder. Men dermed er definitionsproblematikken ikke løst for medievidenskaben. Jensen præsenterer flere forskellige måder, som medieforskerne definerer begrebet på inden for deres eget felt, hvor der ikke alene trækkes på computeren, men også på andre medier. Jeg skal ikke her fortabe mig i en nærmere gennemgang, men blot pege på de overordnede, principielle skillelinjer og berøre et par definitioner, som har relevans i teatersammenhæng.

Overordnet set kan interaktivitetsbegrebet defineres på tre forskellige måder: ud fra *prototype*, *kategori* eller *kontinuum*. Den prototypiske måde benytter sig af eksempler på medier, der regnes for interaktive, og er problematisk, fordi den ikke tilbyder oplysninger om hvilke karakteristika, der gør dem interaktive, og hvilke fællesstræk de har. Som prototyper nævner Jensen bl.a. telefonen, 'tovejs-tv', audiokonferencesystemer, computere brugt til kommunikation, elektronisk post. Brugen af sådanne prototypiske eksempler har desuden medført det problem, at: "De medier, der i deres kommunikationsform kommer tættest op ad face-to-face kommunikation, bliver [...] de mest interaktive, hvorfor f.eks. konverserende medier som videokonferencer bliver at regne som mere interaktive end f.eks. computerbaserede online-tjenester."⁹⁶ Jensens interesse ligger naturligvis i hans eget forskningsområde, computeren; ikke desto mindre kan der være en teaterrelevant pointe i denne kritik af prototype-definitioner: fordi en interaktiv teaterforestilling, f.eks. en opførelse af forumteater, involverer ansigt-til-ansigt kommunikation, er det måske ikke sikkert, at den dermed af tilskuespilleren *opleves* som mere interaktiv end et *shoot 'em up*-computerspil.

Meget mere præcis er den kategoriske definitionsform heller ikke, selv om denne bygger på et kriterium, at der skal være "et bestemt træk" eller "en tærskelværdi" opfyldt, for at et medium er interaktivt. Problemet med sådanne definitioner i medieforskningen har vist sig at være en tendens til at udelukke teknologier, som vi normalt ville opfatte som interaktive såsom e-mail (typisk fordi e-mail-udvekslinger foregår asynkront og ikke her-og-nu mellem afsender og modtager), og at medføre vanskeligheder ved at bestemme forskellige former for og niveauer af interaktivitet.⁹⁷

Endelig er der den definitionsform, der forstår interaktivitet som kontinuum. Her er vi fremme ved en måde at forstå interaktivitet på, der har inspireret både forskning i teater og liverollespil.⁹⁸ Interaktivitet som kontinuum betyder, at et mediums interaktivitet lader sig fastlægge ud fra en gradsskala fra lav til høj interaktivitet. En sådan kontinuum-definition løser iflg. Jensen en del af de problemer, som definitionerne oven

⁹⁶ Jensen, p. 210.

⁹⁷ Jensen, p. 214.

⁹⁸ Se Nina Riis: "Liverollespillets fiktionskontrakt", in: Sandvik & Waade, p. 188-190; Ida Krøgholt: "Spillets attraktion. Interaktivitet i rollespil og teater", in: *ibid.*, p.173.

for skabe; men han udelukker ikke, at et kontinuum også kan skabe nye.⁹⁹ Jensen gennemgår en hel række forskellige kontinua som modeller for interaktiviteten, som jeg ikke skal gå ind i her. Interessant er det eksempel som har berøringsflade med teater, nemlig Brenda Laurels model i *Computers as Theatre* (1991). Laurel har udviklet en parametermodel for computerspilprocesser, der måler på tre variable: “frequency” (hvor hyppigt man kan interagere), “range” (i hvor stort et omfang der gives valgmuligheder), og “significance” (hvor meget valgene reelt betyder for spillets udvikling). En lav interaktivitet forbindes med, at muligheder for indgreb fra brugeren er få eller sjældne, at der ikke er mange former for indgreb at vælge imellem, og at indgrebene er af ringe betydning for det totale forløb. Omvendt vil en høj interaktivitet være kendetegnet ved, at spillet hyppigt kræver aktivitet fra brugerens side, at der er mange valgmuligheder, og at valgene har afgørende konsekvenser for spillets udvikling – det sidste “ligesom i det virkelige liv”, som Laurel tilføjer.¹⁰⁰ Jensen kalder denne form for interaktivitet for “konsultativ”, idet brugeren konsulteres eller “adspørges” af programmet, der afkræver brugeren en række valg.

Når kontinuum-definitionen overtages af forskerne i liverollespil (et krydsfelt Jensen ikke behandler), så er det iflg. teaterforskeren Ida Krøgholt netop, fordi liverollespillere anser hyppig valgfrekvens, mange valgmuligheder og store konsekvenser for spilforløbet som væsentlige kvaliteter: “Rollespil med en høj grad af interaktivitet antages at være mere ‘i live’ end rollespil, hvor interaktiviteten er lavere. Det ser endvidere ud som om, liverollespil støtter sig til en kommunikationsforståelse, der ikke stiller individet i spillets centrum, men tilsigter, at kommunikationen foregår mellem deltagerne og spilsystemet.”¹⁰¹ Fokuseringen på valg i kontinuum-definitionens formen (et aspekt Jensen ikke går ind i) lader ikke desto mindre til at føre subjektiviteten på systemets brugerside med sig som et nyt problem (jf. min perspektivering af prototype-definitionen med teater oven for): således bliver det iflg. Laurel brugerens oplevelse af et computerspil (eller liverollespil og interaktivt teater), der bliver afgørende for, i hvilken grad det opfattes som interaktivt, og ikke spilsystemets mere normative parametre. Dette er en indsigelse, som Laurel selv gør over for sin egen parameter-model (først præsenteret i ph.d.-afhandlingen *Towards the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System* fra 1986): “Now [1991] I believe that these variables provide only part of the picture. There is another, more rudimentary measure of interactivity: You either feel yourself to be participating in the ongoing action of the representation or you don’t.”¹⁰² Men dette betyder ikke en forkastning af de oprindelige parametre: “Successful orchestration of the variables of frequency, range, and significance can help to create this feeling, but it can also arise from other sources – for instance, sensory immersion and the tight coupling of kinaesthetic input and visual response.”¹⁰³ Dermed er hendes brug af teatret som model for et representationssystem i computeren åbenbar, da det netop er ved at byde publikum inden for, at teatret kan skabe stærke oplevelser af *immersion*, ‘fordybelse’ eller ‘opslugthed’ (egentlig ‘nedsænkning’). En anden computerspilforsker, som Jensen ikke nævner, er Janet H. Murray, der i *Hamlet on the Holodeck* (1997) med inspiration fra Laurels interaktivitetsbegreb har udviklet en

⁹⁹ Jensen, p. 215.

¹⁰⁰ Brenda Laurel: *Computers as Theatre*. Addison Westley, Reading, Mass. 1993 (1991), p. 20.

¹⁰¹ Krøgholt, p. 173.

¹⁰² Laurel, pp. 20-21. Årstallet er min tilføjelse.

¹⁰³ Ibid., p. 21.

narratologisk (fortælleteknisk) teori om internetbaserede Multi-User Dungeons som “cyberdrama”. Fokus flyttes her for alvor fra interaktivitetens handlingsempiri til brugeroplevelsens subjektivitet ud fra begreberne “agency” (om spilprogrammets kapacitet for at tilgodese den æstetiske nydelse ved selvvalgte bruger-handlinger)¹⁰⁴, betydningen af den førnævnte “immersion”, og tilmed italesættes det potentiale, der er for at opnå “transformation” gennem narrativ “enactment” (‘gennemlevelse’, egentlig ‘opførelse’). Hermed påpeger Murray en psykoterapeutisk mulighed, idet MUD-rollespilleren gennem sit karaktervalg emotionelt kan gennemleve og måske for det virkelige liv (Real Life) udvikle sider af sin personlighed, som vedkommende betragter som svage. Endelig ses den samme subjektiveringstendens i interaktivitetsbegrebets udviklingen hos computerskuespilleren og litteraten Marie-Laurie Ryan, der i *Narrative as Virtual Reality* (2001) udvider den ellers tids- og forløbsfikserede narratologi til også at omfatte rumlig og scenisk troværdighed i de virtuelle repræsentationer under henvisning til Umberto Eco’s begreb om “mulige verdener”.¹⁰⁵ Denne subjektivering af interaktivitet er af interesse for ikke bare rollespilsforskning, men også for teatervidenskaben, dersom den vægter brugeroplevelsen.

Tilbage i Jensens udredning af interaktivitetsproblematikken så afslutter han denne med at foreslå et alment interaktivitetsbegreb for medievidenskaben, der er et forsøg på en sammenfatning af rækken af de mange forskellige interaktivitetsbegreber, han gennemgår. Dermed håber han på en løsning af fagområdets interne begrebsforvirring. For den følgende diskussion af et teatervidenskabeligt interaktivitetsbegreb står det som et tværmedialt komparativ. Interaktivitet, siger han, kommer til udtryk i digitale medier

der udover de konventionelle mediers output fra mediesystem til bruger også åbner mulighed for forskellige grader af og former for input fra bruger til mediesystem. Dette input har konsekvenser for medietekstens eller -meddelelsens forløb, varighed og indhold. Brugeren har med andre ord mulighed for at påvirke eller forme meddelelsetekstens udtryksside, hvor denne påvirkning igen skal have konsekvenser for meddelelsens indholdsside.¹⁰⁶

◆ *Interaktivitet som teatervidenskabeligt genstandsfelt*

Går vi nu over til diskussionen af et interaktivitetsbegreb for teatervidenskaben, har Izzos definition af interaktivt teater, “as theatre in which the audience actively and spontaneously cocreates with the actor the unfolding drama”¹⁰⁷, oplagte ligheder med Jensens interaktivitetsbegreb for de digitale medier med hensyn til brugerorienteringen; men der er en større vægtning af *gensidigheden* hos Izzo end hos Jensen: Jensens begreb betoner *udelukkende* en aktivering af brugeren. Mediesystemet aktiveres egentlig ikke. Det er der utallige programmeringstekniske forklaringer på, men alle kan dog opsummeres i det faktum, at udviklingen af Artificial Intelligence (A.I.) endnu ikke er nået så langt, at en computer kan træffe sine egne bevidste valg i en vilkårlig input-respons situation. At det er en betingelse for at tale om interaktivitet, at en given handling skal kunne virke begge veje, reelt påvirke eller ændre begge implicerede parter, er der – som påvist oven for – belæg for i den leksikale betydning af begrebet; men dette kriterium overholdes ikke af Jensen. Det er teknologisk set umuligt. Og urimeligt, som forskeren i computerspilsdramaturgier Kjetil Sandvik har påpeget i en sammenligning mellem

¹⁰⁴ Janet H. Murray: *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts 1997, pp. 170-173.

¹⁰⁵ Marie-Laurie Ryan: *Narrative as Virtual Reality*. John Hopkins University Press, Baltimore & London 2001.

¹⁰⁶ Jensen, p. 232.

¹⁰⁷ Izzo, p. 26.

teater og computer: "Mange af de skyhøje forventninger og krav, der stilles til interaktive systemer, skyldes at det netop er den mellem menneskelige dialog (den mest avancerede af alle interaktionsformer), der opstilles som måleredskab for systemets interaktivitet."¹⁰⁸ Dette ændrer dog ikke ved det faktum, at teksten, computerprogrammet, ikke kan ændres spontant, som dramaet eller handlingen kan i Izzos teater, hvor den mellem menneskelige kommunikation netop er mulig, om end på fiktionen og teatralitetens præmisser. For Izzo er overholdelsen af det leksikale kriterium ganske klart afgørende: "interactive theatre is both inclusive and reactive to its audience. It changes in response to the audience's influence."¹⁰⁹ Akkurat som det ligger i skuespilkunstens natur, at den kendetegnes ved aktion og reaktion¹¹⁰, så kendetegnes interaktivt teater ved dets evne eller villighed til forandring gennem reaktion på publikums spontane påvirkninger.

Anskuet i forhold til den medieteoritiske diskussion, der af hensyn til begrebsklarhed henviser reciprokke processer uden for de digitale medier til sociologien, kommunikationsstudierne og informatikkens interaktionsbegreber, kan det måske alligevel godt forekomme underligt at et analogt medium som teatret overtager interaktivitetsbegrebet fra de digitale medier, i værste fald lidt vel smart: som et overfladisk forsøg på at opdatere en gammelt medium ved at vække en ydre genkendelse hos de yngre generationer, altså fagligt set en forfladigelse af begrebet gennem *branding* og med en acceleration af *buzzword*-effekten til følge. Imidlertid giver en reservation af interaktivitetsbegrebet for digitale medier, som Jens F. Jensen ønsker, ikke megen mening, ud fra den forståelse, der vil holde den leksikale betydning af ordet 'interaktivitet' i hævd, og som samtidig forholder sig kritisk til medieforskningens omgang med begrebet. Således leverer teaterforskeren Niels Lehmann med basis i egen forskning inden for begge områder (bl.a. "The Staging of Virtual Inhabited 3D Spaces" og "Børneteater i interaktion") et forsvar for en anvendelse inden for levende teater. I forhold til computerspil bemærker Niels Lehmann det samme forhold, som jeg har påpeget ved min komparation af Jensen og Izzo oven for, at interaktivitetsbegrebet i medieforskningen har betonet brugersiden, ja, Niels Lehmann konstaterer ligefrem, at begrebet er blevet "skævvredet" i en "overdreven vægtning af modtagersiden",¹¹¹ dvs. at det kun var brugeren, der aktiveredes, påvirkedes, mens programmet forblev upåvirket i afviklingen af sine rutiner. "Hvis interaktivitet simpelthen forstås som en gensidig udveksling", fortsætter han, "er der intet til hinder for at inddrage de analoge medier i puljen af interaktive medier."¹¹² For, som han påpeger, er der ikke nogen grund til at tro, at computere og Internet skulle være mere interaktive end tidligere medier, herunder teatret: "Teaterforestillinger er grundlæggende karakteriseret ved en samtidig tilstedeværelse af skuespillere og publikum. Derfor har dette medie en mere umiddelbar tilgang til at gøre tilskuerne til medskabere af værkerne..."¹¹³

Niels Lehmann legitimerer, at teaterforestillingen kan være interaktiv ved at postulere, den er et medium. Han går ikke ind i en diskussion med medieforskningen omkring forestillingens medialitet, men

¹⁰⁸ Kjetil Sandvik: "Teatret som model for digitale multimediesystemer", in: *Bulletin for Nordiske Teaterforskere* 1-2-2003.

¹⁰⁹ Izzo, pp. viii-ix.

¹¹⁰ "Når alt kommer til alt, hvad drejer skuespil sig så om? Aktion og reaktion. A giver B en lussing, og B slår igen." Eric Bentley: *Det levende drama*. Steen Hasselbalchs Forlag, København 1964, p.287.

¹¹¹ Niels Lehmann, pp. 13-14.

¹¹² Niels Lehmann, p. 14.

¹¹³ *Ibid.*, p. 20.

forudsætter blot, at den er et medium sammen med andre (interaktive) medier. Selvom jeg principielt er enig, er angivelse af skuespillere og publikums co-præsens og deraf potentiale for gensidige udvekslinger ikke specifikt nok til at karakterisere, hvad det er, der kan gøre forestillingen til et *interaktivt* medium; definitionsformen bliver for kategorisk (jf. det kategoriske interaktivitetsbegreb oven for). Her mener jeg, at teatervidenskaben kan lade sig inspirere af den oven for refererede diskussion mellem medievidenskaben og de tre fagområder, sociologi, kommunikationsstudier og informatik, først for at udvikle en forståelse af forskningsobjektets særlige medialitet, dernæst for at præcisere dets interaktivitet. Især drejer det sig om at forholde sig til den multidiskursivitet mellem sociologien og informatikken, som fortsætter over i medievidenskabens interaktivitetsbegreb ved inklusionen af CMC. Her er det min påstand, at der ud fra socialantropologi og mikrosociologi kan påvises en parallel mediering, det vi kunne kalde "*teaterassisteret kommunikation*" (TAK). Denne interaktivitetsform ville være forenelig med både en instrumentalisering af teatermediet, som den vi finder i Boals "De undertrykte teater", og en kunstnerisk æstetisering, der svarer til SIGNAs.

De flestes forståelse af medier hænger formentlig sammen med den måde, hvorpå medievidenskaben traditionelt har defineret dem: som artefakter eller teknologier (bøger, aviser, cd'er, VHS-bånd, dvd'er; telefoni, film, fjernsyn, computerspil, Internet, chat rooms, m.v.). Dette er det smalle mediebegreb, der underforstår, at et mediums evne til at "transportere" eller "bære" et budskab fra en afsender til en modtager (jf. medium, lat. *medius* 'midte'; noget der kan være 'mellemlid') kræver tilstedeværelsen af enten en særlig, håndgribelig materialitet eller i al fald en skarpt afgrænselig form. Medieforskeren Lars Qvortrup, derimod, er tilhænger af et bredt mediebegreb, idet han fastslår, at "[k]ommunikation foregår altid gennem medier".¹¹⁴ En afgørelse af om noget er et medium, må bero på en kognitiv eller analytisk tilgang frem for den førnævnte normative definitionsform. Den begrebslige udvidelse går dermed i retning af at medtage funktionelle kriterier og se på de processer, et evt. medium indgår i. Bruger vi Qvortrups eksempel med den interpersonelle kommunikation i hverdagen, finder denne sted med luften som medium. Endskønt luften er uhåndgribelig, er den dog en fysisk substans, der formår at sprede de lydbølger, som menneskets stemme producerer. Her vil en afgrænsning af mediet bestå i dets begrænsning, at det kræver begge kommunikationspartners fysiske tilstedeværelse inden for stemmens rækkevidde.¹¹⁵ Akkurat dette gør sig også gældende for teater. Luften kan derfor siges at være et grundlæggende udbredelsesmedium for teatrets kommunikation, der forløber ved skuespillere og tilskueres samtidige tilstedeværelse. Dette er så selvfølgelig, at vi end ikke ænser det, fordi luftens medium samtidig er element for hele vor biologiske eksistens. Kun når en forestilling i sin æstetiske kommunikation gør brug af luften til at udbrede røg, lugte (typisk madlugt) eller lyde (f.eks. støjpåvirkninger)¹¹⁶ bliver tilskueren måske opmærksom på dens betydning. Lige så fundamentalt og selvfølgelig er det andet udbredelsesmedie for teatret, nemlig lyset. Det er denne elektromagnetiske stråling, af fotoner, der udgår fra scenens objekter, og som gør det muligt for os at se, hvad der foregår, ved at synscentret i hjernen påvirkes og udskiller scenebilledets forskellige former fra hinanden. Pga. synssansens primat er publikum nok mest bevidst om kunstnerisk udnyttelse af lys.

¹¹⁴ Qvortrup 2001, p. 137.

¹¹⁵ Jf. Qvortrup.

¹¹⁶ For diskussioner og eksempler af kunstnerisk udnyttelse af lugt og lyd: se Erika Fischer-Lichte: *Ästhetik des Performativen*. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2004, p. 204-208.

Lyset bruges i dag ikke kun som en understregning af scenens elementer og til at skabe stemninger¹¹⁷, det kan også have en særlig dramaturgisk funktion.¹¹⁸

Anskuet ud fra Qvortrups udvidede mediebegreb bliver det hurtigt klart, at teaterforestillingen er et *sammensat* medium, der består i en kommunikativ samvirken mellem mange medier; et analogt multimedium. I teaterteorien er dette i og for sig allerede impliceret med Richard Wagners introduktion af operaen som Gesamtkunstwerk.¹¹⁹ I min forståelse af teatermediet skelner jeg mellem mediets materielle og funktionelle niveauer. På det materielle niveau er luften og lyset udbredelsesmedier for teaterforestillingens øvrige medier. Disse kan på det funktionelle niveau inkludere de tre mediekategorier, som kommunikationsforskeren John Fiske kalder *præsentative*, *repræsentative* og *mekaniske* medier. De præsentative er i teater kroppen, ansigtet og stemmen, og altså medier som skuespilleren udtrykker sig gennem. Disse medier er hver især medier for “‘natural’ languages of spoken words, expressions, gestures, and so on” og kommer til udtryk som “‘acts of communication’”.¹²⁰ Teaterforestillingen benytter typisk også de to andre mediekategorier. Repræsentative medier er medier, som bruger “cultural and aesthetic conventions to create a ‘text’ of some sort”, der udgør “‘works of communication’”.¹²¹ Dette er f.eks. scenografi, lysbilleder, video, verbaltekst, sange, musik. Mekaniske medier er medier, der er “transmitters of categories 1 and 2”, og som bruger “channels created by engineering”, og som derfor er mere følsomme over for “technological constraints”.¹²² Dette gælder lyssætning, projektioner af forskellig art (lys billeder, video) og lydapparat (PA-anlæg), som også kan udnyttes ekspressivt i den kunstneriske kommunikation (jf. en dramaturgisk brug).

Naturligvis orkestrerer teaterforestillinger samspillet af medierne forskelligt. I postdramatisk teater, hvor den dramaturgiske organisering af forestillingselementer iflg. H.-T. Lehmann er hypotaktisk eller ligestillet, må samspillet forventes at være løsere mellem medierne, for at indbyde tilskueren til selv at realisere betydninger. Har vi med teaterbegivenheder som SIGNAs at gøre, hvor publikum kan bevæge sig mere eller mindre frit rundt i installerede totaluniverser, kan vi forestille os sammensætningen endnu mere åben, således at det er den besøgende, der gennem sin individuelle færd afdækker, hvilke medier der aktiveres og påvirkes, og i hvilke kontekster de indgår. Gæsten komponerer derved sin egen forestilling som et netværk, der ikke kun består af de kommunikative værker, skuespillerne præsenterer, men også repræsentationer såsom scenografien og måske ekspressiv brug af de mekaniske medier. Et frit interaktivt teater kan for så vidt indbefattes i et bredt mediebegreb, hvor et multimedialt samspil er flydende og omskifteligt.

Isoleret betragtet synes fænomener som teater og frit interaktivt teater altså ikke at volde definatoriske problemer i et medievidenskabeligt perspektiv. Men hvad sker der, når vi så betragter den teatral interaktivitet i en social kontekst: er det da stadig muligt at udskille denne som noget andet end blot hverdagens sociale

¹¹⁷ Whitney Byrn: “The Origins of European Scenography, Lighting Practice and Theatre Architecture.” Upubliceret seminar-papir præsenteret d. 5. 5. 2000, ved The Catholic University America, p. 55.

¹¹⁸ Forestillingseksempler på en sådan brug kunne være Robert Wilsons *Woyzeck* (Betty Nansen Teatret 2001) og Hotel Pro Forma: *Operation: Orfeo* (Århus Musikhus 1993-).

¹¹⁹ Richard Wagner: “Artwork of the future”, in: *Correspondence, Selected letters of Richard Wagner*, translated and edited by Stewart Spencer and Barry Millington. J.M. Dent, London 1987.

¹²⁰ John Fiske: *Introduction to Communication Studies*. Routledge, London & New York 1990, p. 18.

¹²¹ Fiske, p. 18.

¹²² Ibid.

interaktion, og dermed legitimere en medialitet parallel med CMC? Problemet med Qvortrups brede mediebegreb er, at den sociale interaktion også foregår ved hjælp af medier, jf. stemmens udbredelse gennem luften. Samtidig udfordrer teaterformer som SIGNAs, der ligner *enviromental theatre* og *site specific theatre*, institutionsteatrets letgenkendelige organisatoriske rammer, både ved at anvende ikke-teaterrum som scene og gennem ophævelsen af skellet mellem publikum og skuespillere.

Ordet 'rammer' er i denne diskussion et løsen for definitionen af en teater-assisteret kommunikation. I *Steps to an Ecology of the Mind* (1972) introducerer socialantropologen, kybernetikeren m.m. Gregory Bateson rammebegrebet (*frame*) som betegnelse for den kommunikative evne, højerestående dyr besidder til ubevidst eller bevidst at kunne skelne mellem forskellige former for adfærd i en gensidig tegnudveksling med artsfæller. Denne idé om adfærdens betydning for det sociale liv udviklede han først i begyndelsen af 1950'erne, da han i Fleishhacker Zoo i San Franciscos foretog observationer af havens primater:

I saw two young monkeys *playing*, i.e. engaged in an interactive sequence of which the unit action or signals were similar to but not the same as those of combat. It was evident, even to the human observer that to the participant monkeys this was "not combat".

Now, this phenomenon, play, could only occur if the participant organisms were capable of some degree of metacommunication, i.e. of exchanging signals which would carry the message "this is play".¹²³

Genkendelse af og respekt for den metakommunikative ramme, abeungerne signalerer omkring handlinger, der ligner alvorets såkaldte "mood-signs", men ikke er det, gør, at "certain nips and other meaningful action"¹²⁴ kan udveksles som leg, dvs. uden ødelæggende konsekvens for individernes indbyrdes relationer. Tilsvarende foregår også menneskers leg og anden simuleret adfærd ved hjælp af rammesætning. Videre gælder det bl.a. for denne perceptive rammesætning, at den kan oversættes og kodes i form af en konkret ramme (som i eksemplet med kunstværket, hvor trærammen skiller maleriet fra tapetet), og at flere rammer kan forekomme inde i hinanden (jf. William Blakes tegninger, hvor menneskefigurer er omkranset med en tyk sort streg).

Med rammeteorien synes vi at have en optik til at afgrænse teatermediet med i forhold til det almindelige sociale liv. Det er dog ikke alle antropologer, der skelner mellem den sociale begivenhed og den teatreale begivenhed, sådan som jeg vil gøre det her. Afgrænsningen kompliceres ved, at socialantropologien anvender begreber fra teatervidenskaben som 'iscenesættelse' og 'performance', dvs. opførelse, til at beskrive, hvordan socialiteten, idéen om det sociale, opstår.¹²⁵ Hvor det teatreale, det fiktive eller ikke-alvoren begynder eller hører op, er ikke altid så afgørende for deres studier. Kirsten Hastrup, f.eks., ser med udgangspunkt i Shakespeares *theatrum mundi*-konception teatret som et teleskoperet socialt drama, en energimæssigt kondenseret form for virkelighed¹²⁶, uden at det i egentlig forstand er noget *andet og mere end social virkelighed*. En påstand, som i medieforskningens interaktivitetsdiskurs ville lade teater tilfalde den sociale sfære, ikke mediernes.

¹²³ Her citeret fra Gregory Bateson: "A theory of play and fantasy", in: Henry Bial (red.): *The Performance Studies Reader*. Routledge, London & New York 2004, p. 122.

¹²⁴ Bial, p. 129.

¹²⁵ Se Inger Sjørølev: "Ritual, performance, socialitet. En introduktion", in: Inger Sjørølev (red.): *Scener for samvær. Ny antropologi om ritualer, performance og socialitet*. Aarhus Universitetsforlag, Århus 2007.

¹²⁶ Kirsten Hastrup: *Action. Anthropology in the Company of Shakespeare*. Museum Tusculanum, København 2004.

Mit synspunkt, at der *er* forskel på teaterbegivenheden og den sociale begivenhed, finder imidlertid støtte hos Hastrups kollega, Inger Sjørlev. Hun benytter Batesons rammebegreb til at foretage en skelnen mellem hverdagsvirkelighed og performativ (eller rituel) socialitet, hvor *forestillingen* som mental dimension i opførelsen, *imagination*, bliver afgørende. Sjørlev beskriver, hvorledes vi *uden for teatret* ved hjælp af “en ironisk leg med identiteten” benytter os af den metakommunikative mulighed, som gives med Batesons rammesætning, til at iscenesætte andres perception af os selv i en kognitivt aktualiseret eller redundant manifesteret forestilling, der adskiller sig fra hverdagsvirkeligheden (jf. eksemplerne i Sjørlevs antologi, der inkluderer emner som transvestisme, turisme, idoldyrkelse, jazz-koncerter, shamanisme, eksil-tibetanske ritualer, islandsk spiritisme). I teatervidenskaben falder det ind under det, der ofte kaldes “hverdagens teatralitet” eller “hverdagens rollespil”. Iflg. Sjørlev ligger der i kraft af forestillingsevnen “et stadigt tilstedeværende potentiale i den ikke-indrammede hverdagsvirkelighed” for at skabe “et tvetydighedens rum”. Først hvis der gøres noget særligt, kan den performative socialitet kaldes frem som en “fælles forestillingstilstand”, nemlig dette at “det, der foregår, bliver sat i gåseøjne”, dvs. at det udfolder sig som et mulighedsrum – *en ironiseret virkelighed* kunne vi kalde det – som alle involverede genkender. “Pointen er [...], at gåseøjne kan optræde i mange former og sammenhænge, fra et tonefald i en ironisk bemærkning til den stedets og rummets markering som [...] kan udgøres af et selskabslokale, en dagligstue, eller et samtalekøkken som et stillet an til selskabelighed”.¹²⁷

Med dette antropologiske performancebegreb omfatter Sjørlev også teatret, men uden at opgive en differentiering mellem teatret og det sociale. Teatrets rumlige markering er “den mest eklatante udgave”¹²⁸ af de mulige rammesætninger og skiller sig netop ud som noget andet end hverdagsvirkeligheden ved netop rammens iøjnefaldenhed. Værd at bemærke er det dog, at det stadig, i forhold til f.eks. *environmental theatre*, *site specific theatre* eller visse former for gadeteater, hvor en arkitektonisk rammesætning ofte ikke i sig selv konnoterer “teater” eller helt mangler, er muligt ud fra alene adfærden at bestemme begivenheden som teater. Vi erindrer legen som Batesons eksempel. For at indfange kompleksiteten og de forskellige bevidsthedsniveauer, der findes inden for rammesætningsfænomenet, opererer mikrosociologen Erving Goffmanns i *Frame Analysis* (1974) med det, han med en musikalsk metafor kalder for “keying”, dvs. ‘stemhed’: “I refer here to the set of conventions by which a given activity, one already meaningful in terms of some primary framework, is transformed into something patterned on this activity but seen by the participants to be something quite else.”¹²⁹ Goffmanns egen opfattelse af teater som en rammesat aktivitet er som Sjørlevs i høj grad forbundet med en teaterbygning og en teaterscene; når vi så alligevel kan anvende *keying*-begrebet i en mere opdateret teaterforståelse, er det fordi Goffmann har erkendt, at en teatersituation grundlæggende kræver mere end den simple keying, der forekommer i hverdagen.¹³⁰

Hvad en kompleks teatral *keying* implicerer, kan teaterforskeren Hans van Maanens systemiske kombination af rammeteori, kontekst og publikumsforventninger belyse. Det er kontekstuelle rammesættelser, eller m.a.o. forskellige diskursive opfattelser, der virker ind på og er med til at definere en teatral begivenhed.

¹²⁷ Sjørlev, p. 17.

¹²⁸ Ibid.

¹²⁹ Goffmann, p. 44.

¹³⁰ Ibid., p. 138.

van Maanen skelner således mellem fire rammer: “the communicative frame”, “the organizational frame”, “the institutional frame” og “the societal frame”. Disse rammer er afhængige af hinanden og påvirker hinanden på forskellig vis, dog hovedsagelig således at påvirkningerne går “indad”, fra den samfundsmæssige ramme til den kommunikative ramme. Primært er påvirkningerne langsomme og komplekse sociologiske processer, der sker over længere tid, og ikke noget der umiddelbart har med den enkelte opførelse at gøre. Interessant for os i en skelnen mellem det teatrale (det medierede) og det sociale er den kommunikative og den organisatoriske ramme.

Den kommunikative ramme er den ramme, der peger på det, der er inden for som den teatrale begivenhed. Den teatrale begivenhed udgøres af en relation mellem to perceptionssystemer: opførelsens og tilskuernes. Disse to systemer er afgørende for, at den teatrale begivenhed kan finde sted, samtidig med at de virker sammen med alle de andre rammer. Systemerne aktiverer den kommunikative ramme, ved at en begivenhed genkendes som teater. Denne aktivering er kun muligt, fordi systemerne er uafhængige af rammen og har en eksistens uden for; perception er jo noget, vi mennesker hele tiden benytter os af. Den kommunikative ramme om teaterbegivenheden er dynamisk i den forstand, at den justerer sig efter perceptionssystemerne: den *bliver til under teaterbegivenheden* i en vekselvirkning mellem de to perceptionssystemer og under påvirkning fra de øvrige rammer.¹³¹ Teateropførelsen ser van Maanen her med Niklas Luhmanns kunstforståelse (jf. citatet, p. 5) som *en strukturel kobling* mellem tilskueren og instruktørens perception: i og med sin reelle realitet (selve den æstetisk-formede materialitet, den består af) medierer opførelsen instruktørens forestilling (den imaginære realitet).¹³² Eller som det hedder hos en anden Luhmann-kender, Lars Qvortrup: “[K]unst er det særlige medium, der gør det ikke-iagttagelige iagttageligt [...]”.¹³³

Perceptionsskemaerne hos en tilskuer er elementer og strukturer, der er udviklet gennem tænkning, og som opbevares af hukommelsen. Disse bekræfter ofte det forventelige, det forudsigelige, det allerede kendte. Ved at formgive deres materiale på forskellig vis spiller teaterforestillinger inden for den kommunikative ramme enten med eller op imod publikums forventninger ved at kalde fire forskellige perceptionsskemaer frem: “a. Perception schemes concerning theatrical conventions/b Perception schemes concerning theatrical and other languages/c. Perception schemes concerning the aesthetic processing of themes/d. Imagination schemes.”¹³⁴ Hvis en teaterforestilling øver modstand imod beskuers meningsfulde perception ud fra kendte konventioner, sprog eller genkendelige tematikker, kalder det på tilskuerens imaginationsskemaer. van Maanen forklarer, hvordan imaginationen, billeddannelsen eller den indre forestilling, fantasien, i langt mindre grad er bundet af kognitive strukturer (hvorfor imaginationsskemaer, som han selv er inde på, er en misvisende betegnelse) og i højere grad fungerer som en *associativ proces*, der forsøger at løse perceptionens problem: at finde mening i det sansede.

Den organisatoriske ramme er dernæst den, der gør det muligt at se, hvordan teaterbegivenheden indgår i komplekse relationer med den omgivende sociale virkelighed. Det gensidighedsforhold, som vi så med Sjørøvs antropologiske optik, uddybes som en rammesætning, der ikke kun etablerer distinktionen mellem

¹³¹ van Maanen., pp. 243–245.

¹³² “Kunst macht Wahrnehmung für Kommunikation verfügbar [...] Das Psychische System kann aus Anlass der Wahrnehmenden Teilnahme an Kunstkommunikation Erlebnisintensitäten erzeugen, die als solche inkommunikabel bleiben.” Niklas Luhmann: *Die Kunst der Gesellschaft*. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1995, pp. 82–83.

¹³³ Qvortrup, 2001, p. 232.

¹³⁴ van Maanen, p. 255.

teatret som system og samfundet som dets omverden, men tillader en dynamisk vekselvirkning mellem dem, og som faktisk konsoliderer begge i deres egenart. Den organisatoriske ramme har at gøre med de fysiske aspekter ved teaterbegivenheden: den etablerer et teatralt møde i reel tid og reelt rum mellem mennesker, der lader det sociale virke ind på det æstetiske og vice versa. For nærmere at forklare sammenhængene underinddeler van Maanen den organisatoriske ramme i to rammer: “den socialt-organisatoriske ramme” og “den æstetisk-organisatoriske ramme”. *Den socialt-organisatoriske ramme* vedrører et teaters markedsføring i den forstand, denne er med til at åbne publikum for forhandling af deres verdensopfattelse, og den består af organiseringen af tid og sted for teaterbegivenheden, hvor det f.eks. bliver afgørende for, hvem der kan eller vil møde op som publikum. *Den æstetisk-organisatoriske ramme* har på den ene side konkret at gøre med hvilke faciliteter en teaterproduktion har til sin rådighed: scenetype, teknik, siddepladser, m.v. Disse faciliteter har med nutidens teateræstetik direkte indflydelse på hvilken æstetisk kommunikation, der kan skabes. På den anden side sker den æstetiske organisering af publikum også gennem en skabelse af forventninger til den forestående teaterbegivenhed. Dette sker vha. de informationer, som teatret udsender til massemedierne, herunder kritikerne, og andre distributionsnetværker, mailinglister o. lign., og i forbindelse med selve opførelsen i form af programmer og andre kontekstualiseringer som interviews, undervisningsmateriale og foredrag. Dermed forberedes publikum på, hvilke perceptionsskemaer forestillingen vil aktivere.¹³⁵

van Maanen behandler ikke (frit) interaktivt teater i sin teori; men det er klart, at også her spiller rammesætning en rolle. Komplexiteten og den gensidige afhængighed mellem den kommunikative ramme og den organisatoriske ramme lader sig ane, når dette system sættes i relation til Janek Szatkowskis begreb om “teater med publikum” (modsat det van Maanen beskriver, “teater for publikum”):

Den første [kategori] er teater for tilskuerne. Her er det grundlæggende element i fiktionskontrakten, at ‘rampen’ mellem scene og sal bibeholdes. Tilskuerne bliver i salens mørke, så at sige. Publikum kan leve med i det, der sker på scenen, eller betragte det kritisk; de kan identificere sig med figurerne, eller opleve dem med distance, men tilskuerne bliver aldrig draget ind i den dramatiske fiktion som direkte medskabende, ligeværdige spillere. [...] Sker det, er vi inde i den anden af teatrets kommunikative grundformer: teater med tilskuerne. Denne kommunikationsstruktur vil noget andet. Det centrale er her at ophæve rampen, og derved gøre alle tilskuerne aktive på lige fod med skuespillerne.¹³⁶

Her ser vi, hvordan fiktionskontrakten for teater med publikum bestemmes af den organisatoriske rammes æstetiske organisering af teaterbegivenheden, ved at publikum gennem spillestedets konkrete omorganisering eller non-teatrale interiør bringes inden for forestillingens kommunikative ramme. Samtidig må vi formode, at der gennem den socialt- og æstetisk-organisatoriske forarbejde, er skabt en bevidsthed, som indstiller publikum på, hvilken slags forestilling de går ind til. Ud fra fiktionskontrakten som adfærdsregulator for den teatrale begivenhed gælder det derved ikke, at tilskueren skal lade som om, det, denne *ser på*, er en reel realitet, nej, tilskueren er nu reelt *aktør i* en fiktiv eller virtuel realitet. Forskellen på at være inden for og uden for den kommunikative ramme i et (frit) interaktivt teater er måske for en objektiv betragtning lille i forhold til de kommunikationsstrukturer, der også findes i en social interaktion; men det kræver ikke desto mindre en større mental omstilling hos et teatervant publikum at være medspillere.

¹³⁵ Ibid., p. 267.

¹³⁶ Szatkowski 1989, p. 30.

Snarere end at se teatret som noget, der kan opløses i det sociale, ser altså Sjørlev, Goffmann, van Maanen og Szatkowski hver på deres måde de to områder som hver især forskellige men konstitueret af deres afhængighedsforhold. Fordi teatret er forskelligt fra det sociale, kan det netop tjene som metafor for rammer uden for, dvs. synliggøre teatrale eller teater-lignende fænomener i hverdagen, sådan som Sjørlev bruger det i *Scener for Samvær*, og Goffmann har brugt det i *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959). Og samtidig består teatret kun som noget andet i kraft af den basale rammesættelse, der har sin baggrund i det sociale; teatret skildrer eller reflekterer gennem mere eller mindre abstrakte udtryksformer den omgivende sociale virkelighed, sådan som van Maanen ser det.

Ud fra både de medieteoretiske, socialantropologiske og teatervidenskabelige betragtninger, jeg har præsenteret her, er der intet i vejen for, at samtlige interaktive teatre omtalt hidtil – Boal, Izzo og SIGNAs – forstås som medieringer af social virkelighed. At publikum bydes inden for i spillet harmonerer med tanken om, at disse teaterformer assisterer kommunikationer, der ligner det sociale liv og måske virker nærmest ligeså virkeligt – som simulation af en virkelighed. Dermed ikke sagt at intentionerne er de samme for disse interaktive teaterformer; vægten kan stadig ligge forskellige steder og forskyde sig i forhold til instrumentering, hvor teatret decideret stiller sig til tjeneste for en politisk sag eller tjener en social funktion, og æstetisering, hvor det kunstneriske udtryk mere er i fokus.

For at få et operationelt interaktivitetsbegreb for teater kan Gary Izzos definition af interaktivt teater bruges som forlæg (jf. oven for, p. 30). Det stiller følgende kriterier for interaktiviteten:

1. at publikum skal kunne indgå som aktører sammen med skuespillerne;
2. at skuespillere og publikum agerer inden for et fælles overordnet plot; og
3. at det overordnede plot (dramaet) spontant lader sig ændre som reaktion på publikums påvirkninger.

Herudfra kan der arbejdes videre med den beskrivelse af interaktivitet i teatret, som Niels Lehmann lagde op til med postulatet, at interaktive medier ikke nødvendigvis er mere interaktive end *tidligere* medier.

◆ *Interaktivitet som teaterhistorisk fænomen*

Når vi anvender interaktivitetsbegrebet (jf. Izzos definition) som en optik for at afsøge teaterhistorien for interaktivt teaters oprindelse, inspirationskilder, forløbere og egentlige udøvere, må vi holde os for øje, at vi gør os skyldige i en anakronisme: vi anvender et begreb, der er udviklet i en anden, senere tid, end det fænomen vi betragter. Så længe vi er bevidste om denne risiko for at italesætte fænomenet ud fra en diskurs, der ikke svarer til dets samtids forståelse, og vi prøver at tage den historiske forståelse med i betragtning, er der imidlertid intet i vejen for at foretage øvelsen. Dette svarer til den italesættelse, som Erika Fischer-Lichte foretager, når hun vil spore det performatives æstetik til f.eks. middelalderritualer.¹³⁷ På tilsvarende vis kan fortidens udtryk og tiltag i form eller retning af interaktivitet bringes til at perspektivere nutidens, og lighedstræk kan fremdrages.

Afsøgningen vil i sagens natur ikke bare dreje sig om nedbrydningen af den struktur ved teater, der er anset for den mest fundamentale, nemlig scene-sal-organisationen eller opdelingen i optrædende og tilskuere, men den vil også tegne forskydningen af publikums position i den hierarkiske organisering af kommunikationen,

¹³⁷ Fischer-Lichte 2006a, pp. 7-8.

som den typisk består i mellem instruktør-skuespiller-tilskuer, med hensyn til hvem der har den kreative kontrol: tilskueren er som recipient nederst i hierarkiet, underordnet skuespiller og instruktør, hvor instruktøren idag er i toppen som producent.¹³⁸ Sådan har det ikke altid været, idet sceneinstruktøren som bekendt er en nyere opfindelse; men det er først med interaktive teaterformer, at der radikalt rækkes ved den teatrale kommunikation: tilskuerens position ændres, og denne tilkendes en ny som coproducent. Samtidig afgiver instruktøren også kontrol over opførelsen i forhold til skuespilleren, der i interaktionen nødvendigvis må være sin egen instruktør i forvaltningen af rollen over for et publikum, som ikke på forhånd er bekendt med rollen. Dette vil kunne iagttages ved de mere kunstneriske, frie udgaver af interaktivt teater; i forumteatrets kommunikation findes der ikke et sådant kommunikativt hierarki, kun en mediatorfunktion mellem skuespillere og tilskuer, der vedligeholder ligestillingen mellem alle som coproducenter af dramaet.

Følgende fremstilling er af gode grunde begrænset til skitseagtige nedslag på nogle af de vigtigste punkter i interaktivitetens historik. Afgørende bidragsydere er allerede mere eller mindre perifert introducerede (Boal og Izzo); her skal deres teaterformer uddybes i det omfang, det er befordrende for senere komparationer med SIGNA.

Kommunikationssituationen, hvor alle er deltagere i og skabere af en fælles opførelse, kendetegner både begyndelsen og kulminationen på den historiske udvikling. Mange har søgt teatrets oprindelse i ritual¹³⁹; oprindelsen af interaktivt teater kan føres endnu længere tilbage, ikke som en ubrudt tradition eller praksis og heller ikke som teater, men til den anden oprindelses- og inspirationskilde, som leg udgør. I sin forståelse af interaktivt teater ser Gary Izzo det som synonymt med børns rollelege (heraf titlen på hans bog *The Art of Play*)¹⁴⁰, og han tilskriver det som dets fremmeste funktion at give os voksne evnen til at lege tilbage.¹⁴¹ Teoretikeren, der refereres til, er kulturhistorikeren Johan Huizinga, der i *Homo Ludens* (det legende menneske) fra 1938 definerer legen som en materielt uproduktiv aktivitet, der bygger på en evne til at skelne mellem alvor og ikke-alvor. Som "fri handling" udspiller den sig "udenfor det daglige liv", er afgrænset i tid og rum og følger aftalte ordensregler. Idet legen "fremkalder sammenslutninger",¹⁴² opfatter Huizinga den som en socialt konstituerende aktivitet, "en kulturfaktor"¹⁴³, ja Huizinga mener sågar, at selve den menneskelige civilisation kan rodfæstes i legen.¹⁴⁴ Hvornår leg først opstår, ved vi ikke, men vi ved, at den ikke er en menneskelig opfindelse.

¹³⁸ Det vil sige som fortolkningsprocent i forhold til en (dramatisk) tekst, som regel skrevet af en dramatiker.

¹³⁹ Jf. f.eks. Friedrich Nietzsche: *Tragediens Fødsel*. Gyldendal, København 1996 (1872); Egill Rostrup: *Den attiske Tragoidia i Theaterhistorisk Belysning*. Gyldendalske Boghandel-Nordisk Forlag, København 1921; Victor Turner: *From Ritual to Theatre*. PAJ Publikations, N.Y. 1982; Anita Hammer: *Inanna in hieros Gamos: A Processual Representation*. KUBE series 3. Department of Art and Media Studies, Trondheim 1999; Inge Nielsen: *Cultic Theatres and Ritual Drama – Regional Development and Religious Interchange between East and West in Antiquity (Aarhus Studies in Mediterranean Antiquity, Vol. IV)*, Aarhus Universitetsforlag 2002; Lauren Friesen: "Drama and Religion: The Search For a New Paradigm", in: *The Journal of Religion and Theatre*, Vol. 4, No. 1, Summer 2005, http://www.rjournal.org/vol_4/no_1/friesen.html (2.12.07).

¹⁴⁰ Izzo, p. 4.

¹⁴¹ Ibid., p. 17.

¹⁴² Huizinga: *Homo Ludens. Om kulturens oprindelse i leg*. Gyldendals Uglebøger, København 1963, p. 21. Min kursivering, KSN.

¹⁴³ Ibid., p. 12f.

¹⁴⁴ Huizinga, p. 13.

Som Huizinga påpeger, er leg en præ-kulturel aktivitet, der også forekommer hos dyr, f.eks. hunde. Betragtes interaktivt teater som leg, fortaber en tidsbestemmelse af oprindelsen sig i de forhistoriske tåger. Kun strukturelt kan den spores til en form for adfærd, der har været delt af mennesker og primater i millioner af år.

Opsplitningen af repræsentative lege i optrædende og tilskuere er sådan set det, der strukturelt konstituerer teatret som et selvstændigt medie i det græske bysamfund.¹⁴⁵ I interaktivitetsperspektivet er tragediateatrets opståen og bymagtens kontrol over det at anse for et anslag mod kollektive udfoldelser af kultiske fejringer – en undertrykkelse, hvis man ellers følger Augusto Boals ideologikritiske analyse af Aristoteles' dramaturgi i Poetikken: teatrets produktionsmidler blev fraranet folket, skuespillet overladt til udvalgte få, og tilskuerens subversive tilbøjeligheder (*hamartia*) blev udrenset ved *katharsis*-effekten gennem empati og frygt. Denne forløber i tilskuerens mentale apparat som en parallelproces til den tragiske helts udvikling gennem *anagnorisis* og *peripeteia* mod en *catastrophe*.¹⁴⁶ Først i nyere tid opstår der mulighed for, at tilskueren selv kan blive skuespiller i interaktive teaterformer. Men nogle forløbere bør nævnes først.

Tidlige foreløbere findes sent i middelalderen i katedralernes liturgiske spil og i de stort anlagte udendørs passions- og mysteriespil, der kunne foregå på runde og publikums-omsluttende spillepladser. Spillene er ingenlunde interaktive, da de følger en på forhånd fastlagt fortælling, repræsentationen af kristent mytestof, men et fysisk skel mellem optrædende og tilskuere er ikke-eksisterende i den forstand, at handlingen bevæger sig fra lokalitet til lokalitet gennem forsamlingen af tilskuere. Der er m.a.o. en nærhed i den kommunikative situation. Og hvad angår passions- og mysteriespillet blev scenografien og rollerne fremstillet af folket.

Fejringer af kultisk eller verdslig art har typisk i deres afvikling aspekter, indslag eller faser, der ikke er iscenesatte, dér hvor festen slippes løs, og tilfældet, det improviserede, får plads. Det kendes også fra middelalderens religiøse højtideligholdelser og ridderturneringer samt renæssancens dyrt anlagte festivaler til ære for konger og fyrster. Imidlertid foregår denne folkelig udfoldelse som en biting, et mellem- eller efterspil til de formelle dele, dvs. uden for en teatralt kommunikativ ramme – som social interaktion.

Den første, der tænkte sig folket inddraget i opførelsen af de officielle dele som et decideret teater, er den schweiziske filosof Jean-Jacques Rousseau. Kritisk over for udbredelsen af slet moral fra de franske teatre foreslår Rousseau i *Lettre à M. d'Alembert sur les spectacle* (1758), at teatret i en for samtiden radikalt anden form skulle kunne bidrage til en styrkelse af nationalkarakteren, nemlig som teatralt iscenesatte folkefester.¹⁴⁷ Som forbillede fandtes i Schweiz allerede på Rousseaus tid en udbredt tradition for at arrangere festlige samlinger udendørs såsom vinbondefester o.lign., de såkaldte *Festspiele*, hvor der indgik kollektive danse, underholdende indslag af forskellig karakter og konkurrencer. Rousseau drømmer om at institutionalisere og videreudvikle disse og andre af samtidens offentlige spektakler som en teaterform, et skuespil, der udøvedes af folket. I mit interaktivitetsperspektiv fremstår den tænkte opførelse dog mere som konkurrence, sport, end

¹⁴⁵ Huizinga skelner mellem repræsentative og kamp- eller konkurrence-baserede lege. Repræsentationen har her vores interesse, velvidende at der kan forekomme et konkurrence-element i teater, jf. det græske eller teatersport.

¹⁴⁶ Se Boal, pp. 25-39.

¹⁴⁷ Dette ville vi i dag betegne som en "kulturel iscenesættelse". Jf. Eigtved, p. 36: "det er teatralisering, der tages i anvendelse til at illustrere væsentlige aspekter af en kultur." Eigtved behandler således åbningen af Øresundsbroen i 2000 som en form for crossover-teater, der på det symbolske plan spiller på en forbrødring af Danmark og Sverige.

egentligt teater, og de medvirkende mere som performere, i egenskab af deres sociale funktion eller individuelle kunnen, end skuespillere, der agerer i en fiktion:

overlad skuespillet til tilskuerne; lad dem selv være skuespillere; lad enhver få lejlighed til at finde og holde af de andre, for at alle kan føle sig bedre i forening. Jeg behøver ikke at trække de gamle grækere frem igen; vi har mere moderne eksempler, de eksisterer endnu og jeg finder dem midt blandt jer. Vi har hvert år revyer; offentlig prisbelønninger; skyttekonger, kanonskytter og navigationsmestre. Foranstaltninger af denne art, der er så nyttige og så tiltalende, kan der ikke blive for mange af.

Hvorfor kan arbejderen ikke, for at komme i form og træning, gøre våbeneksessits? Har republikken mindre brug for arbejdere end for soldater? Hvorfor laver vi ikke – på linje med de militære prisudmærkelser – andre gymnastikpriser som opmuntring for kappestriden, hurtigløbet, diskoskastningen og andre kropsovelser? Det er jo det mest strålende skuespil man kan se.¹⁴⁸

Som reformmodel for institutionsteatret forbliver idéen utopisk. Derimod har den i sin iscenesættelse af folket inspireret stærkt politiserede kulturelle iscenesættelser, først og fremmest Den franske revolutions mytologiske fejring af sig selv, men også Sovjetunionen, Nazityskland og andre diktaturstaters masseopbud kan ses som skyggesiden af Rousseaus idé. Som interaktiv populær og spektakulær form kommer De olympiske lege tættest på en realisering.¹⁴⁹

Interaktivitet i teatret dukkede først op begyndelsen af det 20. århundrede. Og da var det som forstyrrende eller destruktive indslag, der udførtes med fuldt overlæg. Således inkorporerede avantgardistiske varietéformer som den futuristiske *serate* og den dadaistiske *soiré* i deres antiborgerlige iscenesættelser provokationer, der skulle opildne tilskuerne til at blive aktører. Iflg. futuristen F.T. Marinettis manifest *Varitéteatret* kunne der være tale om at skabe postyr og tumult i salen ved at smøre lim eller strø kløe-/nysepulver på sæderne, sælge for mange billetter og invitere urostiftere gratis.¹⁵⁰ Som Erika Fischer-Lichte har bemærket, er det i kraft af tilskuerens automatiske respons en ufrivillig aktivering, der her finder sted. Derfor vil jeg i min kontekst se det som en negativ brug af interaktivitet.¹⁵¹

En af de første, der udtænkte en konstruktiv måde, hvorpå publikum kunne integreres som aktører i teatret, var Bertolt Brecht. Konceptet var ganske vidst ikke interaktivt. I forbindelse med udviklingen af det episke teater lancerede han det, han kaldte *Lehrstücke*. Det blev over årene til en række korte episke stykker, som, det var tanken, skulle fungere som øvelsesapparat for den episke spillestil, lige så vel som de indholdsmæssigt var marxistisk-ideologiske refleksionsscenarier, der gennem en kropslig kognition skulle skærpe evnen til dialektisk tænkning. "Lærestykket lærer ved, at det bliver spillet, ikke ved at blive set", som Brecht har udtrykt det.¹⁵² Omend det ikke er som interaktør, coproducent af dramaet, at Brecht inddrager tilskueren, så foretager han Rousseaus ønskede ligestilling af alle tilstedeværende som skuespillere. Det er på idéplan et vigtigt skridt i retning af interaktivitet, især med henblik på Boals projekt "De undertryktes teater".

Som en uforudsigelighedsfaktor i kunsten tog interessen for interaktivitet for alvor fart i 1960'erne. Det sker med nye performative kunstformer som event, happening, environment og aktion (senere samlet under betegnelsen performancekunst). Eksperimenterne udførtes af kunstnere med anden baggrund end teatret, især billedkunst. Det gav en frisk tilgang, der ikke var berøringsangst over for publikum. Projekterne blomstrede i en

¹⁴⁸ Her citeret efter Christian Ludvigsen: "Krøniken om 'Folkets teater'", in: *TTT*, nr. 13, 1970, pp. 4-5.

¹⁴⁹ Jeg tænker her på legene som de princippielt er anlagt, som et internationalt stævne for amatørsportsudøvere.

¹⁵⁰ E. Crispolti (red.): *FUTORISMO*. Akademia di San Luca, Rom 1976.

¹⁵¹ Fischer-Lichte 2006a, pp. 13.

¹⁵² Sten Bille (red.): *Brechts lærestykker. Et teater for fremtiden*. Drama, Gråsten 1981, p. 6.

mængde og et omfang, det vil føre for vidt at gå ind i her.¹⁵³ Generelt kan man om tildeling af interaktive roller og opgaver til publikum sige, at den svinger mellem at være provokatorisk (dvs. følger/ udvikler linjen fra den historiske avantgarde) og kreativ. Og der arbejdes fortrinsvis rumligt og sensorisk med materialet, og ikke inden for et repræsentationsparadigme, som teater traditionelt gør: betydning opstår gennem såvel publikums performativitet som reception. Det er Erika Fischer-Lichtes performative æstetik, der her i praksis er introduceret på kunstscenen¹⁵⁴, selvom betegnelsen ikke fandtes dengang.¹⁵⁵

Richard Schechner, der i 1960'erne virkede som både teaterinstruktør og teaterforsker, lod sig inspirere af disse kunstneriske strømninger i forhold til publikumsdramaturgi. Med tilføjelse af studier af bl.a. Grotowskis brug af publikumsomsluttende scenografier og tilskueren som vidne og hans egne instruktørfaringer med The New Orleans Group og New York-baserede The Performance Group, lancerede han på denne baggrund en helt ny genre, som han kaldte *enviromental theatre*. I essayet "Six Axioms for Environmental Theatre" (1968) opstiller Schechner grundantagelser for genren: "1. The theatrical event is a set of related transactions"; "2. All the space is used for performance; all the space is used for audience"; "3. The theatrical event can take place either in a totally transformed space or in 'found space'"; "4. Focus is flexible and variable"; "5. All production elements speak in their own language"; og, endelig, "6: The text need be neither the starting point nor the goal of a production. There may be no text at all".¹⁵⁶ Det er interessant at se, hvordan Schechner med disse aksiomer foregriber megen af den teaterteoretiske og fænomenologiske tænkning, som jeg benytter mig af i dette speciale. Hele konceptionen af teaterforestillingen som en kompleks begivenhed, der emergerer mellem opførelsens samtlige komponenter, tilskuerer, skuespillere, produktionselementer og rum, som den går igen hos Willmar Sauter, Erika Fischer-Lichte, og kan perspektiveres i Ole Fogh Kirkebys fænonmenologi, slår Schechner an i 1. og 4. axiom. Hans-Thies Lehmanns ligestillede eller simultane dramaturgi i hans postdramatiske konception, med dens principper om heterogen æstetik og parataktisk ordning af produktionselementerne ligger udkastet til i 4., 5. og 6. axiom. Endelig genkendes både strategien med at anvende eksisterende arkitektoniske rum eller konstruerede scenografiske installationer (typisk i et teater), 3. axiom, og at spille i hele rummet og indbyde publikum til at indtage det, 2. axiom, i Izzos og SIGNAs praksis. Hvor Schechners egne realisationer skiller sig væsentligst fra sidstnævntes teatre er i den ikke-mimetiske fremstilling, både i scenografien, der er funktionel og i de fleste produktioner mest af alt ligner en abstrakt legeplads (med niveauforskudte platforme og klatretårne)¹⁵⁷, og i spillestilen, der er nærmest episk. Men mest afgørende er det, at interaktivitet ikke er integreret som et kollektivt skabt drama i Schechners dramaturgi.

For realiseringen af interaktivitet kan environmentet betrages som en rumlig forudsætning: det er led i både den kommunikative og æstetisk-organisatoriske rammesætning af opførelsen (jf. van Manen) og bidrager som sådan i nedbrydelsen af scene og sal-inddelingen til den fleksibilitet i placeringer og bevægelighed, der er påkrævet i en fri interaktiv forestilling. Resten af publikumsinddragelsen ligger i spillet. To produktioner med The Performance Group skal kort nævnes her for at belyse Schechners forbehold over for interaktivitet: *Dionysis*

¹⁵³ For en indførelse: se Fischer-Lichte 2006a; Fischer-Lichte "Performance Art and Ritual: Bodies in Performance", in: Theatre Research International 22, no. 1, 1997; Richard Kostelanetz: *The Theatre of Mixed Means: an introduction to happenings, kinetic environments, and other mixed-means performances*. Dial Press, New York 1968; Rose Lee Goldberg: *Performance Art: From Futurism to the Present*. Thames & Hudson, New York 2001.

¹⁵⁴ Fischer-Lichte 2006a.

¹⁵⁵ Det nærmeste vi kan komme det, er den ofte refererede forståelse, at kunstnernes værker primært består i deres *doing*, 'gøren'. Jf. Richard Schechner: "Happenings", in: Schechner 1969, p. 149.

¹⁵⁶ Ibid., pp. 157-180.

¹⁵⁷ For illustrationer, se Richard Schechner: *Environmental Theatre*. Applause, N.Y - London 1994.

in 69 (1968) og *Commune* (1971). Her er involveringen i den første forestilling stramt iscenesat og begrænset til et par planlagte rituelle forløb (fødsels- og dødsritualer), som tilskuerne indbydes til at deltage i, og til et forførelsesforsøg, som den mandlige hovedrolleindehaver gør over for en kvindelig tilskuer. Publikumsresponsen varierer mellem, at publikum entusiastisk følger skuespillerne til at de indbyrdes overskrider anstændighedsgrænser eller gør helt uventede ting, som ikke passer ind i forestillingen (erklæringer imod Vietnamkrigen harmonerer knap så godt med en versionering af Euripides' *Bakkantinderne*). I *Commune* drejer det sig især om en Viet Nam-scene, der symboliserer amerikanske soldaters nedslagtning af landsbyen My Lai. Skuespillerne træder midlertidigt ud af deres roller og beder udvalgte tilskuere samle sig på en udpeget plads i scenografien. Hvis de ikke gør det – bliver de fortalt – kan forestillingen ikke fortsætte. En aften nægter en mindre gruppe tilskuere at føje sig, og det leder til, at forestillingen afbrydes i mere end tre timer! En diskussion bølger frem og tilbage om bl.a. tvang og deltagerdemokrati. Til sidst giver obstruerterne op og går, og forestillingen kan afsluttes med de tilbageblevne skuespillere og en tilskuer i en af rollerne. Idet Schechner tilsyneladende ikke ønsker at give afkald på instruktørinstansens kontrol ved fuldstændig ligestilling mellem skuespilleren og tilskueren i et egentlig interaktivt drama, udvikler han i lyset af *Commune*-episoden den opfattelse, at interaktivitet ikke kan integreres i selve opførelsen, men kun kan forekomme uden for fiktionen, som planlagte afbrydelser med valgmuligheder for det videre forløb. I den forstand er hans forståelse af publikumsdeltagelse forbundet med social interaktion:

Audience participation expands the understanding of what a performance is, because audience participation takes place precisely at the point where the performance breaks down and becomes a social event. In other words, participation is incompatible with the idea of a self-contained, autonous, beginning-middle-and-end artwork.¹⁵⁸

Den første del af synspunktet vedr. teatrets opløsning i den sociale begivenhed har opkomsten af egentlig interaktive teaterformer gjort til skamme. Den anden del afslører instruktør-Schechners modsigelse af forsker-Schechners søgen efter andre dramaturgiske løsninger end de gængse.

De sidste punktnedslag, jeg skal foretage her, er i det, jeg anser for de to historisk vigtigste udøvere: Boal og Izzo. Ikke sådan at forstå at SIGNA dermed er udelukket fra historieskrivningen; men her drejer det sig om at skabe det historiske perspektiv, SIGNA bør ses i. Boal og Izzo er nogenlunde tidsmæssigt parallelle i deres udvikling af interaktive former: arbejdet på dette tog hos begge fart i 1970'erne og er fortsat op til i dag. Den socioøkonomiske baggrund for projekterne er, som jeg har strejft tidligere, væsensforskellige og giver divergerende incitament: for Boal en politisk instrumentalisering af teatret i forsøg på at bidrage til forbedring af vilkårene for den fattige analfabetske befolkning i Peru¹⁵⁹; for Izzo et æstetisk bidrag til underholdningsindustrien i USA, som dog siden hen genererer nogle samfundskritiske synspunkter, såsom dehumanisering ved informationssamfundets forjagede livsstil og individualisme, de elektroniske mediers passivering af den enkelte og undervurdering af legens betydning.¹⁶⁰ Først skal jeg se på Boals interaktive teater.

Udover kritikken mod den artistoleliske dramaturgis passiverende *katharsis*-effekt retter Boal skydset mod Brecht i sit teoretiske hovedværk *De undertryktes teater* (1974). Nok var det Brechts intention med sin episke dramaturgi at ville bryde illusionen af virkelighed på scenen og aktivere publikum til at tænke selv og tage stilling i en følelsesmæssigt distance til den sceniske handling (*Verfremdung*-effekten), men samtidig

¹⁵⁸ Ibid., p. 40.

¹⁵⁹ Boal 2000, p. 120.

¹⁶⁰ Izzo, pp. 5-7.

fastholdt han en ret til selv at bestemme indholdet, og det var stadig skuespilleren, der handlede på vegne af tilskueren. Brechts stykker er didaktiske, belærende, idet de implicerer en samfundsanalyse, hvor individet er et objekt-subjekt for sine sociale relationer, m.a.o. et produkt af de samfundsmæssige omstændigheder, modsat en diskurs, hvor relationen er subjekt-objekt, og individet er frit til at ændre sine eksistensbetingelser, bestemme over sine handlinger.¹⁶¹ Selv lærestykkerne var programatiske og gav ikke aktørerne mulighed for at ændre i handlingsgangen og derved lære noget nyt.

Boal vil ikke blot som Brecht stille teatret i tjeneste for revolutionen som en analyse. Teatret skal instrumenteres, gøres til et redskab, hvor der ikke på forhånd foreligger noget indhold, der er bestemt af nogen élitær lederfigur, og som det så skal reproducere. Boal understreger, at "Den undertryktes teater" ikke er didaktisk, men pædagogisk, idet det stiller sig til rådighed for både folket og lederne. Tilskueren skal derfor ifølge Boal frigøres til selv at handle:

In order to understand the poetics of the oppressed one must keep in mind its main objective: to change the people – "spectators," passive beings in the theatrical phenomenon – into subjects, into actors, transformers of the dramatic action. [...] The spectator delegates no power to the character (or actor) either to act or to think in his place; on the contrary, he himself assumes the protagonist role, changes the dramatic action, tries out solutions, discusses plans for change – in short, trains himself for real action. In this case, perhaps the theatre is not revolutionary in itself, but it is surely a rehearsal for the revolution. [...] It is not the place of the theatre to show the correct path, but only to offer the means by which all possible paths may be examined.¹⁶²

Boal lancerer begrebet 'tilskuespiller' (på engelsk mere elegant: *spect-actor*) for at bygge bro mellem tilskuerens erfarede virkelighed og skuespillerens virkelighedsfiktion. Ved således at reducere betydningen af en skelnen mellem skuespiller og tilskuer, uden at ophæve teatret, gør han opmærksom på tilskuerens potentiale som aktør. Han udvikler det omfattende læringssystem, "Den undertryktes poetik", der ved at bygge på fysiske øvelser (lege og øvelser, statueteater, avisteater m.m.) trækker på deltagerens egne hidtidige sociale erfaringer, og ved at bruge evalueringer lader tilskueren blive en lærende aktør i forumteatret, kulminationen i Boals system.

I henhold til hvordan Boal selv har defineret forumteatret, er det den form for teater, der har den højeste grad af interaktivitet: tilskuer-aktørerne er selv med til at bestemme forløb, varighed og indhold. Spillet skal give deltagerne mulighed for at gennemskue undertrykkende magtstrukturer (eller andre psykologiske mekanismer, der hæmmer hensigtsmæssig kommunikation): det kan f.eks. være økonomisk udbytning, racisme, kønsroller, etiske eller moralske dilemmaer, osv., og netop derfor er det vigtigt, at deltagerne selv er med til at finde frem til hvilket tema, spillet skal tage op. Deltagerne vælger selv i en lang forberedende fase den problematik, som, de finder, er nødvendig at gennemspille. Dette er en helt åben, afsøgende proces.

Udover diskussion bygger den indledende fase i udpræget grad på improvisation med øvelser, der træner et fysisk, visuelt udtryk hos tilskuer-aktøren, og som dels ruste denne til selv at spille, dels kan hjælpe til at sætte krop på undertrykkelsen.

På baggrund af den indledende fase udvikler en skuespillertrup et scenarie, som repræsenterer konflikten i det tema, som deltagerne har valgt. Der er nogle enkle dramaturgiske regler for scenariets tekst, spillestil og iscenesættelse, hvor det kropslige og visuelle udtryk vægtes. I scenariet er der nogen som undertrykker en anden.

¹⁶¹ Boal 2000, p. 93.

¹⁶² Boal.

¹⁶³ Izzo.

Hovedpersonen er den undertrykte, som begår en fejltagelse, der medfører undertrykkelsens opretholdelse. Spillet opføres for tilskuerne, først én gang, hvor det får lov til at spille sig til ende, og hvor undertrykkeren/undertrykkerne vinder. Så sættes spillet atter i gang, og tilskuerne kan til enhver tid råbe "stop!", træde op og erstatte først hovedrolleindehaveren, siden flere af de øvrige undertrykte roller (eller hvis undertrykkelsen brydes, i et nyt spil: undertrykkerne). Spillet har en leder, en "joker", som sørger for at holde det i gang, og som kan inspirere deltagerne. En erstattet skuespiller kan også fungere som "hjælpende andet-jeg" for en tilskuer-aktør, vejlede og inspirere denne i spillet. Giver en tilskuespiller op, træder skuespilleren atter ind i sin gamle rolle, eller en anden tilskuespiller træder op. Den viden, tilskuerne har om spillets udfald, skal motivere dem til at komme på løsninger/ aktioner, der vil bryde undertrykkelsen. Det er skuespillernes opgave at forhindre dette i at ske, dvs. at yde tilskuespillerne modstand. Derved simuleres virkeligheden interaktivt.

Boals system bruger skiftet mellem tilskuer- og skuespillerpositionen til at eksplicitere selvrefleksiv interaktivitet. I den forstand betjener det sig i en positiv forstand af scene-sal-organisation. I Gary Izzos free-style form er skellet helt væk. Izzos teater er et interaktivt *environmental theatre*, hvis historiske oprindelse kan spores til en populær interesse, der opstod i 1950'ernes USA for *historical enactments*, genopførelser af berømte slag fra Borgerkrigen og Den amerikanske revolution (bl.a. repræsenteret ved The Living History Movement) og arbejdende museer, og som ikke mindst også gav ophav til de årligt tilbagevendende friluftsmarkeder eller festivaler, der går under betegnelsen *Renaissance fairs* eller *Renaissance festivals*, hvor miljøer med boder, aktiviteter og udklædte deltagere som oftest tematiserer det elizabethanske England. På en sådan festival instruerer Izzo (dengang ung håbefuld skuespillerelev) en lille teatertrup i opførelsen af små uddrag af Moliere og Shakespeare-stykker, da idéen opstår om at lade hele festivalen opfatte som et teater, "a place in Elizabethan England", hvor alle besøgene ("patrons") kan få tildelt et navn og en rolle at spille sammen med skuespillere. Idéen i forskellige versioner har han siden hen brugt på mange festivaler og i Disney-MGM Studios¹⁶³, og den har spredt sig, bl.a. gennem hans kursusvirksomhed for skuespillere og instruktører med selskabet Interactive Artists.

Kendetegnede for dette interaktive teater er, at det vil skabe et frirum fra hverdagslivet, et åndehul. Izzo gør derfor i sin instruktion meget ud af, at spillepladsen er et trygt sted for alle at være. Om både det fysiske og mentale rum bruger han den græske betegnelse *temenos*, en 'hellig kreds' eller plads, der er skærmet fra omverdenen. Når der er skabt gensidig tillid blandt skuespillerne internt gennem prøveforløbet, skaber skuespillerne tillid hos publikum (eller gæsterne, som Izzo kalder dem) ved at byde dem velkomne og introducere dem til denne trygge legeplads, spillet, dets regler, begrænsninger og giver dem deres roller.¹⁶⁴ På sin vis en parallel til Boals forberedelse af sine tilskuerspillerne, omend slet ikke så omfattende, og med et helt andet underholdende sigte.

Afskærmningen fra omverdenen er jo ikke Boals ærinde, men Izzo fører det også igennem i fiktionen ved at lade sine opførelser foregå i environments, der ligger så langt fra hverdagen som muligt, som nu det elizabethanske, men også middelalder, Wild West Boomtown og 1930'ernes Hollywood er scenarier, han har

¹⁶⁴ Izzo, p. 43.

¹⁶⁴ Ibid., p. 15.

brugt. Scenografisk er det ofte krævende, da miljøet skal være så troværdigt og funktionelt som muligt. Det kan være indendørs eller udendørs. Karakternes handlinger er individuelle projekter, der udspiller sig mere eller mindre med forbindelse til et overordnet plot funderet i environmentet, en fælles begivenhed, der er under forberedelse, f.eks. en fejring, et bryllup, en retssag, en begravelse eller en indvielse,¹⁶⁵ og som er kulminationen på den måske dag-lange forestilling.

For den interaktive skuespiller har Izzo udviklet en lang række teknikker for at omgås publikum og holde spillet kørende, som han indgående beskriver i sin bog. Til grund for rollen ligger der en karakterudvikling, der grundlæggende minder om den, som kendes fra rollespil. Således arbejder skuespilleren med sig selv ud fra et karakterskema, der beskriver karakterens mest essentielle kvaliteter. Jeg skal ikke gå nærmere ind i det, men blot nævne disse kvaliteter, da det giver et indtryk af, hvordan karakteren er indrettet på interaktion med publikum: usædvanlig, fascinerende, genkendelig, tilnærmelig, sårbar og tiltalende (selv skurke).¹⁶⁶

♦ *Interaktivitet og participation*

“Alt teater er interaktivt!” Den ret så bombastiske påstand blev fremsat af den tidligere formand for Kunstrådets Scenekunststudvalg Rhea Leman ved en paneldebat på Teatervidenskab, februar 2005.¹⁶⁷ Sammenlignes påstanden med Gary Izzos definition af interaktivt teater, holder den ikke vand. Kun de færreste teaterforestillinger er reaktive over for spontane påvirkninger fra publikum, således at publikum sammen med skuespillerne bliver skabere af et drama.

Ser vi bort fra retorikken, var Lemans ærinde væsentligt: hun ville påpege, at *der altid er et gensidighedsforhold mellem tilskuere og skuespillere, som påvirker forløbet af en forestilling*. Dette forhold vedrører imidlertid publikums oplevelse og skuespillernes ydeevne, ikke indholdet i det, der opføres. Relationer mellem publikum og skuespillere påvirker i endnu højere grad oplevelse og optræden i et interaktivt teater. Derfor er der grund til først at forstå relationer i konventionelt teater med opdeling i scene og sal. En nærmere afgrænsning og præcisering af interaktivitetsfænomenet kan derigennem opnås.

Ikke én forestilling er fuldstændig identisk med en anden. Vi ved, at energi, koncentration, tempo, timing, etc., er variable hos skuespilleren, der ikke bare er påvirkelig i samspillet med de øvrige skuespillere, men også i forhold til tilskuerne. Et publikum er aldrig fysisk helt passivt, selv når dets medlemmer pænt bliver siddende på deres pladser ude i salen. Vi ved, at de reagerer sanse-motorisk på skuespillerens aktioner, som et mindre muskulært eller respiratorisk “ekko” af den større bevægelse på scenen¹⁶⁸, og at de afgiver en kognitivt og/eller emotionelt betinget respons i form af nonverbal kommunikation¹⁶⁹, såsom stilhed, latter, gråd, uro,

¹⁶⁵ Izzo, p. 50.

¹⁶⁶ Ibid., pp. 61-69.

¹⁶⁷ Mundtligt oplæg ved paneldebatten “Det medskabende publikum: Problem, udfordring, fornyelse?” som led i seminar-rækken *PublikumsPositioner*, arrangeret af Louise Bagger og undertegnede.

¹⁶⁸ Lorna Marshall: *The Body Speaks*. Methuen, London 2001, p. 186.

¹⁶⁹ Nonverbal kommunikation er enhver form for kommunikation, som ikke har sprogligt indhold. Jf. R. Rosenthal: “Nonverbal communication”, in: H.S Friedman (red.): *Encyclopedia of Mental Health* vol.2. Academic Press, New York 1998, pp. 775-782.

etc.¹⁷⁰ Skønt der ikke er bedrevet egentlig forskning i sammenhængen, kender vi til effekten af denne ordløse kommunikation fra de utallige beretninger fra skuespillere, der kan mærke, om de har publikum “med sig” eller “imod sig”, og hvad det betyder for deres indsats. Skuespilleren, hvis han/hun er dygtig nok, kan på sin side også til en vis grad påvirke publikum i deres forholden sig til det, der sker på scenen, ved at *lytte* til sit publikum, til deres adfærd på parteret, og moderere og afstemme sit spil herefter.¹⁷¹ Så langt må vi give Erika Fischer-Lichte ret i, at enhver teaterforestilling er et emergent fænomen¹⁷²; hvordan afviklingen af det iscenesatte, det planlagte, spænder af, er altid afhængig af de tilstedeværende tilskuere. Det er således deres deltagelse, den samtidigt kropslige og sanselige *tagen del i* det, der sker, og forløbet af det kontinuerlige loop¹⁷³ af nonverbal kommunikation mellem dem og skuespillerne, som er med til at præge begivenheden.

På trods af afstanden mellem tilskuer og skuespiller, ved opdelingen i scene og sal, er dette sandt nok en form for deltagelse fra publikums side; men det må altså ikke forveksles med interaktivitet, sådan som Leman gør. Og hun er langt fra den eneste. Selv blandt teaterforskere er der en uheldig tendens til enten ukritisk eller inkonsekvent at betegne den oven for beskrevne deltagelse som interaktion.¹⁷⁴ For ikke at der skal ske en udvanding af interaktivitetsbegrebet inden for teatervidenskaben, er der et behov for at etablere en klar distinktion mellem interaktivitet og anden deltagelse i en teaterbegivenhed.

Dette forsøg på en nuancering af publikums tilstedeværelsesformer giver et nyt problem: at interaktivt teater, udover at det er interaktivt, *også* er publikumsdeltagelse som nonverbal kommunikation. Hvilke konsekvenser får det i forhold til en differentiering mellem interaktivitet og andre teaterformer, specielt i det omfang æstetiske og dramaturgiske strategier overlapper hinanden?

Mit forslag til en løsning er både indlysende enkel og kompleks: 1) at definere alt teater som *deltagerbetinget*, og 2) at underinddele teater i *forskellige former for deltageraktivitet*.

Før jeg går nærmere ind i dette, kræves der en nærmere præcisering af deltagelsesbegrebet. Hidtil har jeg brugt det noget løseligt i betydningen *at tage del i*. Men hvad vil det egentlig sige at tage del i en teaterbegivenhed? Vi har allerede identificeret nogle ydre fysiske tegn på deltagelse hos publikum, der refererer til psykiske og fysiologiske processer. For at nærme os nogle operative greb for en begivenhedsanalyse kan vi på den baggrund pege på de to kendte: den kognitive eller forståelsesmæssige, og den fænomenologiske eller oplevelsesbetonede. Disse greb findes i Fischer-Lichtes forestillingsanalyse, hvor de optræder under betegnelser som henholdsvis det semiotiske og performative niveau. Her gælder det, at niveau-inddelingen ikke må opfattes som et vandtæt skot, men at de virker sammen og ind på hinanden. Ligesom Fischer-Lichte interesserer jeg mig i min tilgang til begivenheden ikke længere alene for *semiosis*, betydningsdannelse, eller hermeneutik, fortolkning, men for selve *præmisserne* for at disse kognitive processer kan finde sted som et kropsligt funderet

¹⁷⁰ En fortegnelse over forskellige publikumsaktiviteter findes hos Meyerhold, der udviklede et decideret notationssystem for registrering af disse: se Richard Stourac and Kathleen McCreery: *Theatre as a Weapon: Workers' Theatre in the Soviet Union, Germany and Britain, 1917-1934*. Routledge & Keagan Poul, London, 1986, p. 20.

¹⁷¹ Interview med Sir John Gielgud i Lewis Funke & John E. Booth: *Actor Talk About Acting*. Thames and Hudson, London 1962, p. 36.

¹⁷² Fischer-Lichte, 2006b, pp. 8–9.

¹⁷³ Jf. Dymphna Callery: *Through the Body*. Nick Hern Books, London, 2001, p. 103.

¹⁷⁴ F.eks. Fischer-Lichte 2006b, p. 8.

fænomen. For mig bliver dette et filosofisk spørgsmål, som ikke kan besvares med Fischer-Lichtes teori, fordi den ud fra sit specifikke valg af forestillinger, fokuserer på performativitet (eller interaktivitet) i publikums deltagelse.¹⁷⁵ Uanset forestillingstype er jeg interesseret i, hvad der grundlæggende gør, at en tilskuer kan opleve sig selv som delagtig eller deltagende i dramaet (eller aktionen) på trods af afstanden til scenen. Som oftest spiller psykologiske faktorer som empati og identifikation ind, men jeg vil nå bag om disse oplagte svar. I mit forsøg skal jeg gå til de to filosoffer, Gabriel Marcel og Ole Fogh Kirkeby. Deres fænomenologier synes at kunne bringes i dialog med hinanden i en ny forståelse af deltagelse i teatret.

For at forstå hvordan mennesket kan være deltagende i verden, udadtil, må vi først forstå, hvordan det er deltagende i dets eget liv, indadtil. Det er denne problematik, som den franske filosof og dramatiker Gabriel Marcel (1889-1973) er optaget af. Jeg skal i det følgende trække kraftigt på den danske filosof Jeanette Bresson Ladegaard Knox' sammenfatning af Marcells omfattende og lidet systematiske værk i hendes introduktion *Gabriel Marcel. Håbets filosof, fortvivlelsens dramatiker*.¹⁷⁶

I et opgør med idealismen relateret til fænomenologiens diskussion af subjekt-objekt-relationen når Marcel frem til et særligt syn på deltagelse, det han kalder *participation* (jf. fransk, præsens participium af *participer*, latin *participare*, af *pars*, *partis* 'del' og en afledning af *capere* 'tage'). Marcel bearbejder en idé fra den amerikanske filosof William Ernest Hocking om følelse som handling, at følelser er kognitive og kan lede til selvforståelse, ved at forbinde det med sit eget begreb om inkarnation, dvs. "kroppen, der føler sig tilskyndet til at handle."¹⁷⁷ Som Knox videre udtrykker det:

Participation sikrer, ifølge Marcel, at jeg som kropsligt væsen ikke blot er tilskuer, men fundamentalt set *participant*. Kroppen, sjælen og verden er netop på grund af begrebet participation ikke et uløseligt problem for Marcel, som det er for idealismen. Mere end noget andet begreb blev *participation* den bro, der førte Marcel fra den absolutte idealisme til en konkret filosofi.¹⁷⁸

Krop og bevidsthed er hos Marcel vævet sammen, og participation bliver et *praktisk* begreb for at forstå, hvordan mennesket netop pga. denne sammenvævedhed altid er en participant. Participationsbegrebet vil ikke alene indfange, at mennesket er *kropsligt situeret* i verden, men også at menneskets hele *eksistens* ikke kan adskilles fra denne situeret-hed:

At være er at participere i min eksistens. Vi kan aldrig undgå at være i bevægelse, participere, lige så lidt som vi kan undgå vor krop eller vor eksistens. Eksistensen og kroppen gør, at vi participerer konkret og umiddelbart – at vi altid befinder os i en situation. Vi er i eksistensen som deltagere, og ikke som objektive tilskuere.¹⁷⁹

Det er denne radikale sammentænkning af kropslighed og eksistens i participationsbegrebet, der overhovedet gør Marcells fænomenologi relevant for studiet af teatertilskueren. Med participation i eksistensen knyttes det enkelte menneske sammen med verden, og oplevelsen af afstand mellem subjekt og objekt ophæves i participationen. Eksistens bliver det, der er participationens inderside, eller skuen-til-mig-selv-i-min-væren,

¹⁷⁵ Jf. Fischer-Lichtes eksempel med Frank Castorfs *Trainspotting*, i Fischer-Lichte 2006b, pp. 5 –8.

¹⁷⁶ Jeanette Bresson Ladegaard Knox: *Gabriel Marcel. Håbets filosof, fortvivlelsens dramatiker*. Syddansk Universitetsforlag, Odense 2003.

¹⁷⁷ Knox, p. 24.

¹⁷⁸ Ibid.

¹⁷⁹ Ibid., p. 25.

mens det, der er uden for os selv, er participationens yderside. Engagementet i dette andet (eller den anden) kalder Marcel “participation i væren”. Det har dermed med det intersubjektive at gøre, det fællesskabsskabende.

Derved tegner der sig et billede af en fænomenologi, der er i stand til at forklare, hvad det fundamentalt set er, der gør det muligt, at tilskueren i prosceniumsteatret (eller andre fysisk distancerende teaterformer) kan opleve sig som delagtig i det, der sker på scenen. Det er den participation i eksistensen, som både tilskueren og den fiktive karakter/skuespilleren (eller performeren) er udtryk for, som gør det muligt for tilskueren ved hjælp af sin egen eksistentielle participation at overvinde distancen til den anden og engagere sig i denne; det er så at sige på baggrund af en erkendelse af den fælles *væren i verden*, at participationens yderside, fremmed-iagttagelsen, bliver mulig, som en parteciperen i væren. Og denne “participation i væren” behøver ikke at strække sig længere end til at sidde i stilhed, se og lytte, som de fleste gør i teatret, for at kvalificere sig som en participation.¹⁸⁰

Forskellen på participation i eksistens og participation i væren kan relateres til Ole Fogh Kirkebys skelnen mellem legeme og krop med begivenheden som det forbindende element, en fænomenologi han præsenterer i *Eventum Tantum*. Umiddelbart er forskellen mellem Marcel og Kirkeby, at de ikke opererer med det samme kropsbegreb. Marcel bruger kun kroppen som medium for menneskets oplevelser og erfaring, mens Kirkeby skelner kognitivt og emotionelt mellem henholdsvis kroppen og legemet: kroppen er en primært kognitiv konception som et betydningsrum eller et virtuelt medium, der omfatter mere end legemet og lader os møde begivenhedens rum; kroppen som en “inkorporeret transcendens”, der “er *kondescendens*, den zone af betydning, hvor immanens og transcendens skærer hinanden”. Legemet er *også* kroppen, men som en følsom del af materien: “Det er en levende genstand, der tilhører ‘os’, men som vi også oplever som noget forskelligt fra ‘os selv’, i egenskab af at være begivenhedens gidsel.”¹⁸¹ Vi kan ikke forholde os til vores krop som totalitet, vi kan kun “gribe os selv partikulært ... som *legeme*” på forskellige måder, som Kirkeby benævner som “en billedløs ‘affekt’ (f.eks. følelse af varme mod huden, eller af en indre smerte), eller som forestilling (billedet af sollys, billedet af et organ), som agerende og ageret imod (*poiein* og *paschein*).”¹⁸² Pointen er, at vi aldrig helt og aldeles besidder vores ‘krop’ – det er det, der bliver tydeligt i mødet med den anden i *det, der sker*. Vi bliver del af noget, der er større end os selv, men som samtidig også er en del af os, en begivenhedens immanente transcendens. Min krop møder en andens krop i begivenhedens rum, og de to betydningszoner siver ind i dette rum; de to kroppe udgør på den måde begivenheden. Legemet kan være mere eller mindre med i mødet, og det kan mærkes emotionelt, også selvom der ikke er tale om fysisk kontakt; det kender vi fra den nonverbale kommunikations *proksemik*, dvs. kropsrummet eller den afstand der er mellem legemer. Her opereres der med “den offentlige zone” (3,5–7,5 m.), “den selskabelige zone” (1,2–2 m.), “den personlige zone” (45–120 cm.) og “den intime zone” (15–45 cm.).¹⁸³ Ligesom vi også genkender det i lugt- og lyseffekter i teatret, hvor tilskueren fysisk føler sig inddraget.

¹⁸⁰ Knox, p. 57.

¹⁸¹ Kirkeby, p. 23.

¹⁸² Ibid., p. 75.

¹⁸³ Edward Hall: *The Silent Language*. Anchor Books, New York 1959.

Begivenheden er det, der forbinder legeme og krop hos Kirkeby, som participationen er forudsætningen for eksistens og væren hos Marcel. Fortsætter vi sammenligningen mellem de to fænomenologier er eksistensen det legeme, der partikulært kan mærkes, mens væren er den krop, der ikke endeligt kan afgrænses. Participation forudsætter naturligvis både rummet og det, at noget sker, begivenheden. Der synes således ikke at være noget, der umiddelbart modsiger, at de to fænomenologier kan komplettere hinanden, på trods af deres forskelle. Hvor Marcells forholden sig til intersubjektivitet gennem participation godt kan synes noget ubesværet, tjener Kirkebys krop/legeme-distinktion med sin uddybelse af Marcells væren og eksistens, som et muligt korrektiv. Hvis fællesskab kan opnås gennem participation i eksistens og væren, så problematiseres dette, når begivenheden som element for to eller flere individers oplevelse af "sammehed" fordrer en heteroentitetisk ethos (jf. oven for, p. 18). Participation i væren er ikke noget, vi må tage for givet.

Efter denne filosofiske udredning turde det stå klart så langt, at vi med Marcells participationsbegreb overført på teaterbegivenheder må opfatte alt teater partipatorisk, dvs. som betinget af deltagelse, engagement, på almenmenneskelige vilkår. Eller nærmere: alt teater virker *på grund af* participation i væren.

Fremover skal jeg i stedet for deltagelse bruge betegnelsen *participation*. På den måde bevares den filosofiske resonans, som dette fremmedord har med referencen til Marcel.

Participationsbegrebet har den fordel, at det fører dets eksistentielle og ontologiske universalisme med over i teaterkonteksten: teatret består eller bevæger sig på en baggrund af eksistens og væren, hvilket kommer til udtryk i den nonverbale kommunikation, der altid strømmer frem og tilbage mellem publikum og forestilling. Eksistens og væren er filosofiske konstanter for participationen. Heroverfor er æstetikken den variabel hvormed teatret vil forme tilskuerens participation. Publikums participationen er altid søgt formateret på forskellige måder, som forskellige former for aktivitet. Ved aktivitet forstår jeg her som *det udtryk perceptionen tillades at få*. Tillades det, at publikum bliver partipicerende på andre måder end de nonverbalt kommunikative, som vi hidtil har berørt, kunne vi spørge. Æstetikken er således en styring eller kanalisering af publikums responsivitet.

Ud fra forskellige teateræstetikker kan man opstille en typologi for participationen. For at registrere og skelne mellem de forskellige former foreslår jeg følgende: *symbolsk/rituel participation*, *identifikatorisk participation*, *intellektuel participation*, *performativ participation* og, endelig, *interaktiv participation*. Selvom registreret er inspireret af teaterhistorien og fortrinsvis afspejler dominanter i udviklingen af teatrets æstetik, så er typerne ikke forankret i deres historiske ophav; de kan tilbyde definitioner af participation i såvel de teaterformer, der kom før som efter, så længe det blot gøres bevidst og med øje for de problemer, sådanne anakronismer måtte medføre. Endvidere findes participationstyperne næppe i deres rendyrkede former; der er tale om overlapninger mellem to eller flere af dem. Man kan f.eks. godt have en forestilling, der er både symbolsk og interaktiv, såfremt disse participationsformer opfattes som sideordnede, valgfrie muligheder, som iscenesættelsen tilbyder. Det er sågar muligt at nævne opførelser, der omfatter samtlige typer af participation, f.eks. Hotel Pro Formas *jesus_c_odd_size* (K3, Malmö Högskola, 2000 og Nikolaj Udstillingsbygning, Kbh., 2002). Identifikatorisk og intellektuel participation er de bedst kendte participationsformer. Den identifikatoriske participation har således at gøre en det udbredte *mimesis*- eller efterligningsprincip, som vestligt teater bygger på, med oprindelse i Aristoteles' *Poetikken*, og som kommer til udtryk i tilskuerens empati, dvs. psykologiske

indlevelse i den fiktive karakter. Den intellektuelle participation er forbundet med bestræbelser på at gøre op med det psykologiserende teater, enten ved den formalistiske *ostranenie* (rus. 'at gøre noget fremmed'), der bestræber sig på at de-automatisere selve perceptionsakten og uselvfølgeliggøre betydning, jf. performanceteater, eller som Bertolt Brechts *Verfremdungs-effekt* i hans episke teater, der vil afbryde den umiddelbare indlevelse i handlingen for at fremkalde en kritisk stillingstagen hos tilskueren. I det følgende skal jeg koncentrere mig om de mindre kendte.

◆ *Symbolsk/ rituel participation*

Den symbolske og den rituelle participation har ikke altid noget med hinanden at gøre, endskønt de er beslægtede. En participation kan godt være symbolsk uden at være rituel, men den rituelle participation har vanskeligere ved at fungere efter en bestemt intention (f.eks. teologisk) uden også at være symbolsk. For at forstå hvordan de to typer af participation adskiller sig fra hinanden og, i visse religiøse tilfælde, står i afhængighedsforhold til hinanden, skal her gives nogle definitioner. Disse er ingenlunde udtømmende; alene en indkredsning af ritual-aspektet ville række langt udover rammerne for dette speciale.

I hendes gennemgang af forskellige former for publikumsaktivering definerer Edyta Lorek-Jezinska på baggrund af Michael Kirby symbolsk deltagelse som en form, der: "admits only of an illusory involvement into the informational structure of a performance, in which the existence of the audience is recognised but the relationship between the auditorium and the stage is explored solely by the actors."¹⁸⁴ Definitionen (med sit ophav i 1960'erne) har den implikation, at fuld publikumsaktivering – svarende til interaktivitet – bliver idealet. Forholder vi f.eks. denne forståelse af symbolsk participation til klassisk græsk tragediateater, får vi et forvansket billede. Tragediateatrets symbolske æstetik fremstår som tilbagestående i forhold til nutidens interaktive teaterformer. I det græske teater tillods der som bekendt ingen spontan medskaben af dramaet fra publikums side. En sådan vurdering med interaktivitet som ideal er naturligvis urimelig – en farlig anakronisme. I stedet for må vi forsøge at se participationen på datidens præmisser. Målt med den klassiske periodes egne standarder (eller med det kendskab vi har til dem) må den symbolske participation have været alt andet end illusorisk. Herfor taler de studier, som David Wiles har foretaget af fænomenale relationer mellem tragedietekster, samtidshistorie, spillested (arkæologiske fund), optrædende og publikum. Dette ud fra devisen:

To isolate the audience from the spatial field of the performance, as [...] others strive to do, is to deprive the play of a subtle but powerful instrument for the production of meaning. The meaning of the play cannot be dissociated from the space in which it is sited. [...] To understand the play as a physical construct in space helps us towards an understanding of what the play once meant to its intended recipients.¹⁸⁵

Symbolsk participation virker, fordi det inkluderer publikum ved at gøre dem til symbol, dvs. udtryksmiddel for et begreb¹⁸⁶, et abstrakt tegn, der står i stedet for noget andet. F.eks. påviser Wiles i Euripides' *Kvinderne fra*

¹⁸⁴ Lorek-Jezinska: *The Hybrid in the Limen: British and Polish Environmental-Oriented Theatre in Theory and Practice*. Wydawnictwo Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2003, p. 38.

¹⁸⁵ David Wiles: *Tragedy in Athens: performance space and theatrical meaning*. Cambridge University Press, Cambridge 1999, p. 219.

¹⁸⁶ Jf.: "ethvert objekt, handling, begivenhed eller relation, som tjener som udtryksmiddel for et begreb – og begrebet er symbolets betydning." Clifford Geertz: *The Interpretation of Cultures*, Basic Books Inc., N.Y. 1973, p. 90. Min oversættelse, KSN.

Troja (415 f. Kr.) en stærk implikation af publikum som enten noget andet og mere end dem, de faktisk er, eller som nogle helt andre, ved verbalt at koble geografiske lokaliteter til publikumspadserne (*theatron*), spillespladsen (*orchêstra*) og til Dionysosteatrets umiddelbare omgivelser (f.eks. Akropolis). Dette sker med en kognitiv og emotionel klangbund i en kollektiv reference til en i samtiden omstridt attisk krigshandling (Massakren ved Melos). Rent praktisk etableres koblingerne ved, at rollerindehaverne flere gange både direkte og indirekte tiltaler publikum.¹⁸⁷

Symbolsk participation kan bruges som et meget stærkt retorisk-æstetisk greb til at inddrage publikum med. Eksemplet påpeger, at effekten først og fremmest afhænger af den historiske kontekst: en symbolsk participation, der virkede i det græske tragedietheater, vil næppe virke i en nutidig genopsætning af samme tragedie-tekst på en anden lokalitet. Her er det græske teater som skabt for symbolsk participation, idet det i samtiden virker inden for nogle sociokulturelle, økonomiske, politiske og religiøse rammer, der er ganske enestående i teaterhistorien: som led i forårets panathenaiske fejringer af Dionysos kunne tragedieopførelserne i symbolets leksikale forstand *samle* (af gr. *symbalein* ‘at samle’, ‘at forene’, ‘at bringe sammen’) den græske *polis* på måder, som det kan være vanskeligt for os at forestille os, opvokset med og konstant udsatte som vi er for det senmoderne samfunds mediale overudbud af opførelser og fortællinger.

Det er også muligt at finde eksempler på symbolsk participation i vore dages teater, hvad enten skuespilleren etablerer den retorisk-æstetisk på baggrund af arkitekturen som et *theatrum mundi*¹⁸⁸ (jf. *De trojanske kvinder*), eller det sker implicit vha. scene-sal-organiseringen, scenografisk arrangement, lysddesign m.v. Uanset metoden henstår spørgsmålet, om symbolikken virker: vil et publikum føle sig involveret i forestillingen, på samme måde som det græske publikum? Næppe. Publikums forudsætninger for at participere i en teaterforestilling er nogle ganske andre.

Skal vi nu gå videre og forsøge at kort definere den rituelle participation, så synes den først og fremmest forbundet med kognition; for at man kan participere rituelt, må man besidde et vist forkundskab, en vis viden om de koder, ritualet betjener sig af, og en vis erfaring med formen.

Hvad mener jeg så, når jeg siger ritual? Velvidende at jeg principielt afskærer mig fra andre for mit ærinde nyttige forståelsesmåder¹⁸⁹, skal jeg her begrænse mig til den religiøse praksis, ud fra det Eyof Østrem kalder det “leksikalsk-definitoriske” begreb.¹⁹⁰ Det indebærer, at ‘ritual’ forstås i en betydning afledt af det latinske *ritus*, og som med forklaring fra Charton T. Lewis og Charles Short er “the form and manner of religious observances; a religious usage or ceremony, a rite”.¹⁹¹ Min forståelse bliver dermed principielt knyttet til “den vestlige kultursfære, og til et historisk perspektiv”, eller – i det tilfælde at denne begrebsforståelse anvendes over for ikke-vestlige fænomener – afspejler analysen optikkens ophav, snarere end den siger noget om

¹⁸⁷ Wiles, pp. 219–220.

¹⁸⁸ For en indføring i *theatrum mundi*-begrebet, se Tracy C. Davies & Thomas Postlewait: “Theatricality: an introduction”, in: Davies & Postlewait (red.): *Theatricality*. Cambridge University Press 2003, pp. 8–9.

¹⁸⁹ Se Eyof Østrem: “Rituallets grænser. Ritualbegrebets nytte og skade”, in: Mette Birkedal Bruun og Kim Esmark (red.): *Ritualer i kontekst. Kirkehistoriske Fragmenter 2*. Afdelingen for Kirkehistorie, Det Teologiske Fakultet, Københavns Universitet 2004, p. 181.

¹⁹⁰ Ibid., p. 179.

¹⁹¹ Art. “Ritus”, in: Charton T. Lewis og Charles Short (red.): *A Latin Dictionary*. Clarendon Press, Oxford 1879. Her citeret efter Østrem, p. 179.

fænomenerne på deres egne præmisser.¹⁹² Dette er imidlertid godt nok, i det omfang ritualbegrebet her skal tjene til at vise, hvad der skal til for, at noget opfattes som ritual i teatret.

Videre kan vi med teaterforskeren Kacke Götrick opstille en række betingelser, der helt eller delvist skal være opfyldt, før der kan være tale om et *fungerende* ritual¹⁹³:

- kompetencer: for at tilskuerne/deltagerne skal kunne opleve en forestilling som ritual, må de besidde en viden om eller et kendskab til den pågældende religions- eller trospraksis (jf. kontekstanalyse). Og hvis det skal have en reel effekt, må de også være troende.
- institutionalisering: for at ritualet skal kunne virke troværdigt, må enten rammen være den rette (stedet: kirke, tempel, natur, etc.) eller den optrædende være indviet (præst, shaman, hellig danser som i indisk *kutyattam* eller hellig skuespiller som i japansk *nô*).
- åbenbaring: et alternativ kunne være, at forestillingen vitterlig bibragte de tilstedeværende en afgørende ny viden om deres eksistens (som det f.eks. tros ske i traditionelt nigeriansk *apidan*-teater, hvor den optrædende er talerør for guden).

Selvom det er rituelt teater, er det altså langt fra sikkert, at det også fungerer som ritual, dvs. at tilskueren bliver rituelt parteciperende. For nogen kan det ske, men ikke alle, fordi det netop har med religion eller tro at gøre.

Tro er den afgørende faktor for, om ritualet kan virke ind på den tilstedeværendes virkelighed. Tro kan betragtes som den emotionelle og kognitive modus eller indstilling, der i teatersammenhæng gør tilskueren modtagelig over for forestillingen. Dette ud fra den overvejelse, at tro er en bredere formulering end religion: 'tro' er som begreb mere åbent og omfattende end 'religion'. At tro kan man også på andre forestillinger end dem, som er decideret religion eller organiserede trossystemer.¹⁹⁴ Det er således en vigtig pointe i forhold til spørgsmålet, om teater kan virke som ritual i vores samfund.

▪ *Performativ participation*

Performativ participation vedrører de teaterforestillinger, hvor publikums udførelse af en bestemt 'gøren' (performativitet) er nødvendig for realisationen af opførelsens dramaturgiske koncept; uden den givne publikumsaktivitet ville forestillingen ganske enkelt ikke fungere. Dette er tydeligt i forestillinger som Lone Stars *Øjeblik, bliv stående!* (KUA, Kbh. 2004) og Hotel Pro Formas *Fact Arte Fact* (Statens Museum for Kunst, Kbh. 1991), hvor forestillingen i begge tilfælde udspiller sig i løbet af en vandring. Dramaturgien lægger sig her enten tæt op ad ritualets gennemspilning af et fastlagt forløb eller udstillingsmediets rutenisering, dvs. et ordensprincip, der enten tematisk eller monografisk strukturerer en rute gennem forskellige sceniske scenarier. Imidlertid kan vi ikke som i udstillingen gå tilbage til det, vi så før; afviklingen af forestillingen påtvinger os at følge en forudbestemt sekvens af optrin. På denne måde aktualiseres den performative participation konkret i de æstetiske valg, der ligesom i en almindelig iscenesættelse træffes *for* publikum af instruktøren: i hvilken

¹⁹² Østrem, p. 180.

¹⁹³ Jf. Kacke Götrick: "Gudomlig kommunikation i Femi Osofisans Women of Owu – virkelighed eller fiktion?", in: Bent Holm (red.): *Tro på teatret*. Multivers, Frederiksberg 2006, pp. 84-85.

¹⁹⁴ Jf. Tor Nørretranders: *At tro på tro*. Anis, Frederiksberg 2004.

rækkefølge skal de se forestillingens scenarier? Og hvordan skal de rumligt placeres i forhold til dem? I visse tilfælde, hvor forestillingen realiseres som et environment, kan det dog indebære, at der gives publikum mulighed for selv at vælge mellem enten forskellige perceptionsmodi/ synsvinkler på det opførte, altså begrænsede valgmuligheder, eller mellem forskellige scener, som de selv sammensætter på deres egen vandring. I Hotel Pro Forma-forestillingerne *Hvorfor bliver det nat, mor* (Århus Rådhus 1989) og *Stedets Algebra* (Axelborg, Kbh. 2006) gør det første sig gældende: tilskuerne placeres på balkoner i flere etager med svimlende udsigt scenen på et gulv nedenunder. Der kan kun skiftes etage (og dermed højde i forhold til scenen) og synsvinkel ved at flytte sig til en anden position langs rækkeværket. Det sidste, eget valg af scener, ser vi i Lars von Triers *Psykomobile #1: Verdensure* (Kunstforeningen, Kbh. 1996) eller i Michael Roses *Tamara* (Toronto 1981), hvor publikum vælger, hvilke karakterer de vil følge rundt i den iscenesatte bygnings mange rum. Dette vandringsprincip med flere valgmuligheder minder om interaktivitet, i og med at tilskueren selv skaber den forestilling, han/hun ser, gennem sine valg, nærmest som brugeren klikker sig rundt i Internettets hypertexter via links; men skal vi overholde kriteriet om, at dramaet eller indholdet i handlingen medskabes i samspil med de optrædende spillere, så er disse forestillinger ikke interaktive, kun performative. I *Verdensure* er spillepladserne afgrænset med den type reb, som typisk holder museumsgæsten på afstand af kunstværket. I *Tamara* kommer tilskuerne tættere på og lukkes inde sammen med skuespillerne i det rum de befinder sig i, indtil den pågældende scene er spillet til ende, men ellers ignoreres de fuldstændig af spillerne.

Fælles for de performative forestillinger er det, at iscenesættelsen bringer publikums kropslige tilstedeværelse i spil på yderst reale måder. Publikum bringes ind i forestillingssrummet/ rummene ved, at den almindelige scene-sal-organisation er afløst af andre rumlige løsninger, hvor relationen til de optrædende er redefineret, f.eks. ved proksemikken (at den indbyrdes afstand er reduceret) eller ved en markant ændring af publikumspositionen (usædvanlige synsvinkler eller eklatante placeringer). De fysiske dimensioner i forestillingsrummet sætter sig i legemet som en anderledes, destabiliserende form for teatererfaring, en *taktil* perception, gennem vandringen, der foregår i en horisontal afsøgning af rum uden overblik over det samlede sceniske landskab, som afsøgning af et hyperværk vi ikke kan se udkanten af, eller udsigten, der effektivt kan udnyttes som i *Hvorfor blir det nat, mor*, hvor den etablerer et vertikalt blik på performerne og derved udvirker en illusorisk ophævelse af tyngdekraften. Men den behøver ikke at indebære et krav om eller en mulighed for bevægelse i forhold til scenen, den kan også bestå i et krævende ophold som f.eks. tilskuernes placeringer i små, individuelle bokse i Lone Stars *Historien om Dr. B* (Boldhus Teatret, Kbh. 2005). Den konkrete isolation af den enkelte tilskuer afspejler således i udnyttelsen af det fænomenologiske register forestillingens tematik, isolationsfængsling.

▪ *Interaktiv participation*

I og med at publikum får lov til at blande sig i handlingen i interaktive teaterbegivenheder, problematiseres i en vis forstand det gængse teaterbegreb. Nogle ville måske ikke længere betragte det som teater, men liverollespil.

Vi erindrer Eric Bentleys formel for teater: "A spiller B, mens C ser på."¹⁹⁵ Tager teatergængerens ved

¹⁹⁵ Bentley, p. 134.

en opførelse af forumteater eller en teaterbegivenhed i Gary Izzos regi invitationen til at interagere alvorlig, bliver tilskueren aktør sammen med skuespillerne (hos Boal "tilskuespiller"; hos Izzo "gæst"). For at understrege betydningen af dette skifte i publikumspositionen må Benthleys formel omskrives og modificeres ved at gøre tilskueren til A: A ser B spille C; men A *interagerer* også med B, som spiller C. Tilskueren deltagende ikke længere i det opførte på afstand, eller med skuespilleren som surrogat-aktør (jf. Boals analyser af Aristoteles og Brecht), og teaterbegrebet udfordres, idet denne intervenierende teatergænger bryder distancen til skuespilleren. Den kommunikative ramme er her en anden end i andre teaterbegivenheder, idet den tillader publikum at spille med; det er intentionen, at de skal blande sig.

I interaktive opførelser træder altså tilskueren, den der iflg. russeren Nikolaj Evreninov er teatralitetens ultimative realisator, over i det teatrale/fiktive rum, og dermed skulle vi iflg. den canadiske teaterforsker Josette Férál kunne iagttage dets opløsning, da det er hendes opfattelse, at teatraliteten fordrer en kløvning af rummet i fiktion og virkelighed.¹⁹⁶ At en sådan ophævelse af skellet mellem tilskuer og optrædende skulle føre til teatralitetens eller teatrets ophør, er der imidlertid ikke meget, der taler for i praksis. Heller ikke at det går hen og bliver liverollespil. Det sker i al fald ikke i Boals forumteater, fordi sal-scene-organisationen aktivt opretholdes: først spiller skuespillere den færdige forestilling for publikum, og undertrykkerne vinder, siden genopføres den, nu med publikum som mulige tilskuespillere. Skiftet mellem sal (iagttagelse) og scene (forum) er tydeligt for dem, som en grænse der skal overskrides. Det er heller ikke sandsynligt, at det sker i Izzos teater, hvor han gør meget ud af, at miljøet er så fjernt fra vores hverdag som muligt, og at skuespillerne introducerer gæsterne til det fiktive univers. Og LARP bliver det ikke af den enkle grund, at opførelsen finder sted som en offentlig begivenhed, hvortil der er inviteret et betalende publikum, som ikke har den samme indforståethed med opførelsens koncept, som skuespillerne har. Endelig kan jeg godt her afsløre, at heller ikke mine egne erfaringer som interagerende publikum i SIGNAs opførelser har vist mig, at bevidstheden om det omsluttende teatrale rum eller skuespillerens fikcionalitet helt skulle forsvinde ved involveringen i spillet og pludselig gøre det til ren og skær virkelighed, en social begivenhed. Jeg kan naturligvis ikke svare for alle, men meget kunne tyde på, at den *framing*, der etableres af teaterinstitutionen (jf. van Maanen), her ved billetkøbet, er med til at fastholde gæsten i, at det er teater. Publikum kommer med denne forventning (eller med deres tidligere teatererfaringer) og reagerer i forhold til disse mønstre eller perceptionsskemaer. Der skal som bekendt meget til for at ændre folks vaner. Vi må derfor også forvente at størstedelen af publikummet til især frit interaktivt teater er forholdsvis tilbageholdent i participationen, mens det er en mindre del, der tager udfordringen op og interagerer med skuespillerne. En endnu mindre gruppe går så langt som til selv at skabe sig en karakter, hvormed de gør sig til fuldgyltige medspillere.

Interaktiv participation i interaktivt teater er ikke en selvfølge. Det nytter derfor ikke at opstille et kvantitativt interaktivitetsbegreb for interaktivt teater, hvor graden af interaktivitet kan afgøres, ud fra de muligheder iscenesættelsen eller den kommunikative ramme tilbyder. Her er oplevelsen af interaktivitet sammenlignelig med computerspiloplevelsen. Som Brenda Laurel gør opmærksom på i *Computers as Theatre*,

¹⁹⁶ Josette Férál: "Teatralitet. En undersøgelse af det teatrale sprogets egenart", i: *3t: tidsskrift for teori og teater*, nr. 2, 1997, p. 10; Férál: "Introduction", in: *Theatricality. Substance* #98/99, Vol. 31, nos. 2 & 3, 2002, pp. 10-12.

kan et computerspil godt opleves som interaktivt, selvom de muligheder for interaktion, som det reelt, empirisk, opstiller, ikke er mange. Det er derimod brugerens erfaring af “agency”, handlemulighed, der er afgørende.¹⁹⁷ Af samme grund giver det heller ingen mening på teaterområdet at opstille et kontinuum for interaktivitet, ud fra hvilket der kan afsiges domme, om nogle opførelseers større interaktivitet frem for andres. Akkurat som det heller ikke ville give nogen mening, hvis jeg havde gradsinddelt participationsformerne i teatret på en skala fra mindre til større participation; en symbolsk participation kan jo opleves akkurat lige så engagerende for en tilskuer som en interaktiv participation. Et kvalitativt interaktivitetsbegreb kan vi kun bruge så langt som, at forekomsten af interaktionsmuligheder giver analytiske anvisninger til en dramaturgisk løsning; men det siger absolut intet om, hvilken oplevelse publikum reelt vil få med opførelsen. Muligheden for at interagere i teater fører ikke nødvendigvis til interaktion; kun i det omfang, at publikum er villigt til det.

Sammenfattende om indførelsen af Marcells participationsbegreb og udviklingen af participationsformernes typologi kan vi sige, at det giver os et mere nuanceret blik på relationerne mellem publikum og optrædende i teatret. For diskussionen af interaktivitet i teatret betyder det, at vi får gjort op med misforståelsen, at den nonverbale kommunikation, der altid finder sted i et almindeligt teater, er en form for interaktivitet. Vi får afgrænset og præciseret interaktivitet som én participationsform, der kan sidestilles med andre. Participationsbegrebets relationelle betydning for interaktivitetsbegrebet lader os ikke tage for givet, at interaktivitet er den mest avancerede form for participation; typologien fordeler ikke participationsformerne hen over et kontinuum af mere eller mindre participatoriske former, men respekterer, at den dramaturgiske virkning må bedømmes på formens egne præmisser.

◆ *Interaktivitet som dobbeltperformativitet*

For nærmere at forstå, hvordan interaktiv participation udspiller sig inden for den kommunikative ramme af et interaktivt teater, må vi forholde interaktivitet til begrebet om performativitet, herunder identitetsdannelse, og siden hen belyse interaktivitetens performative aspekter vha. en kommunikationsmodel. Denne model vil herefter kunne bruges til at perspektivere interaktioner i SIGNA-produktionerne mhp. at afdække dramaturgiske fordringer ved det improvisatoriske spil.

Performativitetsbegrebet har siden 1990’erne opnået en kolossal udbredelse inden for en lang række fagområder, bl.a. lingvistik, antropologi, sociologi, kønsstudier og æstetiske teorier. Til sammenligning overgår det langt interaktivitetsbegrebets udbredelse i 90’erne, der ikke rakte uden for medieverdenen. Man taler ligefrem om et paradigmeskift, *den performative drejning* (“the performative turn”), der har flyttet fokus fra kulturelle fænomeners strukturer og systemer, som det tidligere paradigme, *den lingvistiske drejning*, var optaget af, som “tekster” eller semiotiske tegn, der kunne “læses”, tolkes. Ligesom med interaktivitetsbegrebet har vi at gøre med et omdiskuteret begreb, hvis betydninger er mangeartede og forskellige afhængig af brugskonteksten.

Hidtil har jeg ikke givet en egentlig definition af begrebet, men blot brugt det i betydningen en form for *gøren*, der udføres af nogen, eller noget, der *udvirker en forskel for sig selv og noget andet*. Bag denne generelle forståelse ligger en begrebsudvikling, der kort fortalt falder i tre faser.

¹⁹⁷ Laurel, pp. 20–21.

‘Performativ’ introduceres første gang 1955 af den amerikanske lingvistikprofessor John L. Austin i en serie William James-forelæsninger ved Harvard University, der senere blev udgivet under titlen *How to do Things with Words*. Semantisk er betegnelsen afledt af det engelske verbum *to perform* ‘at handle’. Performativet betegner et ord, der indgår i en talehandling, hvis konstaterende udsagn netop udvirker en forskel for det, det er rettet imod. Et performativ kan f.eks. være *at erklære* (“Jeg erklærer jer hermed for rette ægtefolk at være.”), *at sværge* (“Jeg sværger ved Gud, at jeg vil fortælle sandheden, og intet andet sandheden...”) eller *at love* (“Jeg lover aldrig at lyve for dig igen”). Betragtes ytringer af denne art isoleret, gælder det, at de hverken kan bedømmes som sande, falske eller nonsens. Først når de udtales af den rette person under de rette omstændigheder, bliver de performative, dvs. gyldige, og bør tages alvorlig. Konsekvensen af dette seriøsitetskriterium beroende på konteksten bliver særlig tydeligt i teatersammenhæng: hvis en skuespiller, der spiller præst på scenen, vier to medspillere, så har vielseshandlingen ingen effekt. Man skal m.a.o. være tildelt en autoritet for at kunne anvende performativer med konsekvens. Ellers er der, som i det fiktive bryllup, tale om en performativ ytring brugt “not seriously, but in ways *parasitic* upon its normal use”.¹⁹⁸ Alligevel er Austins teori ikke så begrænset, at den ikke anerkender muligheden for, at det performative kan række længere end som så; begrebet om performativet er ikke normativt, men analytisk. Som Austin er inde på i sin sidste forelæsning, er det kun muligt at bestemme om et ord som *good* kan være et performativ eller ej, ved at undersøge alle de talehandlinger, det kan indgå i.

Udvidelsen af det performative til det, vi i dag kender som performativitet, tager i 1980’erne fart med kritikken fra den franske filosof Jacques Derrida i artiklen “Signature Event Context”. Hvor Austin har begrænset sine undersøgelser til performativer i normal sprogbrug, fortsætter Derrida med den parasitiske brug og når frem til en erstatning af normal/unormal-dikotomien ud fra en tanke om sprogets almene gentagelighed og citerbarhed:

This citationality, duplication, or duplicity, this iterability of the mark is not an accident or an anomaly, but is that (normal/abnormal) without which a mark could no longer even have a so-called “normal” functioning. What would a mark be that one could not cite? And whose origin could not be lost on the way.¹⁹⁹

Frem for at binde ords forskelsvirkninger til særlige performativer ud fra en intenderet brug, foreslår Derrida, at performativitet i og med sprogets gentagelighed og citerbarhed forbinder sig med sprogbrug i bredere forstand. Derrida udvider derved det performative/performativiteten til også at omfatte såvel hverdagsprog som poetisk sprog: “In this typology, the category of intention will not disappear; it will have its place, but from this place it will no longer be able to govern the entire scene and the entire system of utterances.”²⁰⁰ Sproget har altid en effekt, der ligger i, at det bliver brugt; på den måde er performativiteten ikke noget, vi kan undsige os, men derimod en sproglig-kulturel diskurs vi alle er indskrevet i, hvad enten vi vil det eller ej: sproget reproducerer vores virkelighed og fastholder os gennem dets gentagelse som en del af den.

¹⁹⁸ J.L. Austin: *How to do Things with Words*. Clarendon Press, Oxford, 1975, p. 22.

¹⁹⁹ Jacques Derrida: “Signature Event Context”, in: *Margins of Philosophy*. University of Chicago Press, Chicago, 1982, pp. 320–321.

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 326.

Denne uundgåelighed ved performativiteten bliver endelig i 1990'erne tydelig med den yderligere udvidelse, som performance- og kønsforskeren Judith Butler foretager i *Gender Trouble*. I hendes forståelse inkluderer det performative også kommunikative akter som er kropsligt kønskonstituerende. Da det performative med Derridas udlægning ikke længere er bundet til subjektets intentionelle omgang med sproget, bør subjektet iflg. Butler ikke sættes før gentageligheden som en forudsætning for denne, men er snarere en effekt af denne gentagelighed. Med denne opfattelse er hun på linje med bl.a. Michel Foucaults subjektivitetsforståelse, hvor subjektet er et produkt af forskellige diskurser; dog holder Butler subjektets evne til at påvirke dets egen udviklingsproces i hævd:

Paradoxically, the reconceptualization of identity as an *effect*, that is as *produced* or *generated*, opens up possibilities of "agency" that are insidiously foreclosed by positions that take identity categories as foundational and fixed. For an identity to be an effect means that it is neither totally determined nor fully artificial and arbitrary [...]. Construction is not opposed to agency; it is the necessary scene of agency, the very terms in which agency is articulated and becomes culturally intelligible.²⁰¹

Idet identiteten ikke en gang for alle er en færdig konception, bliver det muligt for subjektet at ændre denne gennem den måde/de måder, subjektet udtrykker eller performer sin identitet på. Og her er det værd at bemærke, at denne performativitetstænkning har en grundlæggende affinitet med såvel interaktionismen i Erving Goffmans opfattelse af selvet som Estrid Sørensen og Tine Jensens situid, teorier jeg straks skal vende tilbage til.

Ved udnyttelse af den almene gentagelighed og citerbarhed af alle sproglige udtryk, verbale som nonverbale, og den forskel, der er mellem identitet og subjekt, kan udtryk nu anvendes på måder, som går imod normen; citater bliver subversive. Det er på sin vis den samme mulighed, som Augusto Boal plæderer for med sit forumteater, hvor tilskuespilleren tilkendes evnen, som det hegelianske subjekt besidder for at ændre dets materielle situation: tilskuespilleren finder en anden mulig måde at spille rollen på og bliver derved i stand til at bryde med den identitet, som rollen oprindeligt var tildelt: den undertrykte. Og det synes at være den samme mulighed, der for Signa Sørensen ligger i at afprøve forskellige identiteter for at udfordre vores virkelighedsopfattelse. Det er således næppe nogen tilfældighed, at hendes første performance-installation *Twin Life* (2001) havde undertitlen *Instant New Identities*. Et tilbagevendende spørgsmål er: "Hvem er du, og hvem er jeg i en performance? Hvem er du, og hvem er jeg i virkeligheden? Denne søgen efter en identitet, en væren eller en forankring i tiden er en af de centrale og gennemgående temaer i mine værker."²⁰² Ligesom kunstnernavnet Signa på latin er flertalsformen af *signum*, der betyder 'tegn', og kunne hentyde til de forskellige roller, tegn, som hun spiller i sine produktioner. Ja, der er på en ligefrem og konkret måde tilstræbt en sammenføjning af privatpersonen og kunstneren, idet navnet Signa, som hun har forklaret, er en syntese af Signe og Nika.²⁰³ Dette som for at fastslå metamorfosen som mulighed, ikke alene i den kunstnerisk kommunikative ramme, men sågar ud over denne og ind i en social kontekst.

En forudsætning for Butlers sammentænkning af performativitet og identitetsdannelse er Goffmans mikrosociale studier i *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959). Selvet, identiteten, defineres af Goffman

²⁰¹ Judith Butler: *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, New York 1990, p. 147.

²⁰² Signa Sørensen: "Mit kunstneriske virke", in: Mette Burmester Clemmensen og Sanne Vils Axelsen (red): *Signa Sørensen præsenterer: The Black Rose Trick*. Skoletjenesten, København 2005, p. 10.

²⁰³ Se: <http://www.kopenhagen.dk/fileadmin/oldsite/interviews/signesorensen.htm> (29.10.07)

som en konstruktion på baggrund af de rollespil, et moderne vestligt individ indgår i. Brugen af rollespil er metaforisk, en dramaturgisk optik, som Goffman anlægger for at synliggøre strukturer og dynamikker i de bestræbelser, den enkelte gør sig på at fremstå mest fordelagtigt i andres øjne, samtidig med at denne optræden sker i overensstemmelse med egen-forståelsen af identiteten. Individet analyseres ud fra tre komponenter: som “a performer, a harried fabricator of impressions involved in the all-too-human task of staging a performance”; og som: “a character, a figure, typically a fine one, whose spirit, strength, and other sterling qualities the performance [is] designed to evoke.” Og som tredje komponent: “the performed self [is] seen as some kind of image, usually creditable, which the individual on stage and in character effectively attempts to induce others to hold in regard to him.”²⁰⁴ Dramaet, for nu at blive i Goffmans metaforik, går ud på at performe på en sådan måde, at man ikke taber ansigt over for andre, at ens optræden fremstiller den ønskede rolle, som igen er konstitueret ud fra det sociale netværk, den indgår i, f.eks. familie, et arbejdsteam eller en anden social gruppering. En lang række teknikker, som Goffman kalder dramaturgiske, står til rådighed for performeren; flere af disse er fokuseret på at undgå, at rollen krakelerer, og scenen falder til jorden: “dramaturgical loyalty”, “dramaturgical discipline” og “dramaturgical circumspection”. Omvendt findes der også en række konventionelle teknikker som performerens publikum kan benytte for at hjælpe performeren til at lykkes med sin scene.²⁰⁵

På trods af – eller måske på grund af – tiltagende fragmentering og omskiftelighed i vores virkelighedsforståelse overlever den populære opfattelse, at selvet er en kerne eller essens i den enkelte. Selvet udgør et potentiale, som det er den enkeltes livsopgave at realisere, at integrere i individets fortsatte egenfortælling. Skønt Goffman anviser teknikker til at kontrollere selvet og gøre indtryk på andre, er det ikke det samme selv, som han abonnerer på med sin dramaturgiske tilgang. Han er tidligt ude med en problematisering af den essentialistiske forståelse. Han radikaliserer forståelsen ved ikke blot at se individet som den sociale performer, der qua skæbne eller opvækst har et selv, som denne på bedste vis må realisere, nej, det er et *dramaturgisk selv*, der opstår ud af rollespillet:

While this image is entertained *concerning* the individual, so that a self is imputed to him, this self itself does not derive from its possessor, but from the whole scene of his action, being generated by that attribute of local events which renders them interpretable by witnesses. A correctly staged and performed scene leads the audience to impute a self to a performed character, but this imputation – this self – is a product of a scene that comes off, and is not a cause of it. The self, then, as a performed character, is not an organic thing that has a specific location, whose fundamental fate is to be born, to mature, and to die; it is a dramatic effect arising diffusely from a scene that is presented, and the characteristic issue, the crucial concern, is whether it will be credited or discredited.²⁰⁶

Forskydningen af selvet som en essens af individets psykologiske indre til en konstruktion, der er påvirkelig over for individets håndtering af dets ydre relationer, kunne lede en til at tro, at Goffman afviser enhver rodfæstning af selvet. Tænkningen er dog ikke mere radikal i sin socialkonstruktivisme, end at han ser forholdet som komplekst: “These attributes of the individual *qua* performer are not merely a depicted effect of

²⁰⁴ Goffman 1959, p. 252.

²⁰⁵ Ibid., pp. 208-237.

²⁰⁶ Ibid., pp. 252-253.

particular performances; they are psychobiological in nature, and yet they seem to arise out of intimate interaction with the contingencies of staging performances.”²⁰⁷ Det enkelte menneskes psykologiske og biologiske eksistens spiller stadig med som en baggrund, der gør, at det kan føle, at det gennem hele det kropslige og mentale engagement i præsentationen af sit selv sætter – så at sige – sig selv på spil; det har indset betydningen af, at det er i egenskab af rollespillet med andre, at selvet består og udvikler sig.

For at tage den fulde konsekvens af at selvet ikke har en fast kerne, går psykologerne Estrid Sørensen og Tine Jensen videre og erstatter individet, som de ser som et produkt af moderniteten, med det, de kalder et “situid”, der er på højde med samtidens samfund og dertilhørende krav om konstant omstilling:

Det kom til at hedde situ-id’et fordi vi på det tidspunkt [da S & J først fik idéen: 1994] var meget optaget af teorier, der forstår mennesker ift. de situationer, de indgår i [...], til forskel fra at forstå mennesker som nogen, der har en fast identitet, et selv. Individet bryder sig ikke om at forstå sig selv som situeret. For hvis det skal se sig selv ud fra foranderlige situationer, kan det jo ikke svare på spørgsmålet “hvem er jeg”. Det kan ikke forholde sig til at skulle finde den rette hylde i samfundet, for som situeret er der ingen ret hylde, kun konstant forandring. Og endelig bliver individets helt grundlæggende grænse mellem ydre og indre udvisket, hvis vi skal til at forstå mennesket i forhold til specifikke situationer.

Det giver derfor ikke mening at tale om individet som situeret. Vi snakker derfor om en anden værensform: situidet.²⁰⁸

Med situidets værensform er individets projekt om at “blive til noget” erstattet med et nyt, der går ud på at “være til noget”. Det ser sin situerethed med stadigt variable ydre omstændigheder som en udfordring ved at spørge “hvad kan jeg her?”²⁰⁹ Det betyder dog ikke, at der ikke stadig kan fortælles en fortløbende historie om situidet, men denne vil i højere grad afspejle accepten af en omskiftelig tilværelse, hvor et endemål ikke indgår.

Som det er blevet bemærket af bl.a. teaterforskeren Torunn Kjølner, er Goffmans analyse på mange måder bundet til den tid og det samfund, som var genstand for hans studier, nemlig 1950’ernes Storbritannien og USA, hvor der vitterlig var en udbredt følelse af fastlåsthed og fremgørelse i forhold til konsensusbaserede sociale roller.²¹⁰ Alligevel betyder det ikke, at Goffmans tanke om det dramaturgiske selv er uddateret, så længe den blot sammenholdes med nyere socialpsykologiske teoridannelser såsom Sørensen og Jensens. Netop ved at forholde teorierne til hinanden kan den konflikt mellem en individ-tænkning, hvor selvet bestemmes af adfærdsmæssigt fastlagte roller og rollemønstre, og forestillingen om situidet, der accepterer selvet som flydende i takt med de roller, situationen frembyder, belyses. I teatrale sammenhænge, hvor der gennem performativitet sker en tilnærmelse mellem fiktions- og virkelighedsniveau, mellem aktør og tilskuer²¹¹, kan positioner som selvinstruerende individ med eget narrativt projekt (hvad enten det er personligt eller opdigtet) og situid som situationsorienteret tydeliggøres.

²⁰⁷ Goffman, pp. 253-254.

²⁰⁸ Estrid Sørensen: “Menneskets historisk foranderlige værensform – fra middelaldermenneske over individ til situid.” Oplæg holdt på Copenhagen Business School d. 14. marts 2001, <http://www.psy.ku.dk/estrid/INDHOLD/situid.htm> (12.2.2008).

²⁰⁹ Ibid.

²¹⁰ Torunn Kjølner: “At spille en rolle. Perspektiver på teaterroller og sociale roller”, in: Sandvik og Waade, pp. 137-138.

²¹¹ Jf. Kjølners diskussion af liverollespil og andre former for rollespil som en konvergensform for sociale og teatrale roller: ibid., p. 138; 148.

Relevansen af Butlers performativitetsforståelse og dens identitetsskabende potentiale synes ubestridelig for interaktivt teater, ikke kun Boals politisk-pædagogiske system, men også de frie former som Izzos og SIGNAs. Hvor det i Boals forumteater er en fast del af dramaturgien, at tilskueren påtager sig at spille en rolle, når denne træder op, er det, som jeg påpegede i forbindelse med den interaktive participation, ikke sikkert, at tilskueren i et frit interaktivt teater – når denne går på opdagelse og interagerer – også selv aktivt påtager sig en karakter. (A påtager sig rollen D og spiller med/mod B som C.) Ikke desto mindre kan teatraliteten, fiktionen eller – i butlersk forstand – konstruktionen af en identitet, bringes til at virke begge veje. Det er ikke alene tilskuer-aktøren, der gør sig forestillinger om den karakter, som skuespilleren aktivt gestalter; potentialet er der også for, at tilskuer-aktøren kan blive medspiller ved, at skuespilleren teatraliserer denne: C, i rollen B, ser A som D, og C spiller med/mod A som D. Vi må således forestille os, at tilskuer-aktøren – uden selv at ville det – kan risikere at få *tildelt* en karakter, som skuespilleren så bruger i sit spil, uanset om så tilskuer-aktøren efterfølgende går med på fiktionen i den teatrale leg eller ej. Tilskuer-aktøren bliver set som et situid på godt og ondt. I denne kontekst åbnes der for en radikaliserings af den moderate rolletildeling, vi tidligere har set hos Izzo, hvor gæsterne opfattedes som integrerede i det fiktive univers: var det en renæssanceverden, var gæsterne også borgere i den verden; men meget længere gik teatraliseringen af publikum ikke. Ikke noget med at de tillagdes karaktertræk og særlige egenskaber mod deres vilje. Som vi skal se, kan rolletildelingen hos SIGNA antage ret så vidtrækkende former, som kan udfordre og måske krænke tilskuer-aktørens selvopfattelse, alt afhængig af hvordan denne formår at forvalte interaktionernes realitetseffekt. Skønt det foregår som en teatral begivenhed, som er konstitueret af den kommunikative ramme, lader det sig ikke fornægte, at interaktionerne til forveksling ligner sociale interaktioner.

Tillades et samspil/modspil at udvikle sig på fiktionens præmisser, kan identitet aktualiseres som et tema og fremstå som en skinbarlig konstruktion i det, vi kan kalde en *dobbeltperformativitet* mellem tilskuer-aktør og skuespiller: tilskuer-aktørens “identitet” er ikke noget, han/hun alene skaber på sin agens-side, men noget som også skabes og udvikles i den kontinuerlige interaktionshistorie med skuespillerens karakter. Det bliver da muligt at se denne dobbelte performativitet som konstituerende for det drama, der udvikler sig for den enkelte besøgende i et frit interaktivt teater, og som bliver styrende for relationen til skuespillernes karakterer. Som vi tidligere har set det hos Izzo, vil dette drama være unikt for interaktionen mellem den besøgende og den/de skuespillere det involverer; ingen anden medspillede gæst vil have den samme oplevelse.

For nærmere at forstå hvad dobbeltperformativitet indebærer kommunikationsteoretisk, og hvilke konsekvenser det har for dramaturgien, kan vi forbinde det med Lars Qvortrups luhmannske kommunikationsmodel og dens afsæt i begrebet ‘dobbeltkontingens’. Ligesom performativitetsteoriene oven for skal anvendelsen af sociologiske teorier til at forklare interaktivitetsprocesser ikke her ses som en negation eller modsigelse af interaktivt teater som *teatral* begivenhed, men som en indførelse, der sker på baggrund af den repræsentation eller mediering af en social virkelighed, som teatrets kommunikation indebærer.

Begrebet om dobbeltkontingens henter Niklas Luhmann hos bl.a. den amerikanske sociolog Talcott Parsons. Dobbeltkontingens har både for den parsonske og luhmannske skole at gøre med den grundlæggende gensidige ubestemmelighed, der kendetegner aktører i sociale interaktioner: da vi ikke kan kende hinanden i

grunden ved at koble vore individuelle bevidstheder til hinanden, kan vi heller ikke være sikre på, hvordan vi reagerer i interaktioner med hinanden. Dette er i sociologien et fundamentalt problem, som har at gøre med selve dannelsen af sociale systemer, og som Parsons og Luhmann forholder sig til forskelligt.

Parsons m.fl. definerer dobbeltkontingensen som den gensidige *afhængighed*, der opstår i orienteringen mod den andens forventede handlinger, og som er centralt omdrejningspunkt for at forstå, hvad sociale interaktioner er:

In interaction ego and alter are each objects of orientation for the other. The basic differences from orientations to non-social objects are two. First, since the outcome of ego's action (e.g., success in attainment of a goal) is contingent on alter's reaction to what ego does, ego becomes oriented not only to alter's probable overt behaviour but also to what ego interprets to be alter's expectations relative to ego's behaviour, since ego expects that alter's expectations will influence alter's behaviour. Second, in an integrated system, this orientation to the expectations of the other is reciprocal or complementary.²¹²

Den sociale interaktion er således en gensidig iagttagelse, hvor udfaldet af interaktionen bestemmes af, hvorvidt det lykkes interaktionspartnerne at afstemme deres reaktioner i forhold til hinandens forventede adfærd. Her er der ikke alene tale om, at interaktionspartnerne iagttager hinanden, men også *sig selv*, idet de forsøger forudse den andens næste træk og moderere deres egen adfærd herefter og efter deres selvforståelse. Dermed introduceres selvrefleksivitet som en væsentlig faktor i forståelse af interaktionsudvekslinger:

The crucial reference points for analyzing interaction are two: (1) that each actor is *both* acting agent and object of orientation *both* to himself and to the others; and (2) that, as acting agent, he orients to himself and to others and, as object, has meaning to himself and to others, in *all* of the primary modes or aspects. The actor is knower and object of cognition, utilizer of instrumental means and himself a means, emotionally attached to others and an object of attachment, evaluator and object of evaluation, interpreter of symbols and himself a symbol.²¹³

Både i *Toward a General Theory of Action* og i sine efterfølgende arbejder behandler Parsons dobbeltkontingensen negativt som en iboende cirkularitet, der *principielt* gør de involverede aktører uforudsigelige i deres handlinger. Parsons vil løse dette problem ved at forudsætte, at der består en kulturel konsensus eller indforståethed mellem interaktionspartnerne, der gør interaktionen mulig. Derved forudsætter han, at interaktionspartnerne eller medlemmerne af et samfund gennem socialiseringsprocesser som opdragelse og uddannelse har fået del i en række fælles normer og værdier, der er etablerede af tidligere generationer.²¹⁴

For Luhmann er det ikke helt så enkelt. Dobeltkontingens er også den fundamentale udfordring, som det fremgår af hovedværket *Sociale Systemer*, men hvor Parsons opfatter udfordringen negativt (og implicit promoverer et konservativt samfundssyn), accepterer Luhmann dobbeltkontingens som en betingelse for, at interaktioner overhovedet kan finde sted. Dobeltkontingensen er ikke et problem, som kan elimineres; den er en tilstand kendetegnende for sociale interaktioner, og som i dannelsen af sociale systemer tilfører disse systemer en konstant instabilitet og dermed en indlejret forandringsmulighed. Med denne opfattelse af dobbeltkontingens forudgriber og anerkender Luhmann muligheden, at interaktionen fejler – eller, rettere, at det med muligheden

²¹² Talcott Parsons & Edward A Shils: "Categories of the Orientation and Organization of Action", in: Parsons & Shils (red.): *Toward a General Theory of Action*. Harvard University Press, Cambridge 1951, p. 105.

²¹³ Talcott Parsons: "Social Interaction", in: David L. Stills (red.): *International Encyclopedia of the Social Sciences*. Vol. 7. Macmillan and Free Press, New York 1968, p. 436.

²¹⁴ Talcott Parsons: *Societies*. Prentice Hall, Englewood Cliffs, New Jersey 1966, p. 14.

for en fejlslagen interaktion også lader os se en *villet obstruktion* som en mulighed for en genforhandling af den sociale virkelighed: "Is it enough to conceive social order as boycotting of boycotting, or must one not know from the beginning how it is generally possible and sufficiently probable?"²¹⁵ Hvor Parsons' definition brugte 'kontingens' som synonymt med en usikker *afhængighedsrelation* mellem interaktionspartnerne, griber Luhmann tilbage til Aristoteles i sin definition og forudsætter hos aktøren det psykiske systems udvælgelse af én blandt flere mulige reaktionsmåder, hvorved aktøren frisættes i sin relation til den anden:

Something is contingent insofar as it is neither necessary nor impossible; it is just what it is (or was or will be), though it could also be otherwise. The concept thus describes something given (something experienced, expected, remembered, fantasized) in the light of its possibly being otherwise; it describes objects within the horizon of possible variations.²¹⁶

Dobbeltkontingens er således i Luhmanns forståelse ikke nødvendigvis forbundet med en tilstræbt indordnen sig under samfundsbestemte normer og værdier, men kan også omfatte brud på disse adfærdsmønstre, hvad enten de er bevidst tilstræbte eller ej. Vi kan sige, at dobbeltkontingens hos Luhmann drejer sig om den principielle mulighed for, at selektionen af reaktionsmåde hos interaktionspartnerne også kunne have været en anden. Luhmanns dobbeltkontingensbegreb åbner for en usikkerhed på begge sider af interaktionen, der bliver tydelig, når vi betragter denne som en kommunikation. Her står to psykiske systemer, to bevidstheder, overfor hinanden i hver deres *lukkethed*, dvs. de er ikke direkte gennemskuelige for hinanden, som de ville være, hvis telepati var en mulighed. Luhmann taler således om, at en kommunikation er noget de psykiske systemer "tilkobler sig", det er m.a.o. en udveksling der foregår *mellem* kommunikationspartnerne, dvs. udenfor de psykiske systemer som medieringer vha. individernes egne legemer, jf. John Fiskes kommunikative akter: ansigtsudtryk, gestus, stemmeføring, eller i form af et kunstværk, som jeg kort skitserede det i forbindelse med van Maanens definition af teaterforestillingens kommunikative ramme. Dette er det lukkede psykiske systems kobling til et kommunikationssystem, der midlertidig etableres i meningsudvekslingen med en anden eller flere personer.

Fordi psykiske systemer er lukkede eller *autopoietiske*, selvproducerede, i forhold til deres omverden, kan kommunikation iflg. Luhmann kun opstå som et systems forstyrrelse, eller *perturbation*, af et andet system; det psykiske system kan ikke umiddelbart indoptage informationer fra omverdenen, kun iagttage den anden persons kommunikative tilkobling og umiddelbart reagere på denne som en forstyrrelse. Hernæst må iagttageren ud fra de perceptionsskemaer, dennes psykiske system allerede besidder forsøge at afkode den kommunikative handling. Når først en kommunikation eller et kommunikativt system er etableret, forløber kommunikationen som oftest af sig selv i henhold til de rituelle adfærdsmønstre, der kendetegner social kommunikation; det er ikke noget, vi tænker nærmere over. Kommunikationer kan godt, som vi så det i min redegørelse af van Maanens framing-teori, ændre en iagttagers perceptionsskemaer ved at der bliver foretaget en imaginær fortolkning, som skaber et nyt forståelsesmønster.

For konkret at demonstrere hvordan kommunikation foregår, skal jeg i det følgende referere til Lars Qvortrups kommunikationsmodel, der er udviklet på baggrund af Luhmanns teori. Qvortrups model lader os gennem forskellige selektionsfaser og iagttagelsesniveauer forstå kompleksiteten i interaktioner, hvilket gør den

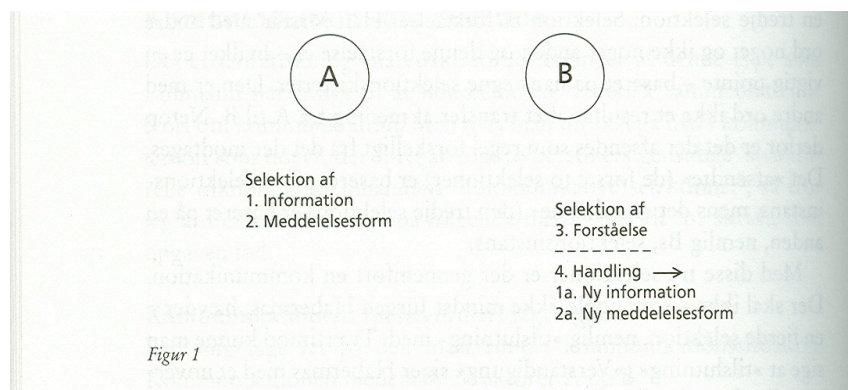
²¹⁵ Niklas Luhmann: *Social Systems*. Stanford University Press, Stanford 1995, p. 116.

²¹⁶ Ibid., p. 106.

særdeles anvendelig i en anskueliggørelse af dobbeltperformativiteten mellem en skuespiller og en tilskuer-aktør i et interaktivt teater.

Qvortrup sammenfatter modellen således: “Hvilken selektion af information og meddelelsesform fremprovokerer hvilken forståelse, og hvad er kommunikationspartnernes personlige og institutionelle kriterier for at foretage disse selektioner.”²¹⁷ For at der skal kunne være tale om kommunikation, må der iflg. Luhmann foretages en “sondring mellem meddelelseshandling og information”.²¹⁸ Det indebærer, at der ligger en intentionelitet, et valg, bag meddelelseshandlingen, som skiller den fra rene funktionelle handlinger, f.eks. biologiske systemers stimuli-respons-interaktioner. Selektionen af en meddelelseshandling eller -form betyder, at informationen, som først befinder sig på indersiden af det lukkede psykiske system, A, der indleder kommunikationen, dernæst i meddelelsesformen bliver iagttagelig på systemets yderside for det andet psykiske system, B: “A får ikke overført mening fra B, A aflæser Bs adfærd som kommunikation – men i så fald som kommunikation (dvs. kodificerede selektioner, som A selekterer i overensstemmelse med egne koder)”.²¹⁹ B kan ikke være fuldstændig sikker på, at hendes afkodning af As adfærd som kommunikation er intentionel (et nik under en fælles tv-kigning behøver ikke at være As intentionelle gestus af venskabelighed overfor B, men kan blot være udtryk for, at A er ved at falde i søvn). Bs afkodningen er kontingent: den foretages på baggrund af den givne kontekst som én ud af flere mulige fortolkningsselektioner, i et forsøg på at gisne om As intention. Fejlfortolkninger kan opstå og give anledning til misforståelser partnerne imellem.

Qvortrup illustrerer grafisk en almindelig kommunikativ udveksling, som den foregår i hverdagen:



Figur 1: *kommunikationens første-ordens iagttagelse*. Kommunikationen indledes ved, at A foretager en skelnen mellem (1) information, som han ønsker at meddele B, og (2) en meddelelsesform, som, han mener, er passende for at udtrykke den pågældende information. Dermed har A foretaget to selektioner. Kommunikationen, for at denne skal kunne fuldføres, kræver en tredje selektion, og det er Bs selektion af (3) forståelse. Hun afgør om kommunikationen, sådan som den var intenderet af A, er lykkedes, ved – som respons på As kommunikative tilkobling – at foretage en ny meddelelseshandling 4), som igen indebærer en selektion af både information og meddelelsesform. Meningen, informationen, overføres således ikke bare direkte fra A til B som en transfer; den

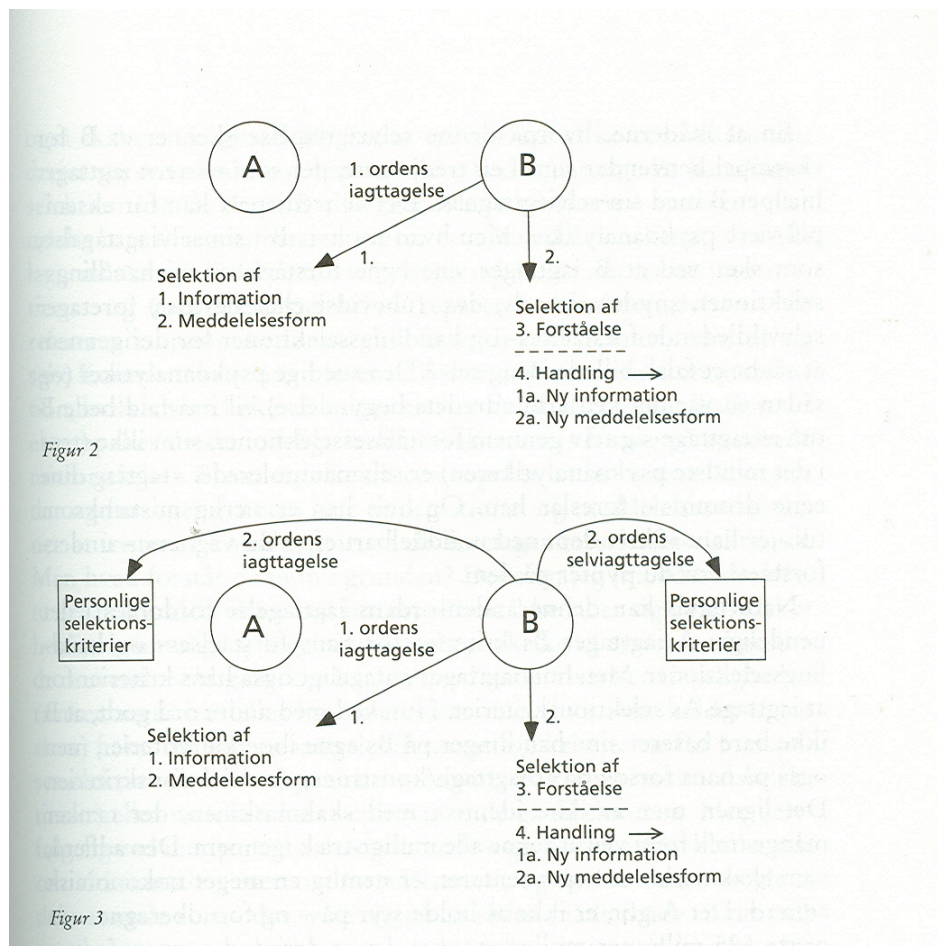
²¹⁷ Qvortrup, 2000, p. 172.

²¹⁸ Niklas Luhmann: “Begrebet samfund”, in samme: *Iagttagelse og paradoks*. Gyldendal, København 1997, p. 69.

²¹⁹ Qvortrup, 2000, p. 164.

er altid genstand for to selektionsinstanser undervejs, A og B, der hver især er producenter af mening. Fortsættes kommunikationen, gentages dette mønster. Men det er ikke hele forklaringen.

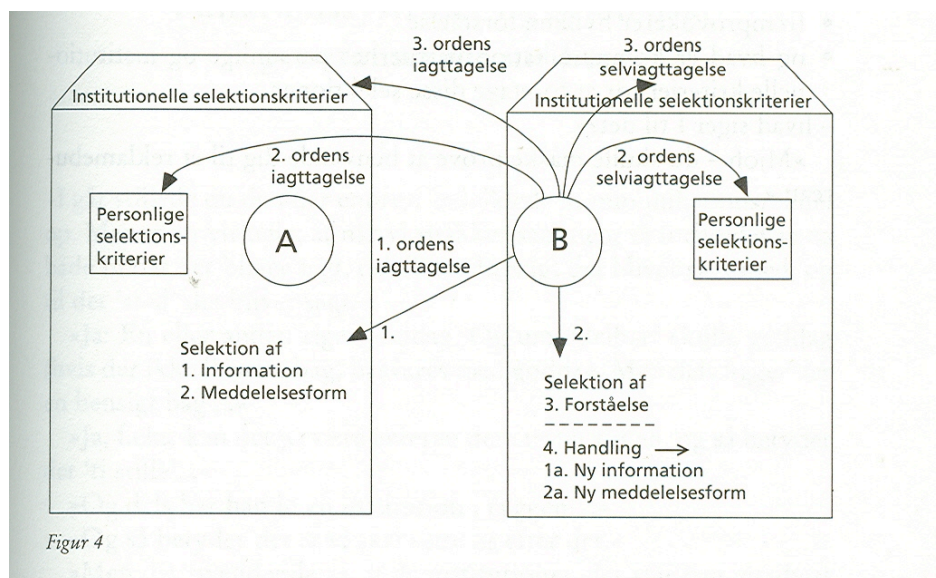
Nu har vi sådan set kun forstået kommunikationen på det første niveau eller det, som Qvortrup kalder dens første-ordens iagttagelse. I en kommunikation foregår der imidlertid mere end det. B vil også forsøge at forstå As intention bag den kommunikative tilkobling, dennes personlige selektionskriterier. Dette sker som en konstruktion eller et kvalificeret gæt ud fra de iagttagelser, som B foretager. Samtidig vil B også iagttage sig selv i sine forståelses- og handlingsselektioner med henblik på at forstå og regulere disse. Niveauinddelingen fremgår af Figur 2 og 3, hvor denne regulative fremmed- og selviagttagelse lægger sig som en *anden-ordens iagttagelse* til det første niveau:



Det er imidlertid ikke tilstrækkeligt at forklare en kommunikativ situation ud fra disse to niveauer; disse indbefatter kun den *umiddelbare* interaktion mellem de to parter. Der er et tredje niveau, en *tredje-ordens iagttagelse*, som har at gøre med kommunikationens kontekstuelle framing, eller som Qvortrup udtrykker det “kriterierne for selektionskriterierne, dvs. de institutionelle rammer inden for hvilke bestemte aktører foretager deres selektioner.”²²⁰ Hermed er han inde på det, der giver første og andet niveauets umiddelbare interaktion karakter af “performance”. Der er tale om en forståelse, som er analytisk, distanceret, måske kalkulerende, og

²²⁰ Qvortrup, 2000, pp. 169-170.

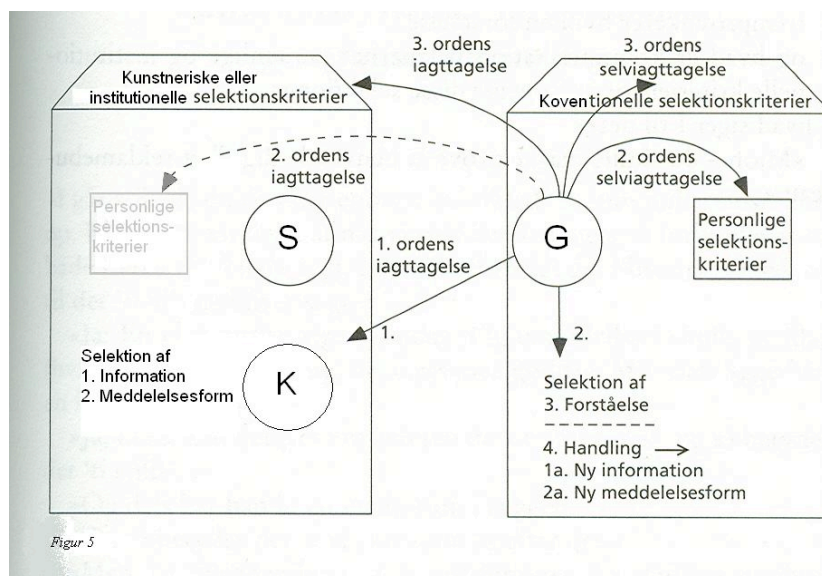
som bliver bevidst styrende for kommunikationens performativitet, dens konkrete udførelse i brugen af meddelelsesformer. Qvortrup nævner f.eks. situationen, hvor man som ung mand er inviteret til middag hos sin kærestes forældre for første gang: kommunikationen med kæresten på hendes værelse bagefter vil skille sig væsentligt fra den til situationen afstemte samtale, man førte med hende foran hendes forældre, hvor det gjaldt om at tilnærme den ens aflæsning af “husets ‘institutionelle selektionskriterier’ (‘pæn ung mand’, ‘vældig begavet dansk studerende’)”. Afhængig af situationen vil forskellige institutionelle selektionskriterier gøre sig gældende. Figur 4 viser samtlige iagttagelsesniveauer i kommunikationen.



Overfører jeg nu denne kommunikationsmodel med dens tre iagttagelsesordner som matrix for dobbeltperformativiteten i et frit interaktivt teater, vil vi kunne se, hvordan de to interaktionspartnere, skuespilleren (S) og gæsten (G), begge kan give anledning til kontingens eller usikkerhed for deres respektive afkodninger af kommunikationen, jf. Figur 5 neden for.

Tager jeg S' kommunikationsproces i omvendt rækkefølge, fra tredje-ordens selviagttagelse og ned, vil det dels være generelt teatrets institutionelle ramme, der bestemmer S' selektioner af informationer og meddelelsesformer som opdigtede og ikke- alvor, dels vil det være de kunstneriske selektionskriterier, der bestemmer disse i form af spillestil, hvilken karakter der fremstilles, og inden for hvilken fiktion. Da der er tale om skuespil, vil S bestræbe sig på at skjule eller frakoble sine personlige selektionskriterier, dvs. anden-ordens iagttagelsen. Hvis den umiddelbare interaktion med G på en eller anden måde skulle gå S som person for nær, kan S' personlige selektionskriterier dog sagtens overtage styringen for momentant og stadig i princippet skjult for G at regulere information og meddelelsesform. Ideelt set iagttager G på første-ordens iagttagelsesniveau S' meddelelsesform og forstår denne i forhold til sin tredje-ordens iagttagelse (konventionelle selektionskriterier) dels som teater og dels som udtryk for en karakter, der er opdigtet og ikke-alvorlig ment. Potentielt kan usikkerhed opstå i kommunikationen, hvis G fejler i sin tredje-ordens iagttagelse og ikke opfatter S' institutionelle selektionskriterium som teatralt. Betaget af den store realisme i interaktionen glemmer måske G for en stund, at det er teater og opfatter i en uintenderet anden-ordens fremmediagttagelse i stedet for f.eks. den

forføriske adfærd hos S som et udtryk et personligt selektionskriterium, dvs. at det ikke er K, karakteren, der vil forføre G, men S, skuespilleren. I samme situation kan vi forestille os, at S ikke kan være sikker på, om G i sin anden-ordens selviagttagelse har påtaget sig en rolle ud fra den interesse, hun meddeler sig med, dvs. at det måske i virkeligheden er endnu en fiktion, som G performer over for S.



Ud fra den dobbeltperformativitet hvormed begge interaktionspartnere skaber en improviseret begivenhed i et frit interaktivt teater, må vi måske betragte virkeligheden eller den sociale interaktions dobbeltkontingens som sat på spidsen: virkeligheden indføres i fiktionen, og fiktionen virker måske virkeligere end virkeligheden, i al fald i det omfang vi måtte være i stand til gå med på legen og leve os ind i fiktionen. Potentielt kan vi sagtens lade os opsluge af spillet og den realisme, der ligger i dets ligheder med social interaktion, uden at vi helt slipper bevidstheden om, at dette er fiktion. På den anden side set vil en usikkerhed på hvilke spilleregler, der gælder, gøre os usikre på, hvad det egentlig er, at der sker: leger S bare, at han er forelsket i G? Eller leger han bare, at han leger forelsket, mens han i virkeligheden er det?! For G er det sidste ikke en oplevelse af, at virkeligheden, som hun kender den, ophæves og erstattes af fiktionens undtagelsestilstand, hvor alt er muligt for en tid; snarere er det en oplevelse, der vil kaste hende tilbage i hendes egen virkelighed og vanskeliggøre legen. Uvished om hvad der foregår, gør situationen hyperkompleks: G er usikker på sin egen usikkerhed, i det vi faktisk burde kalde en *dobbelt* dobbeltkontingens: ikke alene er G usikker på S' personlige og institutionelle selektionskriterier, G er også usikker på sine egne personlige og institutionelle selektionskriterier. Gennem en sådan kontingensoplevelse vil interaktionen kunne tematisere samfundets virkelighed, sådan som Qvortrup ser den. Men er det det, der er hele meningen, en metafiktionel afspejling af et hyperkomplekst samfund? Skal teatret ikke kunne frisætte G til legen som udtryk for en anden mulig virkelighed? Dette ville Izzo og Boal jo til enhver tid mene.

En forsøgsvis formulering af de dramaturgiske konsekvenser af dobbeltperformativiteten i frit interaktivt teater, må forholde begrebet til de sociale interaktioner, som et dramatisk teater efterligner i dets iscenesættelse af dramateksten. Teksten forudbestemmer, hvordan disse interaktioner skal forløbe, og dramatikerens bevidst

arbejde med dobbeltkontingensen i udviklingen af antagonismer og i opbygningen af spænding. Ud fra kommunikationen mellem rollerne kunne vi med min adaption af Qvortrups model nå frem til fortolkninger af de personlige og institutionelle selektionskriterier, der lå bag de kommunikative handlinger hos samtlige roller, og på den baggrund udlede noget om rollernes karakterer. Den samme gennemgribende analyse af dramaet i et frit interaktivt teater er selv sagt umulig, fordi det ikke lader sig gøre at dokumentere alle de improviserede interaktioner, der finder sted simultant, både mellem skuespillere og publikum, og mellem skuespillerne og skuespillere. I et frit interaktivt teater kan jeg kun analysere de udvalgte interaktioner, som jeg enten selv har taget del i og kan genfortælle, eller som på anden måde er registreret, f.eks. gennem interview med andre besøgende eller skuespillere. Ikke desto mindre giver modellen et indblik i, hvordan interaktioner udspiller sig, og med den en indsigt i hvilket potentiale (og hvilke problemer) dobbeltperformativiteten giver for en dramatisk eller konfliktbaseret kommunikation: denne vil altid være underlagt en dobbeltkontingens, idet møderne mellem aktørerne er emergente; dramaet opstår i situationen, her og nu. Det tyder på, at den eneste måde, hvorpå vi kan sætte dramaturgisk ind i udviklingen af en interaktiv teaterbegivenhed, er ved at definere rammerne for interaktionen meget klart.

❖ *Dramaturgiske forestillingsanalyser*

Som jeg skrev i mit metodeafsnit om dramaturgisk forestillingsanalyse, går jeg til denne *performativt*. Inden for konteksten af SIGNAs oeuvre indebærer det, at jeg indskriver og medreflekterer min egen omgang med opførelsen i analysen. Hvor forestillingsanalysen af en ordinær teaterforestilling på det semiotiske niveau ville afkode mere eller mindre intenderede betydninger af en forudbestemt scenisk komposition, er det i et frit interaktivt teater som SIGNAs ikke muligt at finde en fastlagt 'forestillingstekst' (*performance text*). Som improvisatorisk teaterbegivenhed foregår hovedparten af betydningsproduktionen (ideelt set) i det dobbeltperformative møde med publikum, dvs. interaktivt. Resultatet af forestillingsanalysen determineres af den enkelte analytikers investering af sig selv: dennes egen-erfaring med teaterbegivenheden, dennes performative adfærd i det sceniske univers og dennes kommunikative tilkoblinger med skuespillerene. Uden en investering i hændelserne som *aktør* ville analysen indskrænke sig til at afkode *mise en scène* eller det, der kunne iagttages passivt som *tilskuere*. Det er det agerende publikum, der er rationalet for et frit interaktivt teater, og den eneste måde, hvorpå interaktiviteten i den enkelte opførelse lader sig teste, er ved at respektere dette rationale.

Det performative (fænomenologiske) niveau, ikke alene på skuespillerens side, men også på analytikerens side må fremdrages i forestillingsanalysen, fordi analytikerens performativitet på afgørende vis er med til at generere det materiale, som analysen trækker på. Analysemetoden producerer herved en subjektivitet, som et objektivitetskriterium kræver ekspliciteret gennem analytikerens kritisk reflektive forholden sig til sin egen performativitet. F.eks. er det vigtigt, at et evt. magert analysemateriale ikke forveksles med en mislykket indbydelse til interaktion fra kunstnerens side i realisationen af teaterbegivenheden, da dette lige så vel kan skyldes analytikerens manglende evne til at interagere. Her må jeg i deskriptionen af min egen performativitet lade det fremgå, om interaktionen forekommer mig hæmmet eller uhindret, og hvilke faktorer der forekommer mig at virke ind på denne.

Noget fuldstændigt forsøg på at rekonstruere mine publikumsoplevelser, sådan som de udfoldede sig *in medias res*, er analyserne dog ikke. Et sådan forsøg ville hverken være realistisk eller praktisabelt. Urealistisk fordi analytikerens situationelle opmærksomhed, institutionel og personlig selektivitet og siden hen den tids- og erindringsmæssige forskydning altid gør, at beskrivelsen ikke tilstrækkeligt kan indfange oplevelsen i alle dens detaljer. Upraktisk fordi analysen ville fraskrive sig de fordele, den kunne drage af sin forskudthed i tid, rum, bevidsthed og af dokumentation (forudsætninger forud for teaterbesøget, erindringer fra begivenheden, anmeldelser, interview, foto, video). Undervejs i analyserne skal jeg derfor supplere den performative, horisontale tilgang med vertikale "opstigninger" for at skabe overblik over forestillingens tidshorisont, scenarier og rumlige materialitet, alt sammen væsentligt for rammesætningen, samt – i det omfang det er muligt – trække på andres vidnesbyrd for derved at belyse oplevelsespotentialer ud over min egne erfaringer.

Det dramaturgiske aspekt af forestillingsanalysen består i at finde frem til de ordensprincipper, der gør sig gældende for begivenheden. Selv om idealet for et frit interaktivt teater synes at være en betydningsproduktion, der har sit produktive tyngdepunkt i interaktiviteten mellem publikum og skuespiller, er det næppe mødet, der sætter rammerne for mødet selv. For at finde frem til de dramaturgiske ordensprincipper må vi derfor, som foreslået oven for, være opmærksom på de kommunikative rammer, der installerer eller iscenesætter begivenheden. Disse rammer omfatter både opførelsens statiske komponenter, f.eks. spillestedet (arkitekturen, historikken, funktionaliteten) og forestillingsrum (scenografien), og de dynamiske komponenter, f.eks. karaktererne med deres baggrund og en evt. kendt rammefortælling.

I det følgende skal jeg analysere tre af Signas produktioner *Konwaliowa Cutie Doll*, *57 Beds* og *The Black Rose Trick*. Jeg har valgt disse tre produktioner, fordi de i deres installation og konstellation af scenografi og skuespil (fortællinger) dramaturgisk afspejler tre forskellige løsninger for at indbyde publikum til at deltage i og påvirke spillet. Gennem forestillingsanalysens semiotiske og performative niveauer, vil jeg undersøge, hvilke dramaturgiske betingelser og muligheder der etableres for at interaktivitet. Først skal forestillingerne beskrives, sådan som jeg oplevede dem, derefter diskuteres deres betydnings- og oplevelsespotentialer. Til sidst skal jeg sammenfatte de vigtigste iagttagelser mhp. diskussionen af hypoteserne for den dramaturgiske strategi.

◆ *Konwaliowa Cutie Doll* (Kanonhallen, 4. og 5. februar, 2002)

Konwaliowa Cutie Doll er en del af den europæiske festival Junge Hunde for unge lovende scenekunsttalenter. Signa Sørensen er udtaget på baggrund af successen med hendes gennembrudsprojekt *Twin Life – Instant New Identities*, der blev opført året før i en kælderlejlighed i Vendersgade, København. Jeg oplevede ikke selv denne opførelse, men læste om den i interview og anmeldelser bragt i dagspressen, og venner fortalte mig om deres bemærkelsesværdige interaktive møder med Signa og hendes medspillere i en fascinerende hyperrealistisk fiktion. *Twin Life* udspillede sig over en uge non-stop 24 timer i døgnet i lejligheden, og her kunne man komme og gå på sin billet, som man lystede. Man kunne deltage i karakterenes hverdagsliv, deres små og store gøremål og blande sig i deres indbyrdes konflikter – måske få en "instant new identity" og på den måde selv blive en del af fiktionen. Jeg har tidligere oplevet at være i interaktion med optrædende i Hotel Pro Formas *jesus_c_odd_size*; men dette forekommer mig langt mere radikalt. Også i forhold til Boals interaktive teater, som jeg kender til

gennem studiet. Jeg er opsat på, at jeg denne gang ikke må gå glip af det, jeg opfatter som et konsekvent forsøg på at forny teatret.

Konwaliowa Cutie Doll er i festivalprogrammet annonceret som en fortsættelse af *Twin Life – Instant New Identities*, ja, faktisk som tredje del af projektet, idet det også har et kortere mellemspill i *WhyBabyHospital*.²²¹ *Twin Life*-projektet har som gennemgående rammefortælling beretningen om polsk-fødte 26-årige Nika Zabriskij, der som 6-årig kom til Danmark sammen med sine forældre og sin tvillingsøster Ana fra Warszawa. Ægteskabet mellem forældrene var ulykkeligt og Nikas opvækst dybt traumatisk: faderen var fortrukket, tævede moderen og udnyttede Nika seksuelt. Nika og hendes tvillingsøster fjernedes fra hjemmet. Som voksen forfulgte Nika en drøm om at blive skuespiller i London, men den bristede, og hun endte ud i prostitution. Her pådrog hun sig HIV. *Twin Life*-forestillingen tog fat, efter sygdommen var brudt ud, og Nika var vendt hjem til Danmark for at forenes med tvillingsøsteren. De boede sammen i lejligheden i lejligheden i Vedersgade. I *WhyBabyHospital* var Nika hospitalsindlagt og hjemsoget af mareridt fra fortiden. *Konwaliowa Cutie Doll* fortsætter på hospitalet, hvor hun, efter et brud med Ana, nu dødsyng søger tilbage i erindringen for at gøre sit liv op: barndomsgaden i Warszawa (*Konwaliowa*), forældrene, barndomsvennen, elskeren. Kendskabet til denne rammefortælling eller overordnede plot indgår i mine forudsætninger, da jeg går ind i forestillingen.

Det er en hjælp, for der er ikke integreret nogen introduktion til denne vigtige baggrund i selve opførelsen. Uden programmet som en indførelse ville jeg selv skulle have gået på opdagelse og stykket fortællingen sammen ud fra de informationer, jeg eventuelt kunne have fået fra karaktererne. Måske kunne det have givet mig et større incitament til at interagere, end det siden hen skal vise sig, at jeg har. Med denne baggrundsviden er det til gengæld umiddelbart muligt at relatere det sceniske landskab af installationer til plottet (se fotos: <http://signa.dk/konwaliowa>).

Halvdelen af Kanonhallens store rum er taget i brug. Midt i rummet, som det første der møder ens blik på vej ind, står en typisk hospitalsseng med tilhørende dropstativ, sengebord og foldeskærm. Installationen havde været fuldstændig realistisk, hvis det ikke var for den anden hospitalsseng, der mareridtsagtigt hænger ned fra loftet lige hen over Nika (Signa Sørensen) – et meget konkret billede på den udsatte og skøbelige situation, karakteren befinder sig i. Dermed er det scenografisk gjort klart, at reel tid og rum, som vi mærkbart deler med de optrædende, ikke er sammenfaldende med fiktionens tid og rum.

Nika bevæger sig snart væk fra sit centrum i hospitalet og over i de andre installationer, der er anbragt rundt om i rummet. Igen som et konkret billede på det abstrakte: hendes erindringsrejser tilbage til fortiden. I løbet af forestillingen glider hun ind og ud af forskellige scenarier, der rumligt åbner sig og indholdsmæssigt støder mod hospitalet og delvist hinanden i den collage-agtige sammenstilling, de tilsammen udgør. Der er en slagterbutik, et køkken, et legehjørne, projektioner af gadebilleder fra Warszawa, en spisestue, en dagligstue og et badeværelse. Som publikum bevæger vi os frit rundt i dette landskab, og vi kan tage ophold i flere af installationerne, bevidne eller blande os i hændelserne dér. Mit ophold er ikke kendetegnet ved interaktion; jeg forbliver overvejende tilskuer eller vidne. Det følgende er nogle nedslag i mit eget besøg, og de afgørende oplevelser jeg havde.

Lige til venstre for indgangen er der det, der ligner baglokalet til en slagterbutik med stålreoler og metalborde. Lugten af rått kød rammer mig prompte, da jeg nærmer mig, og jeg bliver helt overvældet af sceneriet: fra kødkroge hænger rigtige halverede fårekroppe, og på slagtebænken ligger deres blodige hoveder. Synet kommer helt bag på mig. Med hovederne arbejder en vodka-drikkende mand, som jeg antager for at være Nikas far. Da han får øje på mig, stopper han op og sender en svada af polske eder i min retning. Overrumplet af den ublu realisme i sceneriet

²²¹ *WhyBabyHospital* blev kun opført én gang november 2001 som led i techno-festen Italic Vogue på Luftkastellet på Holmen, København. Der var også her tale om en totalinstallation, som publikum kunne bevæge sig ind i, og hvor de kunne interagere med de optrædende. Iflg. Signa selv var *WhyBabyHospital* et eksperiment forud for *Konwaliowa Cutie Doll*, snarere end et færdigt og selvstændigt værk. Mundtlig meddelt ved gæsteforelæsning på Teatervidenskab, maj 2005.

fortrækker jeg hastigt. Andre var han mere venlig over for; som anmelderen Vibeke Wern, der blev tilbudt en slurk vodka!²²²

Så er installationen ude på gulvet ved siden af hospitalet mere indbydende: køkkenet fuldt udrustet og funktionelt, hvor en husmoderlig dame står og tilbereder en ret: Nikas mor. Hun smiler venligt til mig og byder mig komme nærmere. Efter mødet med Far Slagter er jeg knap så indladende, ja, til min egen fortrydelse føler jeg mig utilbørligt utilpas ved hele situationen, en fornemmelse af udsathed over for det uventede, der kan ske her. Realismen i setup'et har en foruroligende understrøm, selv om det stadig er fiktion. Moderfigurens tillidsvækkende udståling får dog fordrevet noget af min pludselige modvillighed. Da jeg spørger hende, hvad hun laver, fortæller hun mig på gebrokkent dansk, at det er "bigos" – en polsk kålret, der serveres med pølse. Hun letter på grydelåget, og næsen fyldes med en appetitvækkende duft, mens hun fortæller om retten og tilberedningen. Hun indbyder mig til senere at spise med. Jeg takker ja.

Pludselig kommer Nika løbende. Hun leger med en ung engleagtig fyr. Hun er stadig i sit hospitalstøj, men er nu rask og rørig som en lille pige. De finder hen i legehjørnet. En gruppe besøgene samler sig om dem og betragter ligesom jeg deres leg. Da engledrengen løber bort, slår nogle sig ned og begynder at samtale med Nika. Jeg lytter med. Hun fortæller, at det er hendes hemmelige ven Tadzio, som kun Ana, søsteren, kender til. Han er altså en fantasifigur. Det understreger den ensomhed, der præger Nika og søsteren. Jeg antager, at det skyldes faren, der nok ikke vil lade dem lege med drenge. Flere gange i løbet af forestillingen er han på nakken af Nika. Og Moren.

Pga. uberegneligheden skyr jeg Faren. Havde jeg været modigere eller mere erfaren med interaktivt teater kunne jeg have forsøgt at gribe ind i forholdene for at se, hvad der ville være sket. Samtidig bremses interaktionen måske også ved ens viden om, at scenarierne udspiller sig i Nikas erindring, altså som fortidige begivenheder, der principielt ikke står til at ændre. Jeg bemærker ikke andre besøgende, der forsøger at gribe ind over for Faren. Da maden er klar, er det bange anelser om hans handlinger, der holder mig tilbage fra at tage plads ved bordet. Mens Nika og Moren har dækket bordet, har jeg set Faren kredse rundt i baggrunden svært beruset. Han har generet dem begge verbalt. Måske er han utilfreds med, at Moren har inviteret gæster. Moren beder de fremmødte tage plads og serverer maden. Selskabet begynder at spise. Nu bryder et voldsomt skældneri løs mellem Nika og Faren, hvor Faren, så vidt jeg forstår, anklager hende for at flirte med de mandlige gæster. Det udvikler sig hurtigt til et håndgemæng, hvor Faren pludselig skubber Nika ind over spisebordet, så middagsgæsterne må springe væk for at undgå bigos'en, der stænker ud til alle sider! Alle ser rystede til, mens Faren forsøger at voldtage Nika. Det lykkes dog Nika at undslippe. Og i stedet rettes nu vreden mod Moren. Efter at have raset ud trækker Faren sig tilbage til butikken og ind i sin tiltagende brandert.

Episoden tilskynder ikke større interventioner i plottet. Resten af min tid i forestillingen bruger jeg på at betragte scenarierne og udforske installationerne. En vildt udseende, kraftig kvinde i corsage og med det lange sorte hår spændt ud mellem to dropstativer bevæger sig rundt mellem installationerne, et skræmmende eroticeret syn, der forstærker tematiseringen af afsporet seksualitet, men som ikke ligefrem indbyder til interaktion. Efter Elskeren har afsluttet et langt ritualiseret bad, forsøger jeg sammen med to andre besøgende i dagligstuen at udfritte ham, hvorfor han foretog det, men han er ikke særlig meddelsom; han antyder dog, at han har forladt Nika, efter at hun blev syg. Til sidst beslutter jeg mig for at aflægge Nika et besøg på hospitalet. Hun spørger mig, om jeg har ild. Jeg ryger ikke, men det gør en anden gæst, som dukker op. Nika pulser nervøst på skjulte cigaretter, når der ellers er en gæst, der kan give hende ild. På denne måde indledes flere samtaler med publikum i løbet den to timer lange forestilling. Vi taler med hende om forholdet til Faren og Moren, den fraværende søster, Elskeren, men disse informationer tjener kun til at uddybe det, vi allerede ved eller har gættet. De kan ikke bruges til at påvirke noget. Forestillingen er ved at være slut, og Nika siger: "Nu skal I gå". Vi tager afsked med hende, og hun gentager med hævet, insisterende røst befalingen, så alle kan høre det: "Nu skal I gå!" Mens vi trækker væk og belaver os på at forlade rummet, begynder det at regne på hende!²²³ Slået af det mærkværdige sceneri med den døende Nika i regnen, bliver vi stående. Befalingen stiger i intensitet og ender i et skrig. Så går alle endelig.

Mine forventninger til interaktiviteten, udløst af *Twin Life*-omtalen, er ikke indfriet af dette første møde med Signas univers; der er for få muligheder for mig at blande mig i spillet, og de muligheder, der er, kræver enten et større mod af mig, end jeg kan mønstre, eller også forekommer mig interaktionen hurtigt uden effekt på handlingsgang eller plot. Alligevel er jeg fascineret – på én gang tiltrukket og frastødt – af den måde, hvorpå hun

²²² Vibeke Wern: "Eminente erindringsbilleder", in: *Berlingske Tidende*, d. 9.3. 2002.

²²³ Vand stråler ned fra et sprinklersystem i sengen over hendes hoved.

ved blandingen af teater og installationskunst formår at få fiktionen, den irreelle realitet, at blive reel gennem ens egen udsatte tilstedeværelse.

Konwaliowa Cutie Doll er et godt eksempel på den generelle vægtning installationerne har i SIGNAs dramaturgiske koncepter: de udgør den første rammesætning for publikumsoplevelsen, idet de udstikker betingelser for såvel optrædende som besøgendes performativitet. Installationerne fremstår særdeles troværdige i deres brug af genkendeligt inventar, fundne genstande (*object trouvé*), detaljerigdom og funktionalitet, og indbyder i sig selv én til at tage ophold i dem og udforske dem. Her er der tale om, at installationerne kan udvirke en immersiv effekt på én, jf. den opslugthed som computerforskerne Laurel, Murray og Ryan inddrager som en forskærkende faktor for subjektets oplevelse af interaktivitet (pp. 29-30). I mit frustrerede forsøg på at blive en del af handlingen i *Konwaliowa Cutie Doll* forbliver de imidlertid formidlere og forstærkere af *narrativiteten*. Installationerne fungerer således svarende til det, Lars Qvortrup kalder "meningsrum": rum i vores samfund, der er reserverede til bestemte formål, og som tilskriver handlinger meningsfuldhed.²²⁴ Installationernes umiddelbare genkendelighed, *mimesis*, tilskriver dem mening: hospital, køkken, slagterbutik, osv.; og med kendskabet til plottet rammesætter de karaktererne, gør det klart for mig, hvem de er. (Undtagelsen herfra er Tazio, der unddrog sig min genkendelse.) For at forestillingen om handlingerne som Nikas erindringer kan realiseres må installationernes *mimesis* afbrydes. Det opnås ved den collage-agtige sammenstilling af de forskellige installationer og frem for alt den konstallation, de indgår i med Nika-karakterens bevægelser. Installationerne skaber rammer og betingelser for publikums møde med teaterbegivenheden og for betydningsdannelsen, og installationerne medvirker selv til stadighed i betydningsdannelsen gennem den måde de bliver brugt på af optrædende og besøgende. I den forstand arbejdes der med et performativitetsbegreb, der er udvidet ud over Judith Butlers identitetsdannelse, et rum- og objekt-orienteret performativitetsbegreb svarende til det, som den tyske kritiker Dorothea von Hantelmann har fremsat, og som giver en tilgang til at forstå, hvorledes betydning opstår gennem objekters sociale kontekstualisering og med hvilken effekt:

The notion of performativity, as I relate to it, centres around the possibilities and limits of productivity – the ability to produce a meaning, to provide an experience or to create a situation. We all know, for example, the meaning of a door: you enter or leave a room through it. But asking about the performativity of this door points to the situation it produces, which might be integrative, segregative or exclusive. Or towards the actions that can take place with or through this door, like slamming it and thereby performing a certain culturally coded convention of arguing. So, in a nutshell, performativity leads us towards a situational understanding of culture, to a situational aesthetics....²²⁵

Denne performativitets situationelle æstetik omfatter også publikum ved de navigations- og handlingsmuligheder, installationerne tilbyder. Tilsammen udgør installationerne således et environment, der fungerer i overensstemmelse med flere af Richard Schnechners aksiomer for environmental theatre. Hvilken forestilling, man oplever, afhænger fuldstændig af, hvor i rummet, man befinder sig. Simultansceneprikket med forskellige handlinger i spil samtidig aktualiserer en parataktisk forståelse af dramaturgien, hvor publikums performativitet er afgørende for betydningsdannelsen, idet den forbinder de løst forbundne elementer med

²²⁴ Lars Qvortrup: "Kirken i det hyperkomplekse samfund", in: Morten Thomsen Højsgaard (red.): *Den digitale kirke*. Anis, Frederiksberg 2003, p. 144.

²²⁵ Jens Hoffmann & Joan Jonas: *Art Works Perform*. Thames & Hudson, London 2005, p. 184.

hinanden; den besøgende sammensætter således sin egen montage eller sekvens af hændelser. Kombinationen af situationel æstetik og parataxis er tilbagevendende træk hos SIGNA.

◆ 57 Beds (Kanonhallen, 12.-28. februar, 2004)

Den næste forestilling, der har afgørende betydning for udvikling af interaktiviteten, er *57 Beds*. Denne gang fremgår der ikke af programmet noget, der i egentlig forstand kan kaldes et overordnet plot. Forestillingen beskrives blot som en “foruroligende og kaotisk fortælling [kredsende] om 57 kolliderede skæbner, der på tværs af tid og rum er sammenflettede omkring en ulykke”. Med mit kendskab til Signas kompromisløse og pågående stil er jeg denne gang forberedt på det værste.

Fra Kannonhallens foyer ledes jeg sammen med to andre gæster af en pige i brun kittel ind i et venterum mellem to dobbeltdøre. Rummet er fyldt med et ubestemmeligt lydlandskab. Vi venter i ca. et halvt minut. Herefter lukkes vi ind i selve hallen, hvor vi straks af en anden insisterende og myndig ung kitteldame får besked på at tage vores sko af. Skoene opbevares i en sæk med det udleverede nr. på. Jeg skal vise mit nr. til en tredje dame bag et skrivebord, inden jeg må gå videre. Jeg kan gå rundt på egen hånd, men er hele tiden under opsyn af kitteldamerne, der holder øje med alt og tager noter.

I hele hallen er der bygget et stiliseret minisamfund op, der har et cafeteria, hospital, motel, en festsal og et roadhouse med bar og scene med rødt bagtæppe, der dækker hele hallens endevæg. De forskellige lokaliteter er dog ikke opført som huse med mure, døre og vinduer, men markeres med installationer af genkendelige interiører. Cafeteriaet og baren er fuldt ud funktionerende og tager imod betalende gæster. Overgangen mellem “husene” er flydende, hvilket også understreges af det heldækkende røde gulvtæppe. Det scenografiske landskab er således både overskueligt og gennemsigtigt. (Se: www.signa.dk/57beds.dk)

Det første, jeg bliver optaget af, er imidlertid en installation af bilvrag, der ligger hulter til bulter, og hvor en lille katolsk helgenfigur kunne tyde på, at her der er sket en ulykke. Bilerne ligger for foden af to master – måske elmaster – som er det eneste, der rager op i landskabet. Installationen bryder med den øvrige orden i scenografien. I toppen af masterne sidder to fuglelignende, dæmoniske skikkelser – “Ulykkesfuglene” finder jeg ud af, at de kaldes. Uhyggestemningen forstærkes af uforklarlige el-afbrydelser, der pludselig henlægger hallen i mørke. Opholdet ledsages af en gennemgående underlægningsmusik af elektronisk *ambiance* – af og til kontrasteret af drømmende romantisk 50’er pop og jazz i baren. I alt ca. 42 figuranter bebor forestillingen, der tæller en cafeteriaejer, servitricer, en hitch-hiker, sangere, en prostitueret, en sygeplejerske, en transvestit, en engel, bilister, en hvid brud, en soldat m.fl. Alle figuranter har som grundregel sko på.

Efterhånden som jeg møder figuranternes forskellige karakterer, kan jeg stykke fortællinger sammen. Ingen synes rigtigt at vide, hvor de er, og hvad dette mærkværdige sted er. Samtidig går der rygter om, at overnatter man én gang på motellet, kan man aldrig forlade denne flække igen. Ligeledes rygtes det om det voldsomme bilsammenstød, at flere af karaktererne har været involveret i det eller har forbindelser til det. Og har de ikke det, er de som oftest præget af en anden ulykke. Jeg oplever karaktererne som meget opsøgende. Tit bliver jeg bedt om at hjælpe, låne dem penge, skaffe vand, give en besked videre o.lign. Og jeg møder også kreativt modspil fra den prostituerede, der søger at tildele en rolle (jf. situidet) som en pervers person – en situation, der bringer mig ud af fatning, fordi jeg havde fortabt mig i flirten. I forhold til andre, der oplevede dem som utilnærmelige eller optagede af deres egne handlinger og interaktionerne med de øvrige karakterer²²⁶, har jeg måske været heldig på dette punkt. Jeg er ikke ene om oplevelsen med den prostituerede...naturligvis, som også en anden besøgene, jeg har talt med, havde et udfordrende møde med. Men her lå det alene i selve situation, at blive set sammen med denne suspekte kvinde, for hvor befandt sig nu den til forestillingen medbragte kone?²²⁷ Hvor jeg derimod oplever, at jeg bliver hæmmet i kontakten, er i min ømme udsathed uden mine sko. Ikke alene løber jeg en reel risiko for at blive trådt gevaldigt over tærne af en uforsigtig optrædende, jeg er samtidig let genkendelig som medlem af publikum. Det gør at jeg i min selvopfattelse er stadig en udefrakommende, der ikke er integreret i fiktionsuniverset ved at få tildelt en rolle ved indgangen, med mindre vi selvfølgelig betragter det at være besøgende som en rolle på det diegetiske plan. For at overvinde denne hæmsko i kontakten med figurerne og for at finde ud af, hvad der egentlig foregår, vælger jeg selv at påtage mig en rolle som en digter på gennemrejse, der søger inspiration. Efterhånden som jeg møder figurerne forskellige karakterer, kan jeg stykke fortællinger sammen.²²⁸ Hvor landskabet er overskueligt, er

²²⁶ Jf. en oplevelse teaterstuderende Brigitte Bogar havde. Meddelt ved samtale.

²²⁷ Interview med Stig Jarl.

²²⁸ Jeg skelner her mellem figur og karakter, idet figuren er den optrædendes umiddelbart genkendelige type, kendetegnet

fortællingerne et uoverskueligt rodnet af modsigelser og selvmodsigelser, som det er umuligt at følge til en ende, selv ved gentagne besøg i forestillingens to uger lange spilleperiode.

I løbet af de følgende to gange jeg besøgte forestillingen, bliver jeg overbevist om, at de forskellige karakterer er fanger i et limbo mellem livet og efterlivet – uden at de er klar over det. Jeg påtager mig den mission, det er at forsøge at frisætte eller frelse deres sjæle; men først må de bringes til at erkende deres egen situation. Dette er lettere sagt end gjort: kun en enkelt af karaktererne vil virkelig tro på (min version af) Sandheden. Håbløsheden i min mission opsummeres bedst i et møde med den mislykkede og ulykkelige crooner Adam. Bag ham har der under vores samtale sat sig en engel. Jeg fortæller ham, at alt nok skal blive godt, for han har en skytsengel. Han ser sig over skulderen og svarer mig derpå: “Hvad fabler du om? Der er ingen engel!”

Ser jeg nu på, hvordan jeg oplevede “indbydelsen” til interaktion med *57 Beds*, blev jeg ikke introduceret til nogen rammefortælling, der kunne have givet mig en referencekode for at navigere på forestillingens diegetiske plan, dvs. i det fiktive landskab, blandt figurer og deres fortællinger. Denne konkrete mangel på information antydede på forestillingens metaplan en dramaturgisk intention om at skabe publikumsuvenlig “modbydelse” i form af en tabt kognitiv orienteringsevne. Hvad betød det f.eks. i diegesen, at jeg skulle vente mellem dobbeltdørene i et halvt minut, mens jeg hørte underlige mekaniske og menneskelige lyde, før jeg måtte gå ind? Befandt jeg mig i en elevator? – en tolkning dobbeltdørene og det tidsafgrænsede ophold kunne understøtte. Og hvorfor skulle jeg tage skoene af? Afførelsen af mine sko mindede mig om det muslimske indgangsritual i en moske, og om handlingen som Moses fik påbudt af Gud inden åbenbaringen på bjerget i Det gamle Testamente; men jeg var hverken i en moske eller på et bjerg. På hellig grund? Måske. Måske ville meningen åbenbare sig, når jeg spurgte nogen – hvilket som bekendt ikke hjalp. Kun på metaplanet gav ritualet mening som en oplevelse af at overgive mig til en større virkelighed, end jeg umiddelbart kunne fatte, evt. med religiøse/spirituelle undertoner; en tilstand, der bestod helt konkret i den tætte taktile oplevelse af fødderne mod det heldækkende røde tæppe, der syntes at sætte mig i en umiddelbar forbindelse med mine omgivelser. Var det i øvrigt blod, jeg vadede rundt i? Det var en grænseoverskridende, skizoid oplevelse, hvor indre og ydre flød sammen for en stund.

At handlingerne i *57 Beds* udspillede sig på et ikke-sted, udenfor tid og rum, blev jeg gradvist overbevist om gennem forestillingens paradoksale brug af både realistiske, fiktive, meta-fiktive elementer og intertekstuelle referencer. Fortolkningen blev affødt af en forsæt vanskelig kognitiv orienteringsmulighed i forestillingens ellers meget overskuelige topologi, en i bogstaveligste forstand åben arkitektur. Det, der initierede hypotesen om et “limbo” som min overordnede kode til universet, var de overnaturlige væsener, Ulykkesfuglene og Engelen, klare markører af “transcendens”. Engelen kunne kun jeg, publikum og nogle få karakterer se. I mødet med Adam modsagde fiktionen realiteten: at vi jo alle kunne se Engelen, på trods af hans påstand om at der ingen engel var. Underlægningsmusikken, den konstante non-diegetiske *ambience*, og de hyppige strømsvigt bidrog til en stemning af “mystik”, “uhygge”, “melankoli”, “uudgrundelige dybder”. Bilvragene lå for foden af elmasterne som et andet “Ground Zero”, som forankringspunkt for forestillinger om “apokalypse” og “død”. Det store røde bagtæppe bag roadhouse-scenen, hvor sangerne optrådte med deres 50’er pop og jazz, mindede mig om David Lynch’ tv-serie *Twin Peaks* – med alle dertilhørende associationer. Fortællingerne, jeg hørte, var som sagt ofte modstridende eller selvmodsigende; ingen vidste åbenbart, hvor de var, hvilket i denne kontekst kunne tyde på,

ved f.eks. kostume, attributter og gøremål, og karakteren figures biografiske og psykologiske dimension, der kun bliver tilgængelig for den besøgende gennem interaktion.

at de var “de døde”. Selve det, at jeg forsøger at skabe mening (som en “rejsende digter”), understregede det “gådefulde” ved stedet og figurerne. Installationerne var realistiske i deres detaljer og ofte også i deres funktioner, hvilke skabte rum, der i sig selv var meningsfulde at være i og at opleve, undersøge. Cafeteria og bar blev for mig (og andre gæster og figurer) naturlige møde- og hvilesteder, der havde en kraftig realitets-effekt. At de ikke havde vægge som rigtige huse, kunne lede en til at tænke på Lars von Triers *Dogville*; men i dén scenografi var husenes grundplaner markeret med kridtstreger og enkelte bygningsselementer, og der var veje og stier mellem dem. I *57 Beds* var alle rum udflydende. Samtidig modsagde det, at jeg ikke kunne undgå at se de andre rum i baggrunden, fiktionen om husene, som karaktererne forsøgte at opretholde, hvis jeg f.eks. så noget ske gennem en væg. Det faktum, at *57 Beds* spillede på en etableret scene, var også med til at forstærke denne gennemtrængende oplevelse af “uvirkelighed”, som primært scenografiens teatrale teater skabte, alt imens min egen fysiske og mentale tilstedeværelse midt i værket unægtelig var “virkelighed”.

Om den performative betydningsdannelse i *57 Beds* kan man sige, at rammerne og betingelserne stillede store krav til sit publikum; at der ikke var megen hjælp at hente. Af de andre gæster jeg har talt med efterfølgende, har de fleste givet udtryk for frustration over en manglende rammefortælling, hvor de ikke var parate til selv at finde og skabe deres egne fortællinger. At det skulle være vanskeligt at fortolke *57 Beds*, korresponderer imidlertid fint med en udlægning af fiktionsuniverset som en form for *limbo*, et transcendent venterum mellem dette liv og det næste. På grund af gæstens reale, fysiske tilstedeværelse i og interaktion med værket krævedes netop en forvirring gennem en sammenblanding af de diegetiske og meta-fiktionelle planer for at skabe en realitets-effekt af ontologisk svimmelhed.

◆ *The Black Rose Trick (Nedlagt røgerifabrik, Suezgatan 11, Malmö, 4.-14. marts, 2005)*

Denne forestilling udspiller sig i et hotelunivers, The Black Rose Trick Hotel. Spillestedet er en funden lokalitet i Malmös havnekanaler, en nedlagt røgerifabrik og rockerborg. Scenografisk er der foretaget indgreb i bygningens arkitektoniske plan, for at hotellet kunne få værelser nok, mens der interiørmæssigt er arbejdet med at få stedet til at fremstå som falleriet og nedslidt.

Interaktionen ligger tæt på et rigtigt fungerende hotel, når jeg henvender mig i receptionen: der checkes ind (dvs. købes billet), udfyldes formularer og udleveres et id-kort (billetten) samt “trick money” til black jack og anden hasard. Dermed indgås fiktionskontrakten. Jeg hjælpes yderligere på vej ved at blive vist til et skolelignende lokale. Her introduceres jeg sammen med en ven og en gruppe andre gæster af en strikt sergent og en noget forfjamsket sygeplejerske til en parallelverden midt i Malmö:

På verdenskortet udpeger sygeplejersken The State, der dækker hele kloden. Der hersker undtagelsestilstand, fordi der er udbrudt en pandemi, det såkaldte “E.N.D.-syndrom”²²⁹, som forårsager dekadence, vanvid og til sidst døden. Det smitter gennem for dyb øjenkontakt. Militæret har oprettet et felthospital på 1. sal i Miss Black Roses (Signa Sørensen) hotel i et forsøg på at finde frem til smitekilder og udvikle en vaccine. Den velansete epidemiolog Dr. Fleicher er leder af enheden. Vi får besked på at til enhver tid samarbejde med myndighederne, at følge med til undersøgelse, hvis vi bliver bedt om det (“Det er kun for vores egen sikkerheds skyld”), og ellers følge husreglementet. En af de andre gæster kan ikke holde sig for grin over sygeplejerskens præsentation, og jeg har selv svært ved at holde masken. Sergenten træder straks i aktion og irettesætter den stakkels lattermilde gæst, der undskyldende adlyder. “Virkeligheden her er der intet som helst morsomt ved”, fastslår sergenten. Vi slippes derpå løs i hotellet.

I stuen kan jeg som besøgende endnu booke mig et værelse, skulle jeg ønske at overnatte, og der er

²²⁹ E.N.D. står for Eye Neoplasm Defilement.

adspreddelser med bar- og syngepiger, hasardspil o.a. i natklubben til den lyse morgen. Baren har drikke og mad, men forsyningerne er svigtende, forklares det. Hotellet har et tv-overvågningssystem, hvis kontrolrum alle har adgang til, hvorved alle kan holde øje med alle. Hotelværelserne har små kighuller i væggene. I kælderen har General Jimmy Adler sit hovedkvarter, hvorom det siges, at uskyldige føres til forhør, og at tophemmelige aktiviteter finder sted. Er pandemien blot et rygte skabt for at holde befolkningen i skak? Planlægger Generalen selv at overtage The State? Er Generalen selv smittet? Det rygte og mange andre dukker snart op blandt os, de nysgerrige gæster, og motiverer, at vi selv går på opdagelse i den uoverskuelige og uforudsigelige, men ikke desto mindre fascinerende forestillingsverden. Med sit id-kort er det muligt at komme og gå, som man vil, og hver gang jeg siger til en af figuranterne, at jeg vil forlade hotellet, får jeg at vide, at verden er farlig og mørk udenfor: "Hotellet er det sikreste sted at være." Mit medlevende jeg er ikke overbevidst; det ser de største trusler indenfor. Men i virkeligheden har fascinationen fået tag i mig; her kan der ske hvad som helst. Natklubben er jo fuld af yndige bar- og syngepiger, som det er svært at stå for, selvom de er potentielle bærere af både smitte og en uvis skæbne – for hvad sker der med den, der udpeges som E.N.D.-offer? Jeg risikerer hvad som helst og forelsker mig hovedkulds i en af sangerinderne, overbevist af hendes festkjole om at hun er skuespiller. Hun er fra Helsingborg (som jeg kender ud og ind som min mors fødeby) og er faktisk sanger og fotograf! Optræde på natklubbens scene har hun blot fået lov til, og kjolen har hun lånt af Miss Black Rose. Overraskelsen er stor, men aftenen bliver ikke ringere af den grund. Det kræver min ven og Jessica, som hun hedder (og som min ven måske på det tidspunkt også er brændt varm på), til at overbevise mig om, at jeg skal forlade hotellet, da hun vil hjem.

Anden gang jeg vender tilbage, er Dr. Fleicher selv faldet offer for E.N.D.-syndromet, og han føres jævnlige ned i kælderen til undersøgelser. Det tilskynder mig til at påtage mig en rolle som agent for det hemmelige politi. Jeg vil efterprøve en hypotese om, at Generalen er en forræder mod The State. Jeg spiller derfor et dobbeltspil, hvor jeg foregiver at samarbejde med militæret ved at angive suspekte elementer, f.eks. barpigen Misty, der er i besiddelse af undergravende litteratur (George Orwells 1984), alt imens jeg forsøger at finde beviser for Generalens egen undergravende virksomhed. Da Generalen reagerer ligegyldigt og arrogant på min angivelse af Misty ("at den slags litteratur kun er gavnlig"), bekræftes min mistanke straks. Og den styrkes, da han affejer mig med, at han har andet og vigtigere at tage sig til, og at jeg bare får lov til at gå. Jeg fortsætter mine undersøgelser, iagttager og lytter, og finder uventet allierede i lederen af film-enheden "News Distribution of the State", Irina Weber, og i hospitalets "Head Nurse". Weber har set og mødt et spøgelse, kammerpigen Loretta, som har fortalt, at hun er blevet myrdet i kælderen som følge af et magtspil, der har tætte forbindelser til toppen af magthierarkiet, Generalen. Den officielle dødsårsag, selvmord, er et cover-up. Oversygeplejersken modarbejder Adler, fordi hun er overbevist om, at han står bag Dr. Fleichers infektion. Som hemmelig agent vinder jeg hendes fortrolighed. Hun er interesseret i mine iagttagelser og i Loretta-sagen. Hun indvier mig i hvem, hun tror, der er til at stole på, og hvem ikke. Mit væsentligste bidrag til spillet bliver at bringe disse to karakterer, Irina Weber og Oversygeplejersken, sammen i fælles bestræbelser på at bringe Generalen til fald.

Tredje gang jeg besøger hotellet, er Oversygeplejersken i mellemtiden brudt sammen, og Weber er overladt til ene at kæmpe videre. Under konstant risiko for at selv at blive stukket, hjælper jeg hende med at sprede historien om Loretta blandt hotellets gæster og søge efter andre modstandere af Generalen. Desværre har jeg ikke selv mulighed for at følge udviklingen helt frem til slutningen 16 timer senere, men får siden at vide at alle er døde af E.N.D.-syndromet.

Jævnført med mange af SIGNAs tidligere produktioner er *The Black Rose Trick* i sin semiosis en anderledes "indbydende" forestilling. Med den oven for refererede introduktion etableres der allerede ved indgangen en klar fælles referencekode for gæster og karakterer. Jeg lod mig derfor nemt henføre til den parallelverden, hvor The State var et "globalt diktatur", der manifesterede sig her og nu i Malmö og skulle ikke som i *57 Beds* bruge energi på at orientere mig om tid og sted. Realitets-effekten var fra starten stærk pga. af valget af bygningen, hvis "neostalinistiske" arkitektur udefra fint kunne gå for at være et "hotel i en diktaturstat" (se: www.signa.dk/blackrose), check-in-procedurens "bureaukratiske omstændighed", teaterbilletten som "id-kort", skolingen i verdensbilledet og husreglementet (der også reelt blev håndhævet overfor berusede og uterlige gæster) samt alles adgang til tv-overvågningen og eksemplaret af George Orwells 1984, underbyggede min forestilling om "et kontrolleret miljø" og "panoptisk fængsel"; scenografien med dens detaljerighed af personlige objekter og de nedslidte, men dog funktionerende interiører og kostumeringen af militæret i modificeret sovjetisk *surplus* konnoterede "Østeuropa". Samtidig var der E.N.D.-pandemiens understegning af

“dekadent undergangsstemning” (med en uafværgelig konnotation til Doors-sangen “The End”²³⁰) udlevet i natklubbens løsslupne “eskapisme” – og med foruroligende resonans i tidens SARS-frygt.

Hele denne gennemførte ramme gjorde, at jeg blev friset til at udforske, hvordan fiktions-universet behandlede i mødet med de forskellige karakterer og fortællinger. Forestillingen kom derved for mit vedkommende først til at gennemspille noget så personligt som “forelskelse”, og ved genbesøgene udviklede den sig til “dobbeltspil” og “modstandskamp”. Heraf fremgår det, hvordan interaktiviteten bliver en særegen performativ kode for analysens semiotiske niveau: den *dobbeltperformativitet* der udspiller sig mellem skuespiller og gæst, og evt. mellem gæst og gæst, som improvisatorisk rollespil, forbundet med en stærk realitets-effekt eller performativ realisme, og som skaber individuelle betydninger.

◆ *Sammenfatninger*

På mange måder drejer sig Signas kunst om dette reale møde med værkernes karakterer og om mødets selvrefleksivitet: det er i mødet med den Anden, at vi møder os selv, eller at vi bliver vores egen “Anden”. I mødet kender jeg først ikke figuren, som jeg *teatraliserer*, gør mig en selektiv forestilling om, som en karakter, og omvendt teatraliserer skuespilleren i rolle mig, gør sig sine selektioner ud fra sin karakter, om hvem jeg er i situationen. Mødet er som sådan gensidigt identitetsskabende som rollespil, mens det aktualiserer et eksistentielt brændpunkt, en indlevelse der kan lede til nedsmeltning af ens skelnen mellem værkets fiktion og personlig virkelighed, såfremt der sker en sammenblanding af de to planer, egentlig to niveauer af én og samme virkelighed: det reale, fysiske møde. Mødet kan således rumme både indbydelse og modbydelse, som var tilfældet med de tvetydige piger i *The Black Rose Tricks* natklub eller med Engelen og den gudløse Adam i *57 Beds*. Vi vil gerne bekræftes i vores forestillinger om os selv og verden, men ved ikke hvad, der vil ske i mødet, er bange for miste kontrollen, selvinstruktionen. Vi er bange for at miste kontrollen, selvinstruktionen, præsentation af vort goffmanske selv (hvad enten det er et ” eget ” selv eller et til lejligheden opdigtet), og glide over i en uoverskuelig situation, hvor er – ja, situationen, der bestemmer, hvem vi er – situdet sat op spidsen.

Dramaturgisk udgør interaktivitetens dobbeltperformativitet i sagens natur et *dobbeltpotentiale*: den dækker over en psykologisk ambivalens, der mærkes som en indre spænding eller konflikt ved mødet med de optrædende, mens der i selve mødet er et potentiale for ydre konflikt, handling. Kirkeby rammer denne spændte tilstand i SIGNAs produktioner meget præcist, når han beskriver mødet med den Anden i begivenheden. Bemærk at han ikke skriver om teater, på trods af den teatrale sprogbrug, men om det principielle i mødets begivenhed:

Det rum, som vi giver begivenheden, og som *den* modtager ved at absorbere det i sit, er da intet andet end en scene, en sekvens, en rad af optrin, hvori den anden kommer til syne (det epiphane) for atter at forsvinde igen. Vi håber sådan, at den Anden ikke vil forsvinde med det samme, men tage os med i *sit* stykke – ofte mere end vi håber, at han/hun vil sige den replik, vi forventer – og vi håber også, at han/hun vil forsvinde hurtigst mulig igen, og overlade instruktionen til os.

Den Anden forholder sig til vort legeme, som mål eller som middel, som kulisse eller som skrot, og virker dermed ind på det kostelige rum, som vi deler med begivenheden. Jeg forholder mig til hans/hendes legeme på samme måde, og indvirker på hans/hendes rum. Sådan står vi i kraft af vor

²³⁰ “This is the end, my beautiful friend./This is the end, beautiful friend./The end of our elaborate plans./The end of everything that stands./The end [...] Lost in a roman wilderness of pain./And all the children are insane. [...]”

legemlighed og i kraft af den Andens legemlighed ved tærskelen.

Vi møder altid den Anden på tærskelen. En tøven, det er billedet på mødet med den Anden i begivenheden.²³¹

Denne tøven er anelsen om risiko, der i det hyperkomplekse samfund i særlig grad kendetegner individualisten. Presset af hyperkompleksitetens risikosamfund er han/hun et let offer for skammen over ikke at slå til. Ansvar for at lykkes i vores liv påhviler os selv, og derom gælder det, at lykkes gør vi aldrig i et vakuum, det sker altid i forhold til den Anden. I en teatersammenhæng som denne peger det hen på, at publikum indgår en dobbeltkontrakt, en fiktions- og aktionskontrakt, hvor de ideelt set må være villige til at blive ét med begivenheden.

Som uvante gæster i Signa-land er mange nok ekstra tilbøjelige til at resignere og forblive beskuer. Men træder vi over tærskelen og ind i den satte teatertilskuers latente skræk-scenarie, at pludselig trækkes op på scenen, kan såvel konflikt som forløsning beruse og potentielt forandre os.²³² Det kan ske på forskellige måder, med forskellige implikationer: som en realitets-effekt af at påvirke fiktionens handlinger og betydninger (f.eks. at hjælpe en karakter eller at modarbejde en General Adler) eller som en total sammenflydning af fiktion og virkelighed. Det skete ikke for mig i mødet med sangerinden, at forelskelsen (min reale tilstand) transformeredes til en varig, gensidig realitet, men jeg kender til et andet møde i *The Black Rose Trick*, som førte til, at en dansk skuespiller og en svensk gæst endte som kæresten udenfor forestillingen, begge nu bosiddende i København. Betydningen af mødet som socialt potentiale i *The Black Rose Trick* ses også af det faktum, at "hotellet" i løbet af spilleperioden blev in-stedet i Malmö City: mange taxa-chauffører vidste, hvor det lå, mange gæster kom udklædte som til en karnevals-fest, og der opstod time-lange køer ved indgangen!²³³

❖ *Diskussion af hypoteser*

◆ *Emergens*

Emergens er et operationelt begreb for en fri interaktiv dramaturgi. Emergens er karakteriseret ved, at den ikke har kunnet forudses ud fra dens konstituerende elementer, f.eks. at noget uforudset vil kunne ske i den historie, der under udvikling. Det vil sige, at der er begivenheder, fortællinger og fortolkninger, som slet ikke må kunne forudses ud fra det dramaturgiske koncept, og at konceptet skal medtænke denne form for eventness for at sikre den størst mulige interaktivitet.

På baggrund af mine studier af SIGNAs teaterbegivenheder ville det være en fejl at gøre selve emergensbegrebet til et operationelt begreb for dramaturgien. Dertil er subjektiviteten i oplevelsen af interaktivitet for stor, jf. f.eks. de divergerende publikumsoplevelser af *57 Beds*. Emergensbegrebet må snarere bruges som en epistemologisk viden om interaktivitetens grænse. Derved tillades det dramaturgien momentvis at sætte sig over kunstnerens

²³¹ Ole Fogh Kirkeby, p. 210.

²³² Jf. Hanne Dankerts beretning i Bilag 2 fra flere oplevelser med SIGNA. Hanne Dankert: "Den interaktive publikumsoplevelse – at være en del af Signas univers", in: Clemmensen og Axelsen, pp. 6-9.

²³³ Den første oplysning stammer fra medvirkende Eva U. Handberg; de sidste har grund i egne observationer.

vilje: at emergensbegrebet først fungerer som teoretisk ideal og retningsgiver for konceptet, for siden i praksis at indgå kompromisser med de kunstneriske idéer. Som udgangspunkt ligger det i begrebet, at et emergent fænomen ikke må kunne forudses ud fra de elementer, der indgår i det; det opstår, for først derefter at kunne beskrives. Dette kunne sættes som ultimativ for konceptet, men det er næppe et realiserbart mål. Her er det vigtigt at huske på, at emergens i teatersammenhæng ikke har den samme betydning, som begrebet har i f.eks. bevidsthedsforskning: en fri interaktiv teaterbegivenhed kan ikke på samme måde som opkomsten af menneskets bevidsthed siges at være absolut emergent, helt uforudsigelig. Visse typer af hændelser eller fortolkninger lader sig altid *sandsynliggøre* ud fra forestillingens elementer: at publikum vil tage deres sko af i *57 Beds* ud fra en gruppementalitet; at den collageagtige sammenstilling af forskellige rumligheder i *Konwaliowa Cutie Doll* omkring Nikas centrale hospitalsseng vil opfattes som et indre erindringslandskab. Det, som det imidlertid er umuligt at forudsige er en gæsts oplevede konstellationer af skuespillerne og installationerne; dette er et begivenhedsforløb, som kun den enkelte kan genfortælle efter besøget, således som jeg selv og andre har gjort.

I stedet for at lade sig operationalisere bliver emergens et begreb, der italesætter dramaturgiens grundvilkår: at den arbejder med strukturelle, objektive betingelser for interaktivitet på trods af publikum og skuespilleres subjektive opfattelser af disse betingelser. En besøgende i *57 Beds* kan have oplevet fraværet af en rammefortælling eller plot som hæmmende i forhold til at interagere og skabe sine egne fortællinger, mens en anden har set dette som en opfordring til det selv samme. Plottet i *Konwaliowa Cutie Doll* oplevede jeg som hæmmende, fordi det i for høj en grad styrede udviklingen.

Emergensbegrebet er afgørende for forståelse af interaktivitetens muligheder og begrænsninger. Derigennem begribes det grundvilkår, et kunstnerisk og dramaturgisk arbejde i et frit interaktivt teater er underlagt: at den størst mulige interaktivitet er en relativ størrelse, der i sidste instans afgøres af publikum. Det ultimative en fri interaktiv dramaturgi kan gøre, er at sætte sig som mål, at teaterbegivenhedens installation eller strukturelle ordensprincipper og -parametre *objektivt* tillader emergens i videst mulige omfang. Dette kunne f.eks. gøres ved at udelade en rammefortælling (*57 Beds*) eller undlade en kontrol af det overordende plot (*Konwaliowa Cutie Doll*).

◆ Framing

At et frit interaktivt teater har begivenhedskaracter frem for forestillingskaracter indebærer, at rammesættelsen ud fra konceptet bliver afgørende for dramaturgien. Rammer bestemmer, hvorvidt indbydelsen af publikum til at interagere lykkes eller ej. Klare rammer er nødvendige. I inddragelsen af publikum tjener rammerne til: 1) skabelse af muligheder for realisation af menings-/betydningspotentialer i kommunikationen; 2) skabelse af en heteroentitetisk ethos for begivenheden, dvs. møderne mellem skuespillere og publikum, og indbyrdes mellem skuespillerne.

Den dobbelte kontrakt, fiktions- og aktionskontrakten, der gælder med publikum i et frit interaktivt teater, er en mere afgørende rammesætning end selve teaterbegivenhedens konceptuelle installation (jf. van Maanens kommunikative ramme og Kirkebys installationsbegreb). Det er derfor ikke nok for dramaturgien kun at

forholde sig til konceptet, men denne må også have indflydelse på, hvordan dette interaktive koncept formidles gennem den sociale og æstetiske organiserings rammesætning, dvs. konkret forholdene omkring publikums indbydelse til opførelsen. Publikum må før billetkøbet informeres om, at det *ideelt set* forventes af dem, at de både respekterer fiktionen og agerer på dens præmisser. Dette kan f.eks. gøres vha. markedsføringen (konceptbeskrivelse på nettet, pressemeddelelser, interview, teatrets programerklæringer). Herefter kunne der følges op på dobbeltkontrakten ved decideret at tildele publikum enten funktionelle roller (som det siden hen er sket i *Seven Tales of Misery* [PLEX – Kbh. Musikteater, sept. 2006], hvor de ikklædtes hvide kåber og fik at vide, at de var uundværlige for ritualets gennemførelse) eller fiktive roller (som i *Night at the Hospital* [Turbinehallerne, DKT, feb. 2007], hvor de pr. mail eller sms fik tilsendt et navnet på en patient-karakter, der led af hukommelsestab). Her drejer det sig om ikke “kun” at skabe forventninger til, hvilke perceptionsskemaer der aktiveres, nej, det er essentielt, at publikum forstår, det er en helt anden kommunikationssituation, end den de er vant til (jf. Izzos strategi med intro). Ud fra dramaturgien brydes der med indgroede teatervaner; det skal fordre en større formidlingsmæssig indsats af instruktøren og dramaturgen.

Konceptets forskellige rammesætninger af teaterbegivenheden skal være klare, har jeg videre hævdet. Dette er rigtigt i forhold til formidlingen af dobbeltkontrakten. Hvor det ikke er muligt at svare entydigt, er i forbindelse med den kommunikative ramme. Her er udgangspunktet at skabe menings-/ fortolkningspotentialer, det vil m.a.o. sige at holde betydningsproduktionen åben. Blandt SIGNAs produktioner har vi set eksempler på meget klare og meget uklare kommunikative rammer. *Konkowiowa Cutie Doll* var klarest rammesat, men forekom mig alt for plot-styret i sit spil. Den mest klare har efter min opfattelse være *The Black Rose Trick*, mens den mest uklare var *57 Beds*. I de sidste tilfælde var hverken klarheden eller uklarheden i rammesætningen en forhindring for mig i skabelsen af mine egne fortællinger og fortolkninger. Hvor *57 Beds* hæmmede andre i deres interaktion, så jeg det som en mulighed for at bidrage til realisationen af forestillingen; men det skyldtes også, at jeg på det tidspunkt havde gjort mig erfaringer med SIGNAs teater og overvundet det værste af min blufærdighed. I *The Black Rose Trick* var det overordnede plot klart defineret gennem check-in og velkomstinstruktion; alligevel forhindrede det mig ikke i sammen med skuespillere og andre gæster at skabe mine egne intriger, handler der muligvis ikke altid var i overensstemmelse med SIGNAs intention, jf. især mistænkeliggørelsen og modarbejdelsen af Generalen. En meget åben kommunikativ ramme virker ikke nødvendigvis uklar og begrænsende på interaktiviteten; det afhænger helt af den enkelte teatergæsts forventninger og kompetencer (perceptionsskemaer og imagination). Hvor stor en villighed til medspil og selvinstruktion af intriger, der kan kræves af teatergæsten, må afgøres i forhold til konceptets intentioner. Objektivt set skulle et overordnet plot, der undervejs i spilleperioden stilles til forhandling med publikum, kunne skabe så store variationer i betydningsdannelsen, at det kunne bringe spillet uanede steder hen. Men omvendt behøver en meget klar og fast konceptuel rammesættelse ikke at reducere mulighederne for publikum at realisere menings-/ fortolkningspotentialer; uklarheden vil blot skulle forlægges til nogle underordnede rammesætninger såsom karakterer, der kan fremstå tvetydige og skabe forundring internt blandt skuespillerne og hos publikum. Som parameter for emergensbegrebet/ interaktiviteten vil den kommunikative ramme og underordnede rammer være relativistiske begreber, der kun kan fungere vejledende for konceptudviklingen.

Hvor jeg i forhold til den organisatoriske ramme før fremhævede et behov for at gøre det klart for publikum, at teatrets normale kommunikationssituation, fiktionskontrakten, er udvidet med den del, der vedrører tilskueren som aktør, gælder det samme behov, når der anlægges et etisk perspektiv. Skabelsen af en heteroentitetisk ethos, dvs. en indstilling der ønsker den anden/ det andet de bedste udfoldelsesmuligheder, er en diskussion, der berører både den organisatoriske ramme og den kommunikative ramme, og som på det mindre abstrakte plan omfatter såvel skuespillere og publikum. Det drejer sig om Kirkebys fordring om værdighed til begivenheden. Det vedrører her de rammer, som tillader os at “være stærke nok til at blive ét med begivenheden.”²³⁴ Hvordan skaber vi rammer, som giver tilskueren mod på at kaste sig ud i interaktioner med vidt fremmede mennesker stik imod tilbøjeligheden til at lade være? Hvor langt kan vi tillade os at gå med et publikum? Hvor går grænsen mellem indbydelse og modbydelse (frastødelse)? Hvad kan vi kræve af publikum? Kort og godt, hvordan skabes en gensidig tillid, der gør tilskueren til aktør på lige fod med skuespillerne? Dette er fri interaktiv dramaturgis paradoksale udfordring til kunstneren om at give afkald på kontrol og ideosynkrasi, når skuespillet først er gået i gang, jf. “at befrie begivenheden fra vores eget behov for mening”²³⁵, uden samtidig at gå på kompromis med den kunstneriske vision. Dramaturgisk og kunstnerisk må der derfor søges efter et balancepunkt mellem konstellation og installation, mellem den befriende begivenhed og den bestemte begivenhed, mellem det ustrategiske og det ærkestrategiske, der vil gøre skabelse af selve det skeende mulig.²³⁶

At *skabe* en gensidig tillid mellem alle implicerede i et frit interaktivt teater er i sig selv en vanskelig opgave; tærskler for personlig tolerance er meget forskellige. I modsætning til en gruppe liverollespillere er partipanterne i en fri interaktiv teaterbegivenhed ikke medlemmer af samme sociale klub, med en indforståethed omkring adfærden. Ikke desto mindre er kunstnerne *juridisk forpligtede til at værne om integriteten og sikkerheden*, og til det formål skal der formuleres en etisk ramme.

På det konceptuelle niveau er sigtet de bedst mulige betingelser for en interaktiv adfærd. En løsningsmodel vil derfor være at lade de etiske regler være sammenfaldende med spillets regler. Spillereglerne kan være mere eller mindre eksplicite. En mulighed for at give publikum indblik i, hvad de går ind til, er selvfølgelig offentliggørelse af reglerne som led i den socialt-æstetiske organisering af teaterbegivenheden, f.eks. i presse- og undervisningsmateriale og på produktionens website. Dette behøver ikke at være en “lovtekst”, men kan antage mere elegant form af en generel refleksion over, hvad det vil sige at være gæst i et frit interaktivt teater. Hos SIGNA er det sidste blevet benyttet i undervisningsmateriale til *The Black Rose Trick* (jf. Hanne Dankert). En anden, gerne supplerende, løsning kan være at integrere reglerne i den kommunikative ramme som verbal- og tekstkoder, sådan som de var i *The Black Rose Trick* (hotellets reglement og indføringen i undtagelsestilstanden pga. E.N.D.-syndromet).

For et oplæg til heteroentitetiske spilleregler kan der her til sidst peges på Kirkebys egen forståelse af, hvad det vil sige at være værdig til begivenheden. Først og fremmest drejer sig dette om “at kæmpe for sit eget legemes frihed, for dets frihed til at handle, at udfolde sig”, og “at kæmpe for [...] de andres legemes autonomi”

²³⁴ Kirkeby, p. 18.

²³⁵ Ibid., p. 32.

²³⁶ Ibid., p. 564.

samt “at holde det skeendes plads åben”. Samtidig er det også “at føle omsorg for det, der er sket de andre gennem [begivenheden]. At vise sig værdig til sit eget liv som mega-begivenhed er ikke at kapitulere eller resignere, men at gribe ind.” Og denne handlekraft bygger på “en, netop gennem dette liv, modtaget erkendelse og indsigt. I den forstand er handlekraften [...] naturligt forbundet [...] med sjælsstyrke og storsind.”²³⁷ Endelig, på det overordnede plan, omfatter Kirkebys heteroentitetiske ethos øjeblikkets intense levemåde, altid at “*blive* tilblivelse” i vores væren, sammen med forandringens beredskab, at “bruge det, der ikke er i ens magt, til at ødelægge magten”.²³⁸ Sættes denne forståelse i forhold til SIGNAs teaterbegivenheder giver det en tilgang, som vil kunne favne både en kunstnerisk vision om at udfordre publikum i deres selv- og virkelighedsopfattelser og forpligtelsen på at værne om deres og skuespillernes integritet og sikkerhed. Det sidste i forhold til altid at holde en udvej åben for publikum og skuespillerne, hvis de føler at deres grænse er nået. Begivenheds-etikken omfatter således forandringens risikovillighed *side om side med* handlingens frivillighed: på den ene side skal der kunne rykkes ved publikums (og skuespillernes) konceptioner, på den anden side skal de selv kunne vælge hvordan og hvornår. Derfor er dobbeltkontrakten nok en forkert idealisering af handlingsaspektet. Snarere gælder det, at publikum har en *licens til at interagere*, uden at det indebærer, at de skal, jf. en våben- eller radiolicens der ikke i sig selv behøver at medføre en brug af våbenet eller radioen.

◆ *Meta-tematikker*

For at et frit interaktivt teater kan fungere, må en tematisering af socialitetens hyperkompleksitet være indlejret i den dramaturgiske struktur. Der er tale om meta-tematik, der realiseres gennem opførelsens performative realisme, hvor selve dobbeltperformativiteten aktualiserer identitetsskabelse og psykologiske problematiseringer af individet, inden for rammerne af en hyperkompleks virkelighedsopfattelse.

Det er klart, at en tematisering af socialiteten, idéen om det sociale, ikke kan undgås i et interaktivt teater, som netop gennemspiller samspil mellem mennesker. På mange måder er det jo det, der er denne teaterretnings dramaturgiske særkende og force. Så kan det diskuteres, hvordan det bruges konceptuelt, om den enkelte opførelse vil gøre publikum bevidste om denne meta-tematik, som er indeholdt i selve interaktiviteten, sådan som det eksplicit sker i Boals forumteater, eller om det overlades til publikum selv gennem erfaring med formen at opdage dette forhold, som det på forskellig vis sker i Izzo og SIGNAs frie former. Spørgsmålet bliver derfor, om et frit interaktivt teater som SIGNAs er afhængigt af, at denne tematisering finder sted inden for rammerne af en hyperkompleks virkelighedsopfattelse, dvs. det, der formelt svarer til polycentrisme, med flere kommunikative tilkoblingsmuligheder end den enkelte gæst kan overskue. Kan frit interaktivt teater fungere uden en sådan konceptuel rammesætning?

SIGNA har erklæret det som deres centrale projekt at ville undersøge tematikker som identitet og virkelighed (jf. programerklæringen, citatet p. 9). Dette, har vi flere gange set, kunne ske i kraft af de realistiske møders signifikante dobbeltperformativitet. Mit møde med den prostituerede i *57 Beds*, hvor min selvinstruktion af mit sociale, individuelle “jeg” (jf. Goffman) blev udfordret af hendes fiktive karaktertilskrivning til mig som

²³⁷ Kirkeby, pp. 553-556.

²³⁸ Ibid., p. 559.

en perverteret person. Tilsvarende findes Stigs beretning om hans oplevelse af at blive gjort til kunde. Det viser, hvordan situident (jf. Sørensen & Jensen) bringes i spil på såvel meta-plan som diegetisk plan, ikke “bare” som et socialt rolleskift, men som en niveauforskydning der vil ændre ens tilstedeværelse fra real realitet (interagerende publikum til forestillingen) til irreel realitet (interagerende som fiktiv karakter). Senere i samme forestilling sker der på det diegetiske plan et sammenstød i vore virkelighedsopfattelser i mødet med Adam, der ikke kan se Englen, og derfor ikke accepterer den karaktertilskrivning, som jeg gennem mit fiktive spil vil foretage til hans rolle. Og der er mit møde med sangerinden, hvor jeg qua hendes kjole opfatter hende som skuespiller. Eksempler på hvordan konflikter eller misforståelser kan opstå i fiktionen ud fra divergerende selektioner i tilkoblingen til kommunikationen (jf. Qvortrup). Endelig kan her, som en tilføjelse til den behandlede empiri, igen nævnes den konceptuelle tildeling af fiktive roller til publikum i *Seven Tales of Misery* og *Night at the Hospital*. I begge tilfælde er rolletildelingen meget konkret i den måde, hvorpå de indføres i fiktionen: i *Seven Tales of Misery* får de en kåbe med kutte på og besked om, at de er besøgende i sekten og behandles derefter; i *Night at the Hospital* tildeles de et patientnavn, hospitalsklæder og behandles for hukommelsestab i forhold til den baggrundshistorie, som kun personalet kender. I det første tilfælde fokuserer iscenesættelsen på de ydre rammer, kostumet og inddragelsen i ritualen, men fordi den sociale rolle som besøgende publikum ligger tæt på den fiktive rolle, er det ikke sikkert, at deres identifikation med sidstnævnte er særlig stærk, eller deres kostumering kan opleves som henholdsvis hæmmende eller forløsende for interaktionen, alt efter hvordan man har med en tvungen omklædning; i det andet tilfælde er iscenesættelsen total og gennemgribende og det er meget vanskeligt at undslås sig denne, fordi spillerne hele tiden fastholder “patienterne” i fiktionen.

Som vi har set det i min redegørelse for dobbeltperformativitet ud fra Parsons og Luhmann er alle interaktioner i grunden komplekse pga. dobbeltkontingensen. Dette bekræftes af eksemplerne. Vi kan derfor sagtens have en tematisering af identitet og virkelighedsforståelse, *uden* at denne tematisering rammesættes hyperkomplekst, altså med et uoverkommeligt kommunikationspotentiale. Dette, mener jeg, er tilfældet i *Konwaliowa Cutie Doll*, ligesom kompleksiteten også delvist er reduceret i konceptet for *The Black Rose Trick*. Om et interaktionspotentiale er hyperkomplekst, afgøres på det diegetiske plan ud fra selve håndteringen af kompleksitet i interaktionerne: sætter karakterene forskellige og modstridende fortællinger i spil, små lokale dramaer med flere tilkoblings- eller fortolkningsmuligheder (*The Black Rose Trick*), og er der evt. også en ontologisk usikkerhed indlejret i forestillingsuniverset (*The Black Rose Trick* og især *57 Beds*), som forstærker kontingensoplevelsen, kan vi betegne situationen som hyperkompleks. Dertil kommer muligheden for dramaturgisk at realisere en polycentrisme gennem arkitekturen eller scenografien som et environment, der sikrer publikum fri bevægelighed; men hvor et sådan environment godt kan give anledning til kontingensoplevelser selv i stærkt plot-styrede opførelser som *Konwaliowa Cutie Doll*, må det kombineres med kontingens i plottet (*The Black Rose Trick*) eller fraværet af et overordnet plot (*57 Beds*), for at det kan generere hyperkompleksitet.

◆ *Hyperkompleksitet*

Frit interaktivt teater er ikke pr. definition postdramatisk, men deler visse elementer med klassisk dramaturgi. Disse elementer indgår i en hyperkompleks form, genre-mæssigt set en crossover, som opretholder en kontingensoplevelse hos publikum.

I det omfang frie interaktive teaterformer benytter sig af tekst som udgangspunkt for et overordnet plot og konstruktionen af et fiktivt univers, jf. fablen i *Konwaliowa Cutie Doll*, er de ikke dramaturgisk entydigt postdramatiske. Selv om fabelteksten selvfølgelig ikke dikterer handlingsgangen ned i alle dens enkelthændelser, kan det godt ske, at den udstikker en slutning for det samlede forløb, som det blev tilfældet med *The Black Rose Trick* (E.N.D.-syndromet), eller at den opstiller for snævre rammer for fiktionen, således at interaktionsmulighederne begrænses, som i *Konwaliowa Cutie Doll*. I den forstand kan dette betragtes, om ikke som en *hypotaxis* i klassisk dramaturgi, så i al fald som en vægtning af teksten, der skævvrider *parataxis*, det ordensprincip H.-T. Lehmann anser som universelt for postdramatisk teater, jf. citatet og min redegørelse p. 14. Teksten er her *ikke ligestillet* med opførelsens øvrige elementer, som han forlanger det. Det er bruddet med dette centrale princip, som gør en genredefinition af SIGNA og Izzos teatre som postdramatiske problematisk.

Her er det vigtigt at huske på, at H.-T. Lehmann i sin karakteristik af det postdramatiske gør en dyd ud af ikke at knæsatte sin teoridannelse som norm eller som en dramaturgisk model, dramaturgen uden videre kan bruge som et redskab. H.-T. Lehmann er selv inde på teorien som noget ufærdigt, noget som hele tiden bør være i bevægelse ("work-in-progress"), halsende efter praksis. Praksis vil altid være forud for teorien, og teorien kan kun beskrive det, der allerede har taget form, jf. citatet p. 21-22.

Hvad der imidlertid komplicerer diskussionen, er den måde, hvorpå H.-T. Lehmann i kølvandet på sin bog har forvaltet sin teori. Allerede i bogen gør han rede for dramatisk teaters status: det er både et grundlag for postdramatisk teater og et komplementært fænomen til dette, og som sådan er dramatisk teater ingenlunde en overstået genre; postdramatisk teater erstatter det ikke, men bliver til efter det, som nyeste udviklingstendens. H.-T. Lehmann går videre ved at sige, at der forekommer en vis overlapning af stilistiske elementer, hvor "it is only the constellation of elements that decides whether a stylistic moment is to be read in the context of a dramatic or a postdramatic aesthetics."²³⁹ Netop denne relation mellem de to teaterretninger har han siden hen udvidet ved symposiet "The Double View" (Teatervidenskab, april 2007) til at omfatte selv elementer, som er klassisk dramaturgiske. Med en metafor beskrev han relationen således: set i en postdramatisk kontekst er det dramatiske teater en asteroide, der er sprængt i et sammenstød med jorden. Spredt rundt omkring det efterladte krater ligger de dramatiske elementer: karakteren, konflikten, fablen, osv. Postdramatisk teater kan bruge disse enkeltelementer og udforske dem inden for dets egen (dramaturgiske) kontekst, hævdede han.²⁴⁰

Mine analyser af SIGNA-produktioner har vist, at det er muligt at finde flere af de træk, der kendetegner postdramatisk teater: *metafiktionalitet* i deres udnyttelse af intertekstuelle markører såsom populærmusik og filmiske referencer til at skabe en immersiv atmosfære (*57 Beds*); *selvrefleksivitet* i form af f.eks. scenografi (*Konwaliowa Cutie Doll* og *57 Beds*); *simultanitet*, idet det sceniske univers i dets totalitet indebærer udfoldelsen

²³⁹ H.-T. Lehmann, p. 25.

²⁴⁰ Mundtlig meddelt ved paneldiskussion på symposiet "The Double View", april 2007.

af mange samtidige intriger; *opbrudt handling*, fordi publikum nemt kan distraheres af nye hændelser; *tegnæthed*, i den overvældende mængde sanseinput, publikum udsættes for og må håndtere (de sidste punkter gælder for alle SIGNA-produktioner). Selv karaktererne kan for den interaktions-sky besøgende opleves som usammenhængende eller overfladiske, mens de ved et nærmere bekendtskab ofte viser sig at være helstøbte med psykologisk dybde. Disse træk fremkommer hovedsagelig på det performative niveau og skaber æstetisk den karakteristiske hyperrealisme (performativ realisme), og dette kan ses som *det reales afbrydelse af den klassiske dramaform*. Trækkene kan altså synes at tegne et postdramatisk teater. Imidlertid modsiges dette af den stærke *mimesis*, der er forbundet med hyperrealismen. Sammenligner vi her med et af de teatre, som H.-T. Lehmann kalder postdramatisk, performanceteatret Hotel Pro Forma, og f.eks. deres forestilling *Operation: Orfeo* (1993/2008), er der her ikke bare tale om en non-mimetisk, meta-fiktionel refleksion over den græske Orfeus-myte og dens forbindelse til operahistorien, det demonstreres også meget konkret i iscenesættelsen med trappen, koret, sangen, danseren, lyset, tekstprojektion, osv., hvad det parataktiske princip går ud på: elementerne er ikke homogene, men fremstår som en visuel og lydlig montage. En stilistisk heterogenitet opretholdes i det samlede udtryk, hvor det er op til tilskueren som kreativ recipient at forbinde elementerne i en betydningsdannelse. I SIGNAs tilfælde opleves forestillingens sceniske elementer godt nok som en konstellation, som publikum realiserer gennem deres performativitet, men stilistisk er elementerne overvejende homogene i det omfang de undersøger en hyperrealistisk repræsentation af det fiktive univers. Især hvad angår fablen synes dette at bringe den postdramatiske teoridannelse i konflikt med sig selv; for hvis teksten via fablen genindføres som et styrende princip for SIGNAs åbenlyse *mimesis*, underminerer det *parataxis*, når dette ordensprincip forstås som centralt ved postdramatisk teater. At kalde dramaturgien i SIGNAs teater for postdramatisk ville derved være misvisende.

En alternativ definition af dramaturgien, sådan som jeg har foreslået det i denne hypotese, ville være at kalde dramaturgien hyperkompleks. Hyperkompleks i den forstand at SIGNA for sit publikum realiserer en kontingent og selvrefleksiv erfaringsform gennem crossover-kombinationen af dramatiske og postdramatiske elementer. Hyperkompleksitet omfatter pr. definition det paradoksale, idet det socialesemantisk omfatter polycentrisme, dvs. en sidestilling af forskellige diskurser, jf. heterogenitet. Hvis vi forpligter dramaturgien på en hyperkompleksitet, følger også et krav til det kunstneriske koncept om en åbenhed i rammesætningen, der gør kontingensoplevelser mulige. Her står *57 Beds* som indbegrebet af hyperkompleksitet i dens høje grad af interaktivitet på plotniveau, mens *Konwaliowa Cutie Doll* realiserer denne i navigationen og *The Black Rose Trick* både i navigationen og intrigen. Forskellene i hvor hyperkompleksiteten kommer til udtryk, viser nogle af de realisationsmuligheder, som hyperkompleksiteten har: den behøver ikke at ligge i plottet, selvom det er på dette niveau, at en tilsvarende høj grad af interaktivitet kan rammesættes. Bevæger vi os fra plotniveau og ned til navigations- og intrige-niveauet, hvor et overordnet plot er etableret, begrænses interaktiviteten noget; men det er først når bevægelses- og handlefriheden for publikum indskrænkes, som det senere skete i *Night at the Hospital*, at det bliver problematisk, at tale om hyperkompleksitet. Skulle vi opstille en tommelfingerregel, kunne vi sige, at jo højere en grad af interaktivitet en opførelse tillader på plot-niveau, desto mere hyperkompleks er den på alle niveauer. Forholder vi dette til den foregående hypotese om metatematikker, ser

vi, hvorledes en høj interaktivitet på plot-niveau bedre vil kunne aktualisere problematikker såsom virkelighedsopfattelse og identitetsdannelse på intrige-niveau.

❖ **Dramaturgisk praksisstrategi**

En model i analytisk-praktisk sammenhæng bliver ofte fejlagtigt opfattet som noget, der er et forbillede, et ideal, som bør efterleves (jf. oprindelsen i lat. *modulus* 'mål', afledt af *modus* 'måde'). I forsøget på at håndtere en vanskelig skabelsesproces, som nu udviklingen af et dramaturgisk koncept er, kan modeller være en uvurdelig hjælp, men glemmes det, at de kun er hypotetiske, foreløbige forklaringer eller forudsigelsesmekanismer, kan resultatet blive knap så inspireret og underligt rigtigt. For at undgå tendenser i denne retning har jeg med opfordringen fra Hans-Thies Lehmann valgt at styre udenom modellen og dens indbyggede risiko for normativitet og reduktionisme i tilgangen for i stedet at arbejde med udviklingen af en analysestrategi – en mere kognitiv tilgang til det mulighedsfelt som fri interaktiv dramaturgi frembyder.

Iagttagelserne af SIGNA-produktionerne og diskussionen af hypoteserne må følgelig operationaliseres på en sådan måde, at de åbner et mulighedsfelt, inden for hvilket et dramaturgisk koncept kan tage form. Som operationelt begreb tilbyder *matricen* det alternativ til modellen, der er brug for. En matrice er egentlig en støbe- eller presform, men forstås ordet ud fra sin etymologi, kan det også betegne en *livmoder*. Det franske ord *matrice* kommer af latin *matrix*, der betyder 'avlsdyr' eller '(liv)moder', med oprindelse i *mater*, 'moder'. Dermed skulle analogien være klar: matricen, i form af de forskellige optikker jeg kan opstille for den dramaturgiske analyse af et fri interaktivt teater, rummer ikke selve løsningen, konceptet, men angiver de muligheder og begrænsninger, der er for dets udvikling. Med matricen har vi en letfattelig metafor for, hvad analysestrategien går ud på. Før jeg definerer matricens optikker, skal præciseres nogle grundantagelser for fri interaktiv dramaturgi. Antagelserne er en basis for at arbejde med matricen.

Som fosteret kræver sin livmoder, kræver interaktiviteten en struktur, nogle vækstbetingelser, det er selvkært. Det er ligeså selvfølgelig som, at skuespilleren i et improvisationsteater, hvad enten det er SIGNA eller Izzos eller *commedia dell'arte*, arbejder med et delvist opøvet materiale (jf. scenarium og rolle[type]). Men da vi er ved opstillingen af en praksisstrategi, skader det ikke at sætte ord på det måske indlysende; derved indfanges det evt. undslupne, mens andre af analyserne og hypotese-diskussionernes vigtigste pointer opsummeres, spidsformuleres eller sågar sætte i et nyt lys. Hvor flydende og omskriftelig en intrige i SIGNAs teater så end måtte forekomme én, så er denne netop resultat af en struktur, den handling med publikum, der opstår og udvikler sig, både på baggrund af forestillingsrum og skuespillernes karakterer, de sidste som rammesætninger, der som bekendt kan bestemmes konceptuelt eller i prøvearbejdet; men altså *også den emergerende, uforudsete handling er at regne for en struktur*.

Handlingen som struktur indgår i Janek Szatkowskis forsøg på at definere en interaktiv dramaturgi for liverollespil, og den kan med fordel overføres. Det er en systemisk dramaturgi med afsæt i Niklas Luhmanns betragtninger i *Die Wissenschaft der Gesellschaft* over systemers evolution, der foregår som en simultan samvirken mellem mekanismerne *variation*, *selektion* og *stabilisering* med konstante tilbagekoblinger og

forudgreb ud fra det indtrufne.²⁴¹ Iflg. Szatkowski drejer det sig om at se interaktiv dramaturgi som et selvgenerende (autopoietisk) system, der har regler, rammer, begrænsninger for handlinger, som enten er bestemt på forhånd og dermed plot-styret, eller som det mere frit tillades de interagerende at forhandle om undervejs. I begge tilfælde er det deltagerne i interaktionen, der løbende skaber dramaturgiens struktur:

[De] er i færd med at oprette deres eget dramaturgiske system, som de endnu ikke ved, hvordan skal se ud i detaljer, men de kan have nogle struktur-idéer i baghovedet – noget man kunne kalde en anelse. [...] Anelsen kan forandre sig efter det til enhver tid forhåndenværende materiale [i variationsdelen], eller anelsen kan fastholdes som en uforanderlig ledetråd. Ønsker gruppen at kunne forhandle om dette, kræver det, at det ikke kun er spillederen [kunstneren], der ejer anelsen, men at den deles af alle deltagere mere eller mindre eksplicit. Men uanset om det er spillederens anelse alene eller en kollektiv anelse, så er mekanismen for hver enkelt den samme: *Man kan kun lave evolution, hvis man kan skelne mellem variation, selektion og stabilisering*. Hvis variationen og selektionen medfører, at der skabes noget nyt, skal der foregå en mere omfattende re-stabilisering. Hvis det nye passer ind i det eksisterende narrative forløb, kræves der en stabilisering af dette der integrerer den nye supplerende viden. [...] Man kan sige, at *variationsmekanismen* vedrører den enkelte hændelse, en *operation* eller en kommunikations-handling. *Selektionsmekanismen* hviler derimod på en *struktur*. En dramaturgi kan nemlig forstå som et *struktur*determineret system. [...] Når strukturer er i stand til at indkorporere mange operationer ud fra strukturer, der kan betegnes og fastholdes over tid, så danner der sig et system, en samlende fortælling, der udvikler sig – hvis systemet stadigt kan tilpasse sig nye idéer og hændelser, da fortsætter systemet med større variationsrigdom. Hvis systemet derimod etablerer sig med en rimelig fast orden, da er der en højere grad af redundans i systemet.²⁴²

Szatkowskis system tilbyder os at opfatte en fri interaktiv dramaturgi som et lærende system, hvor der ud fra dannelsen af handlingsforløb (strukturer) genereres en viden, som både skuespillere, en medspillende instruktør og publikum kan bruge for at læse spillet og – hvis koncept og instruktion tillader det – udvikle i uventede retninger. Jo mere interaktivt det er, desto større kompleksitet kan systemet håndtere. Hvis konceptet kræver det, kan rammesætningen i form af forventningsregulering (pressemateriale, program, integreret intro-forløb), plot og/ eller spilledele justere sig ind på den gældende kompleksitet. Fleksibiliteten i denne systemiske tænkning lægger sig i det hele taget i tråd med mine hypotese-diskussioner, der påpegede de muligheder, de forskellige hypoteser åbnede sig mod.

En anden grundantagelse er, at fri interaktiv dramaturgi i en særlig grad er en publikumsdramaturgi: dramaturgien må som nødvendighed orientere sig mod publikums oplevelses-, interaktions- og refleksionspotentiale for at frisætte publikum til denne særlige participationsform, så spillet kan nå sit potentiale: alles deltagelse. I den sammenhæng kan dramaturgien lade sig inspirere af en anden teaterforsker Ida Krøgholts tanke om, at interaktivt teater kan drage nytte af en bestræbelse inden for liverollespilmiljøet, der ønsker at ophøje denne teatrale fritidsaktivitet til kunst. Det drejer sig om manifestet *DOGMA 99*, nærmere bestemt regel nr. 2 og nr. 3, som henholdsvis tilskriver alle spillere betydnings-genererende kompetence, idet der “[t]here shall be no ‘main plot’”, det Krøgholt ser som en polycentrisk strategi, og foregribelsen af interaktivitet i at “[n]o character shall only be a supporting part”, alle skal til enhver tid kunne gribe ind og reagere på spillet.²⁴³ (Se det fulde manifest, Bilag nr. 3) Jeg fastholder ikke, at disse to regler (eller andre) skal håndhæves over for konceptudviklingen i frit interaktivt teater, da dette ville være at modsige min analysestrategis åbenhed; det er

²⁴¹ Niklas Luhmann: *Die Wissenschaft der Gesellschaft*. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1995, p. 559.

²⁴² Szatkowski, pp. 163-165.

²⁴³ Krøgholt, p. 180.

derimod tænk som en nyttig provokation. Det skal ses i lyset af, at ikke én, men alle typer af hierarkiske publikumspositioner, fra den tilbageholdne tilskuer over den nysgerrige gæst til medspilleren (i karakter), er mulige et frit interaktivt teater. Den ultimative publikumsposition er medspilleren, den position, der (implicit) accepterer licensen til at være medskaber. Medspilleren er den sværeste position for publikum at vende sig til – i al fald så længe frie interaktive teaterformer er nye æstetiske erfaringer. Dramaturgien må søge at fremme betingelserne for publikums interaktion, men uden at give køb på de ontologiske og eksistentielle udfordringer, som der kan ligge i dobbeltperformativitet med skuespillernes karakterer. Men realisering af dette potentiale fordrer jo netop interaktivitet.

Endelig er der en tredje grundantagelse, der lægger sig i forlængelse af de to foregående. Det er, at frit interaktivt teater strukturerer publikumsoplevelsen af alle elementer efter en parataxis, dvs. en dramaturgisk ligestilling. At tænke i koncept, hvor en tematik eller en vision og et rum udforskes i scenografi og handlinger, evt. afledt af en fabel, et scenarium, eller et overordnet plot, på gulvet, både i prøveforløb og i løbet af forestillingen, åbner muligheden for at genforhandle handlingsbegrebet: handlinger skal ikke forstås i den for teatret så typisk snævre psykologiske og intentionsfikserede forstand, men kan, som vi har set det med Dorothea von Hantelmanns performativtetsbegreb, udvides til også at inkludere scenografiske installationer og den performative og semiotiske samvirken, der opstår i optrædende og publikums brug af dem, den situationelle æstetik. Den interaktive begivenhed består således af en lang række forskellige handlinger eller aktioner, der udfolder sig i tid og rum, så de metaforisk set fremstår som et netværk af aktioner. Da der er tale om, at forestillingen *emergerer* i den dynamiske og polycentriske proces, hvormed den udfolder sig i spillere og publikums perception (og konception), drejer sig dramaturgien ikke om komposition af en fastlagt forestillingsstruktur, men om at skabe rammer og materiale for disse emergente konstellationer af elementer og betydninger, som spillere og publikum (interaktivt) realiserer og hver især færdiggør som et netværk. Dramaturgien udvides dermed fra at fokusere på den menneskeligt frembragte handlingsstruktur (jf. Szatkowski) til de strukturelle kombinationsmuligheder, der frembyder sig i den ikke-menneskelige sfære. Analytisk kan denne operationaliseres med den franske filosof og videnskabssociolog Bruno Latours “aktørnetværkteori”, hvor aktionerne forstås, som ikke alene udført af menneskelige aktører, men også af ikke-menneskelige aktører eller aktanter.²⁴⁴ De ikke-menneskelige aktanter er *fysiske*, f.eks. tiden og rummet (arkitektur) og kan bruges som henholdsvis udmattelsesfaktor (jf. *The Black Rose Trick*) og uoverskuelighedsskabende faktor, og *teknologiske*, f.eks. lys, lyd, musik, installationer, scenografi som medspillere i betydningsdannelsen.

Det bringer mig til selve matricen. Denne opstiller en række forslag til optikker, der kan indgå i konceptudviklingen. Her bør der huskes på, at sigtet med den interaktive dramaturgi først og fremmest er ud fra det kunstneriske koncept at skabe de bedst mulige betingelser for publikums interaktion. For at tage højde for tematiseringer af identitetsdannelse og virkelighedskonception må matricen medtænke, at disse betingelser skal give rum for dobbeltperformativitetens med- og modspil, eller som jeg også har kaldt det, ind- og modbydelse, samtidig med at den overholder det etiske krav om frivillighed.

²⁴⁴ Bruno Latour: “Om aktørnetværksteori”, in: *Philosophia* 25, 3-4, 1996.

Matricen opererer med tre faktorer for teaterbegivenheden, som jeg vil benævne “de tre p’er”: *parametre*, *principper* og *potentialer*. Hver især orienterer de sig mod tre grundelementer: rum/tid, aktion og aktører (både optrædende, publikum og sceniske elementer). I forhold til hinanden bruges de i krydsforbindelser; enkeltstående udtømmer hvert “p” ikke alt, hvad der er at overveje i udviklingen af f.eks. en karakter.

Parametre skal forstås således, som Politikens Nudansk Ordbog definerer det: “en størrelse (el. kvalitet), der under visse omstændigheder forholder sig konstant, mens andre størrelser varierer, men som selv kan variere, hvis de givne omstændigheder ændrer sig.” I en opførelse kan parametre derfor både være uforanderlige, bastante, fysiske elementer og intellektuelt materiale. Parametre vil almindeligvis være: 1) arkitektur (topologi, fysiske eller handlingsbestemte rammer for navigationsmuligheder, f.eks. netværksbaserede bevægelsesmønstre, evt. kombineret med lineære forløb; en bygnings funktion og historie, der virker prædestinerende på publikums oplevelse); 2) varigheden; plot (fælles referencekode, enten fortalt i eller uden for fiktionen, eller en emergerende, fremspillet fortælling, for den enkelte, måske for flere); 3) (spille)regler (enten implicite eller udtalte, f.eks. gennem håndhævelse af et husreglement); 4) intertekstuelle markører (f.eks. live-fremført eller mekanisk afspillet musik, scenografiske elementer, kostumer, karakterer, navne, rekvisitter såsom bøger, fotos, film o. lign., der kan udvirke referentialitet til andre kendte kulturfænomener – som stemningsskabende eller ressource for fortolkning); 5) karakterernes formative handlinger og deres individuelle karaktertræk (jf. Izzo) og baggrund (som publikum kan delagtigøres i); 6) handlings-attraktorer mellem alle aktører (indgydelse af begær, alle tænkelige mål for handlinger).

Principper angiver regler for ordning af publikums orienteringsevne. De trækker på almenkendte mønstre fra samfundet og den sociale interaktion, der er formative for vores virkelighedsopfattelse. Principper kan således være: 1) genkendelighed (institutioner: meningsrum, en bestemt adfærdsform og ritualer (religiøse), der skaber tryghed og holdepunkter); 2) uoverskuelighed (arkitektur/ scenografi, varighed og simultane handlingers fremprovokation af fravalg/tilvalg); 3) realitets-effekter (realtid svarende til spilletid, funktionerende institutioner som udtryk for sammenfald mellem det pragmatiske og det fiktive, f.eks. forplejning, overnatning, indflytningsmuligheder for publikum, en tilnærmelighed ved karaktererne, der at gør det muligt at sætte det personlige på spil i det reale møde); 4) foranderlighed (ambivalens indbygget i karakterernes forholden sig til hinanden og publikum); 5) status udtrykt gennem handling, rolletype, evt. gennem kostumering af publikum (magt/afmagt).

Endelig betegner potentialer de udviklingsmuligheder eller forhold, der gør sig gældende for, at dobbeltperformativiteten kan skabe det subjektivt dramatiske, hvor dramaet opstår lokalt i mødet mellem skuespillernes karakterer og publikum. Dramaet som lokal hændelse kan også gøres gældende i det tilfælde, at der findes et gobalt drama eller et overordnet plot; her må potentialerne være rettet ind på at fremme dette plot (jf. Szatkowskis dramaturgi oven for). At opnå udvikling af dramaer med publikum er ikke enkelt, da det kræver, at publikum investerer fantasi, energi og – ikke mindst – tid i at gå ind i spillet. Derfor kan det betale sig i allerede i konceptudviklingen at betragte alle aktører som hovedrolleindhavere (jf. Krøgholts inspiration fra liverollespil oven for). Potentialer kan være 1) at udvikle et overbevisende miljø, som først og fremmest kan vække ens lyst eller nysgerrighed til, at man vil blive og fordybe sig i det (immersion og “autenticitet”); 2)

troværdighed eller fascinationstræk ved karaktererne, der gør dem interessante nok for én at engagere sig i; 3) potentiale for konflikter dels indbyrdes mellem karakterne (divergerende interesser, status-forhold), som publikum kan blande sig i, dels i en konfliktopsøgende indstilling hos skuespilleren i spillet med publikum. Derved kan der måske opstå dramaer, der videre rummer potentialer som fortabelse, forløsning, (selv)erkendelse, evt. eksklusion (bortvisning, hvis man ikke kan finde ud af at opføre i sig ordentlig eller anlægger en adfærd, der er destruktiv for spillet). Dog må der ikke indgydes forventninger hos skuespillerne om, at dramaer med publikum nødvendigvis når en slutning; det vil snarere være regelen end undtagelsen, at forløbet af den ene eller anden grund bliver afbrudt, inden det når så langt. Det er en af forskellene på et frit interaktivt teater og liverollespil, der viser sig her: at der ikke fra starten er symmetri eller interessefællesskab mellem alle aktørerne om at spille spillet. Det er derfor det kræver en særlig indsats at involvere og fastholde et udefrakommende, betalende og tit ikke-med-teaterformen-indforstået publikum.

❖ *Afslutning*

Om den praktiske anvendelighed af den dramaturgiske strategi, jeg har forsøgt at udvikle her, skal jeg afholde mig fra at konkludere noget; strategien kan kun stå sin prøve gennem implementering og erfaring. På det teoretiske plan har det vist sig, at det er muligt med eksempel i SIGNA at opstille en løsningsmatrice, der kan give konkrete analysesredskaber for udvikling af en fri interaktiv opførelse. Diskussionerne af hypoteser har jeg forsøgt at tage højde for i matricen, således at den *som udgangspunkt* tillader en dramaturgi, der gennem sin rammesætning af forestillingen gør emergens objektiv mulig i såvel intrige som plot, sidstnævnte ved udeladelse af et overordnet plot. Samtidig gør rammesætningen det klart, at publikums medvirken er frivillig ved tildelingen af en interaktionslicens, dette ud fra den betragtning at opførelsen som begivenhed bygger på en heteroentitetisk ethos, dvs. en respekt for hvad det vil sige at være publikum i en improviseret teaterbegivenhed. Anslået i rammesætningen er tillige en tematisering af socialitetens hyperkompleksitet, der gør det muligt at erfare denne samfundsforms forstærkede dobbeltdimensionalitet som konfliktuelt for identitetsdannelse og virkelighedsopfattelse, en tematisering der bygger på det interaktive mødes dobbeltperformativitet. Endelig kan dramaturgien overordnet siges at være hyperkompleks, men relativiseres ved forskellige realisationsmuligheder (niveauer), der er forbundet med graden af interaktivitet.

Som det ligger i begrebet 'matrice', er der ikke tale om ikke en model eller et ideal for et koncept; matricen fungerer vejledende, den opstiller en heuristik, nogle tommelfingerregler. At jeg trækker inspiration ind fra liverollespilsmanifestet *DOGMA 99* i definitionen af skuespilleren og publikums rolle, kunne ganske vidst afføde den invending, at jeg dermed sætter høj interaktivitet som et ideal; men dette kan tilbagevises, da selve rationalet for et frit interaktivt teater er en tilstræbelse af høj interaktivitet med publikum. Ikke desto mindre er de foreskellige punkter i min strategi, der direkte berører interaktiviteten, variable. Arbejdes der med særlige tematikker (f.eks. sektarisme eller hukommelsestab), hvor der er en dramaturgisk pointe i en indskrænkning af publikums interaktivitet, kan der justeres ned for denne. Her hjælper det at huske på metaforikken: matricen er livmoderen, det kunstneriske koncept fosteret. Livmoderen giver vækstbetingelser, men fosteret indholder DNA-koden. Moderen er i denne sammenhæng instruktøren, og når matricen bruges af dramaturgen til analysen af konceptet, må denne se sig selv som jordmoderen. Den, der både skal forberede fødslen og bistå den; nogle

idealiserende anvisninger, om hvordan barnet skal være, tilfalder det ikke dramaturgen at komme med. Denne er analytisk rådgiver.

Konceptet understreger vigtigheden af at tænke i analytisk beredskab frem for idealiserende anvisninger. Hvad der skiller den traditionelle dramaturgi fra fri interaktiv dramaturgi, er ikke blot fraværet af knæsatte modeller, det er også fraværet af et manuskript. Hvor manuskriptet i den traditionelle dramaturgi er objekt for en hermeneutisk analyse, må fri interaktiv dramaturgi i sin konceptuelle løsning langt hen ad vejen prøve sig frem ud fra en heuristisk (afprøvende) tilgang: hvordan kan et koncept vha. *De tre p'er* skabe de bedste udfoldelsesmuligheder for improvisation mellem skuespillere og publikum? Teorierne om postdramatisk teater, forestillingsanalyse, begivenhed, rammesætning, participation, performativitet, mikrosociologi, socialpsykologi, hyperkompleksitet belyser fordringerne og danner et grundlag for en analysestrategi. Den fremsatte analysestrategi må på ingen måde opfattes som et færdigt inventar over analytiske optikker; der kan i praksis vise sig behov for flere eller måske bedre teoretisk kalibrering af de foreslåede. Hvad der ikke har været muligt indenfor rammerne af denne afhandling, er en mere omfattende og tilbundsående undersøgelse af SIGNA-produktionernes dramaturgi (herunder skuespillerens) samt andre teatres praksis for derved at få en bredere empiri at arbejde med. Udviklingen af fri interaktiv dramaturgi som analysestrategi er således endnu i sin spæde begyndelse.

❖ *Litteraturliste*

- Abrams, M.H.: *A Glossary of Literary Terms. 5th Edition*. Holt, Rinehart and Wilson, Inc., Orlando, Florida, 1988.
- Andersen, Niels Åkerstrøm: *Diskursive analysestrategier*. Nyt fra Samfundsvidenskaberne, København, 1999.
- Auslander, Philip: *Liveness: performance in a mediatized culture*. Routledge, London & New York, 1999.
- Engholm, Ida: "Web 2.0. Amatørernes eldorado i cyberspace", in: *Politiken*, 2.2.07.
- Bateson, Gregory: "A theory of play and fantasy", in: *Steps to an Ecology of Mind*. University of Chicago Press, 1972.
- Boal, Augusto: *Theatre of the Oppressed*. Pluto Press, London, 2000 (1974).
- Butler, Judith: *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, N.Y. 1990.
- Bøgh, Pernille et al (red.): *Vision eller Voldtægt. Moderne opsætninger af klassiske skuespil*. Teatervidenskab, Kbh., 2001.
- Dena, Christy: "Elements of 'interactive drama': Behind the Virtual Curtain of *Jupiter Green*", in: Scheer, Edward (red.): *Performance Paradigm Issue 1: Live Ends. Performance in the information age* (March 2005): <http://www.performanceparadigm.net/issue1/article-virtual-curtain.shtml> (28.1.08).
- Dithmer, Monna: "På sporet af elendigheden", in: *Politiken*, 15.11.06.
- Eigtved, Michael: *Forestillinger. Crossover på scenen*. Rosinante, København 2003.
- Fischer-Lichte, Erika: "Begrundelse for det performatives æstetik", in: *Peripeti – tidsskrift for dramaturgiske studier*, nr. 6, 2006a.
- Fischer-Lichte, Erika: "Emergenz", in: *Metzler Lexikon Theatertheorie*. J.B. Metzler Verlag, Stuttgart-Weimar, 2005.
- Fischer-Lichte, Erika: "Sense and Sensation – Exploring interplay of the semiotic and the performative dimension of theatre". Upubliceret oplæg givet ved et seminar på Teatervidenskab, i anledning af hendes udnævnelse til æresdoktor ved Københavns Universitet, d. 16.11.2006 (2006b).
- Friere, Paulo: *Pedagogy of the Oppressed*. Penguin Books, Harmondsworth, Middlesex, 1972.
- Gade, Solveig: "Politisk teater i en postdramatisk tid – pop og aktivistisk tænkning hos René Pollesch", in: Lisbet Jørgensen et al (red.): *Politisk teater: gensyn og genopfindelse?* Teatervidenskab, Københavns Universitet, København, 2004.
- Gade, Rune og Anne Jerslev (red.): *Performative Realism. Interdisciplinary Studies in Art and Media*. Museum Tusculanum Press, University of Copenhagen, 2005.
- Gladsø, Svein et al: *Dramaturgi: Forestillinger om teater*. Universitetsforlaget, Oslo, 2005.
- Goffman, Erving: *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Harper & Row, New York, 1974.
- Goffman, Erving: *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday, New York, 1959.
- Grue, Rune David: Fremtidens dramaturger. Interview med Bent Holm", in: *Det postomdelte fagblad for Foreningen af Danske Sceneinstruktører*, tema nr. om dramaturgi, 2005.
- Hammer, Anita: *Weaving Plots: frames of theatre and ritual in simultaneous interactive digital communication*.

- Dissertation for the dr.art. degree. Department of Art and Media Studies. Norwegian University of Science and Technology. Trondheim 2001.
- Haraway, Donna: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge, New York 1991.
- Iser, Wolfgang: "Interaction between text and reader", in: John Corner & Jeremy Hawthorn (red.): *Communication Studies. An introductory reader*. Edward Arnold, London 1989.
- Izzo, Gary: *The Art of Play: the new genre of interactive theatre*. Heinemann Drama, Portsmouth, N.H. 1997.
- Jalving, Camilla: *Værk som handling. Performativitet som kunsthistorisk metode og tema i samtidskunsten*. Ph.d.-afhandling, Institut for Kunst og Kulturvidenskab, Københavns Universitet 2006.
- Jensen, Jens F.: "Interaktivitet & interaktive medier", in: Jens F. Jensen (red.): *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier. FISK-serien 3*. Aalborg Universitetsforlag, Aalborg 1998.
- Jones, Amelia: "Art History/ Art Criticism: Performing Meaning", in: Amelia Jones & Andrew Stephenson: *Performing the Body/ Performing the Text*. Routledge, London & New York 1999.
- Jones, Amelia: *Body Art/ Performing the Subject*. University of Minesota Press, Mineapolis 1998.
- Jørgensen, Marianne Winther og Louise Phillips: *Diskursanalyse som teori og metode*. Roskilde Universitetsforlag, Roskilde 1999.
- Karppmann, Lothar: "Interaktion", in: Günter Endruweit & Gisela Trommsdorff (red.): *Wörterbuch der Sociologie*, bind 2. Stuttgart 1989.
- Kirkeby, Ole Fogh: *Eventum Tantum. Begivenhedens ethos*. Samfundslitteratur. Frederiksberg 2005.
- Kirshenblatt-Gimblett, Barbara: "Performace Studies", in: Henry Bial (red.): *The Performance Studies Reader*. Routledge, New York, 2004.
- Krøgholt, Ida: "Spillet's attraction", in: Sandvik, Kjetil og Anne Marit Waade (red.): *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus Universitetsforlag, Århus 2006.
- Laurel, Brenda: *Towards the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*. Drama Department, Ohio State University. Columbus, Ohio, 1986.
- Lehmann, Hans-Thies: *Postdramatic Theatre*. Routledge, London & New York, 2006.
- Lehmann, Niels: "Med interaktivitet som ideal. Kulturformidling mellem brugerorientering og kvalitetssikring", in: Lehmann, Niels og Claus Chr. Reiche (red.): *Børneteater i interaktion. Skrifter fra Kulturprinsen nr. 6*. Kulturprisen, Viborg, 2007.
- Liebst, Lars og Erik A. Nielsen: *Hvem ejer Shakespeare?* Gyldendal, Kbh., 1999.
- Luhmann, Niklas: *Die Kunst die Gellschaft*. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1992.
- van Maanen, Hans: "How Contexts Frame Theatrical Events", in: Vicky Cremona et al (red.): *Theatrical Events: Borders. Dynamics. Frames*. Rodopi, Amsterdam–New York, NY, 2004.
- Murphie, Andrew: "Vibrations in the Air: Performance and Interactive Technics", in: Edward Scheer (red.): *Performance Paradigm Issue 1: Live Ends. Performance in the information age* (March 2005): <http://www.performanceparadigm.net/issue1/article-virtual-curtain.shtml> (28.1.08).
- Müller, Heiner: *Gesmmelte Irrtümer*. Verlag der Autoren, Frankfurt am Main, 1986.
- Qvortrup, Lars: *Det hyperkomplekse samfund*. Gyldendal, København, 2000.

- Qvortrup, Lars: *Det lærende Samfund*. Gyldendal, København, 2001.
- Qvortrup, Lars: "Enkelthed og interferens", i: *Kritisk forum for praktisk teologi*, nr. 85., 2001a.
- Qvortrup, Lars: "The Aesthetics of Interference". Foredrag holdt på K3, Malmö Högskola, november 1998, p. 1, <http://www.hotelproforma.dk/library/downloads.html> (28.1.08).
- Regan, Stephen: "Critical Theories and Performance: Introduction", in: Goodman, Lizbeth and Jane de Gay (red.): *Politics and Performance*. Routledge, London and New York 2003.
- Riis, Nina: "Liverollespillets fiktionskontrakt", in: Sandvik, Kjetil og Anne Marit Waade (red.): *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus Universitetsforlag, Århus 2006.
- Sandvik, Kjetil: "Når fortællingen inviterer indenfor", in: Sandvik, Kjetil og Anne Marit Waade (red.): *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus Universitetsforlag, Århus 2006.
- Sandvik, Kjetil og Anne Marit Waade (red.): *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus Universitetsforlag, Århus 2006.
- Sauter, Willmar: *Eventness*. STUTS, Stockholm 2008.
- Schechner, Richard: *Essays on Performance Theory 1970-76*. Drama Book Specialists, New York, 1977.
- Schechner, Richard: *Public Domain. Essays on the Theatre*. The Bobbs-Merrill Company, Inc., Indianapolis and New York, 1969.
- Schechner, Richard: *Performance Studies. An introduction*. Routledge, New York, 2002.
- Schuster, Benny Gray: *Hamlet. Den sidste hævner? En teologisk læsning af Shakespeares tragedie*. ANIS, Frederiksberg, 2004.
- Shevtsova, Maria: "The Sociology of the Theatre, Part Two: Theoretical Achievements", in: *New Theatre Quarterly* 18, 1989.
- Sjørlev, Inger: "Ritual, performance, socialitet. En introduktion", in: Inger Sjørlev (red.): *Scener for samvær. Ny antropologi om ritualer, performance og socialitet*. Aarhus Universitetsforlag, Århus, 2007.
- Skjoldager-Nielsen, Kim: "At performe eller ikke at performe. Om interaktivitet i Signa Sørensens *57 Beds* og *The Black Rose Trick*", in: *Peripeti – tidsskrift for dramaturgiske studier* nr. 6, 2006.
- Szatkowski, Janek: "Det åbne teater", in: *Drama*, 29, 1991 (2).
- Szatkowski, Janek: "Dramaturgiske modeller. Om dramaturgisk tekstanalyse", in: Christoffersen, Erik Exe, Torunn Kjølnør og Janek Szatkowski (red.): *Dramaturgisk analyse. En antologi*. Institut for Dramaturgi, Århus Universitet, 1989.
- Szatkowski, Janek: "Rollespillets udfordring – udfordring til rollespillet. Elementer af en interaktiv dramaturgi", in: Kjetil Sandvik og Anne Marit Waade (red.): *Rollespil – i æstetisk, pædagogisk og kulturel sammenhæng*. Aarhus Universitetsforlag, Århus 2006.
- Szatkowski, Janek: "Åbent teater", in: Lehmann, Niels og Claus Chr. Reiche (red.): *Børneteater i interaktion. Skrifter fra Kulturprinsen* nr. 6. Kulturprisen, Viborg, 2007.
- Starkey Jr., Duncan: "Interaction, face-to-face", in: *International Encyclopedia of Communications*. Oxford University Press, New York 1989.
- Sørensen, Estrid: "Menneskets historisk foranderlige værensform – fra middelaldermenneske over individ til

situid”, in: <http://www.psy.ku.dk/estrid/INDHOLD/situid.htm> (16. 03. 06). Oplæg afholdt på Copenhagen Business School d. 14. marts 2001.

Sørensen, Estrid & Tine Jensen: *Fra tid til anden*. Bachelor opgave, Institut for psykologi, Københavns Universitet, 1994.

Sørensen, Signa: “The Interview”, internt arbejdsrapport fra forestillingen *57 Beds*, 2004.

Thygesen, Mads: “Om Roland Schimmelpfennings uromantiske originalitet”, in: *Udbud og efterspørgsel*. (Program til forestillingen.) Holland House, København 2006.

Valeur, Michael: Interaktiv manuskriptskrivning. Principper, begreber og redskaber. DI Skriftserie, nr. 3, 2004.

❖ ***Bilag***

❖ *Bilag 1: Signa Sørensen: “Mit kunstneriske virke”*

❖ *Bilag 2: Hanne Dankert: “Den interaktive publikumsoplevelse”*

❖ *Bilag 3: Liverollespilsmanifestet DOGMA 99*

❖ *Bilag 1: Signa Sørensen: “Mit kunstneriske virke”*

4. MIT KUNSTNERISKE VIRKE

Af Signa Sørensen

Den dobbelte virkelighed – den udskiftelige identitet

Hvem er du, og hvem er jeg i en performance? Hvem er du og jeg i virkeligheden? Denne søgen efter en identitet, en væren eller en forankring i tiden er et af de centrale og gennemgående temaer i mine værker.

Denne identitetsleg begynder i rummet. Når publikum møder de medvirkende – og de medvirkende møder publikum. Installationens beboere rummer fiktionen såvel som deres egen personlige realitet. Det er i mødet med denne flimren – mellem virkelighed og fiktion – at du som aktiv publikummer og menneske udfordres. Hvad nu, hvis jeg bare besluttede mig for at være en anden – omdefinerede min identitet, min fortid og mødte publikum på disse vilkår? Og hvad hvis jeg i dette møde samtidig definerede publikum i forhold til mig – besluttede, hvem de er i forhold til mig? Og svaret er hver gang et nyt: I den pludselige uventede intimitet og fortrolighed med installationens medvirkende sættes de besøgendes forventninger til værket på spil, og man må spørge igen: Hvem er jeg nu, hvem er jeg her?

Jeg oplever identiteten ikke alene som en foranderlig størrelse, men som noget, man selv kan definere og omdefinere i en uendelighed. Og ligesådan med virkeligheden.

Men hvad rummer disse begreber – virkelighed og identitet? Er de blot kulturskabte rammer, som værner os mod eksistentielt kaos og gør os i stand til at fornægte det, som falder udenfor; det uforklarlige, det uforståelige, det uudgrundelige? Eller bevæger alting sig i faste mønstre – større end dem, vi selv har skabt og forstår? Og hvis vi holder op med at sortere og kategorisere, hvad er så tilbage? Eksisterer kun det, vi har begreber for? Eksisterer vi kun, hvis vi definerer hvordan?

Mine værker er uforudsigelige og åbne for tilfældet. De rammer, som holder værket sammen, er der, for at virkeligheden og fiktionen kan skurre op ad dem, ligesom de skurrer mod hinanden; for at de kan blive udvidet, flyttet eller

sprængt gennem skuespillernes improvisationer og publikums medvirken.

Mit udgangspunkt er installationskunsten. De rum, jeg inddrager, befolkes af performere – og af publikum. Barrieren mellem beskuer og værk, tilskuer og optrædende, er ikke eksisterende. De besøgendes tilstedeværelse i rummet er lige så virkelig – eller uvirkelig – som det stykke fiktion, der udspiller sig omkring dem. Der er ingen klar grænse mellem scene og tilskuerpladser, værk og beskuer – virkelighed og fiktion glider sammen! Hvem man har lyst til at være, når rummet betrædes, vil være op til den enkelte. Det vigtigste i helhedsoplevelsen er ikke fastlagt på forhånd. Den vil være individuel og konstant skiftende, alt efter hvilke identiteter vi skaber og omskaber i dialog med eksistensen.

Hvordan bliver værket og figurerne til?

Jeg tror ikke, der er et entydigt svar på, hvad performance er (mange forskellige mennesker gør mange forskellige ting foran mange forskellige mennesker af mange forskellige grunde). For mig handler det meget om at skabe et rum for afsøgning og forførelse, at sætte ting i spil og på spil – således at vi, og publikum med os, kan tabe os selv og finde os selv et andet sted. Kryptisk? Vi må hver især finde vores egen vej igennem...

Jeg er ofte blevet spurgt om, hvilke strukturer jeg arbejder med og hvordan. Optimalt kommer strukturen af sig selv, når vi arbejder, når alle ligesom bliver tunet ind på samme frekvens. Det er klart, at jeg træffer kunstneriske fra- og tilvalg, men som regel sker det gennem dialog og meningsudveksling, at vi når frem til et udtryk, som stemmer overens med mine visioner for værket som helhed.

Hvis jeg gik ind og dikterede og instruerede alt for meget, ville det begrænse udtrykkets mangfoldighed og dets uforudsigelighed. Jeg ønsker ikke at kontrollere de andre medvirkende for meget, men det er vigtigt, at der er den der udefinerbare balance mellem os alle sammen, hvor ingen "spiller falsk".

Skævheder og selvmodsigelser kan efter min

mening sagtens være berigelse af udtrykket, men jeg har nogle helt faste – men sikkert ganske ulogiske – idéer om, hvornår de ikke er det – og så skærer jeg igennem! Det er noget med at kunne få idéens grundtone til at lejre sig i de medvirkende og derefter støtte og forme det, de hver især får til at vokse frem. Jeg oplever snarere end en styring, at det er en intens vision, som spreder sig i de medvirkende og bliver deres egen. Deri ligger magien.

Et eksempel på en slags styring: I *Konwaliowa Cutie Doll* havde vi nogle fastlagte hændelser, som medførte skift i rum og “handling”. I modsætning til den 10 døgns lange *Nika is Dead* var vi nødt til at indføre en slags struktur, fordi vi kun havde 2 1/2 time. Men vores reaktioner var ikke fuldstændig fastlagte; de afhang af, hvor vi var i de givne øjeblikke – mentalt og fysisk. Vi var meget opmærksomme på ikke at lægge for meget fast. De planlagte hændelser skulle f.eks. ikke startes på bestemte tidspunkter. Det var op til de forskellige karakterer at tage initiativet til at begynde de forskellige aktioner (eller undlade det), og de andre karakterer vidste: “Okay, nu smadrer han det slagtede lam ned på spisebordet lige om lidt, så hvis jeg opholder mig i nærheden, vil jeg blive inddraget i dette optrin...”

Men hvordan skaber vi karaktererne og historien? Vi bruger ikke manuskript.

Vi skaber vores karakterer med udgangspunkt i installationsrummet og min grundidé for værket, og vi arbejder med dem, indtil vi kender dem så godt, at vi (ideelt set) i et hvilket som helst møde i det fiktive rum vil reagere i overensstemmelse med ideen om karaktererne og om værket som helhed!

Derhen når vi gennem snakkemøder, hvor vi kommer frem til de faktuelle ting omkring figurerne, og via workshops – á la liverollespil – ude i byen, hvor vi tilføjer karaktererne “virkelige” oplevelser.

Jeg starter altid med at spørge til de medvirkendes eget udgangspunkt: Hvem kunne de godt tænke sig at prøve at være? Nogle gange har jeg overordnede idéer til roller, men de medvirkende må selv fylde dem ud.

Mine værker lægger op til en undersøgelse af grænserne mellem det personlige og den fiktive karakter, men hvor langt den enkelte performer går må komme an på en sondring af egne

grænser og formåen. Det rum, der skabes, er i sig selv et fiktivt univers, og selv “et almindeligt menneske”, som går ind på dets præmisser, bliver i en vis grad til en fiktiv person.

Performeren kan vælge at bygge sin figur op ud fra selvbiografisk materiale, men det er ikke et krav, eller noget, jeg foretrækker frem for et andet udgangspunkt. Uanset om materialet er latent, manifesteret, opfundet eller virkeligt, er det alligevel noget, der rummes i personen – og som sådan er det i en eller anden udstrækning selvbiografisk. Det, der virkelig tæller, er oprigtigheden.

Hvis det, vi gør, ikke betyder noget for os, hvorfor skulle det så betyde noget for andre? Vi er nødt til at føle det, tro på det, når vi gør det – ellers kan det være lige meget! Men for at man kan tro på noget, behøver det ikke nødvendigvis at være “sandt” i betydningen faktuel korrekt! Vi skylder publikum at tro på det, vi gør, og dermed også at være oprigtige i vores møde med dem.

Vi kan ikke foregøgle imødekommenhed, hvis en blandt publikum forsøger at trænge ind i historien på en måde, som byder os imod. Vi skylder dem at dedikere vores oprigtige følelser til værket og vores karakterer. Og ja, vi føler gennem fiktionens spejlinger og filtre. Dette udvander ikke vores nærvær. Det, som udvander os, er mangel på konsekvens og mod, når vi ikke tør sætte os selv på spil, men hænger og flagrer mellem den såkaldte “virkelige virkelighed” og det tryllerum, hvor vi har en anden identitet!

“Man må beskytte sig selv”, mener mange i forhold til det at gå ind i en rolle. Jeg mener, at hvis man går ind i rollen med et følelsesmæssigt panser, går det ud over oprigtigheden/autenciteten. Til gengæld: Jo mere man sætter på spil, jo mere kan man vinde – men det er naturligvis et farligt spil, det må man gøre sig klart. Kunsten er en alvorlig sag, ikke kun noget, vi leger... Den er en forlængelse af virkeligheden, men kun hvis vi tør gå hen, hvor den rækker!

❖ *Bilag 2: Hanne Dankert: “Den interaktive publikumsoplevelse”*

3. DEN INTERAKTIVE PUBLIKUMSOPLEVELSE – AT VÆRE EN DEL AF SIGNAS VERDEN

Af Hanne Dankert, ekstern lektor i Kommunikation/RUC og performer i *The Black Rose Trick*

Signa Sørensen vil forføre og udfordre; og det skal jeg love for, at hun og hendes medperformere formår i samtlige performance-forestillinger. Den første gang jeg trådte ind i dette særlige univers, var jeg som de fleste andre blandt publikum meget spændt og samtidig en smule trykket af denne mærkelige stemning, der herskede i rummet i Kanonhallen. Vi er nu tilbage i marts 2002 og midt i performance-installationen *Konwaliowa Cutie Doll*.

Denne performance-forestilling over 2 aftener er tredje del i Signa Sørensens projekt *Twin Life* og en slags “erindringspark”, man som publikum kan vandre rundt i. Det handler om polske Nikas liv med barndomstraumer, dybt problematiske familieforhold og sygdom.

Det kæmpestore teaterrum er takket være scenografi, lyd og ikke mindst lys omskabt til flere rum med meget forskellige stemninger. Mangeartede karakterer fra Nikas liv befolker disse “erindringssteder”.

Signas karakter, Nika, befinder sig midt i det store rum i hjertet af installationen i en hospitals-seng. Hun ser bleg og skrøbelig ud; og der går lidt tid, før jeg nærmer mig forsigtigt. En eller anden har fortalt mig, at Nika måske lider af en dødelig sygdom. Jeg tager mod til mig og spørger så direkte og uden omsvøb: “Jeg har hørt, at du skal dø?”. Nika ser udfordrende på mig og svarer: “Det skal du jo også, ikke? Vi skal jo alle dø!”.

Jeg må indrømme, at jeg bliver paf et øjeblik. Hvad havde jeg forestillet mig? Måske at hun var begyndt at fortælle mig om sin alvorlige sygdom! Men nu vender hun overraskende spørgsmålet mod mig og kaster mig således tilbage i mig selv.

Det var en underlig oplevelse! Hvad skulle jeg svare? Hvordan skulle jeg reagere? Skulle jeg være mig selv eller en anden? Skulle jeg der på sengekanten til lejligheden opfinde en fiktiv karakter, som kunne udfordre denne Nika?

Bedre blev det ikke af, at Nikas fordrud og voldelige far lidt senere kom farende over til hende og opførte sig meget ubehageligt. Hvad skulle jeg nu stille op? Bede ham om at opføre



Signa Sørensen som Nika i *Konwaliowa Cutie Doll*, Kanonhallen, marts 2002. Fotograf: Cecilie Høstgaard Breene.

sig ordentligt? Da jeg lidt spagt forsøgte, fik jeg et taknemmeligt, men sårbart blik fra Nika, der bad mig holde inde, da det kun ville gå yderligere ud over hende, hvis nogen prøvede at sige noget til hovedet af faderen eller stoppe ham. Så hvad stiller man op?

Allerede på dette tidspunkt er jeg som et medlevende, aktivt medlem af publikumsskaren blevet kastet ud i en hel række forvirrende spørgsmål til “forestillingen” og til mig selv om, hvad det her er for noget, og hvad der forventes af mig i denne meget specielle sammenhæng.

Aftenen slutter med, at de tilbageblevne blandt publikum bliver tilråbt af både Nika og hendes mor, en udslidt polsk husmor, med stadig stigende styrke. På dette tidspunkt er min fascination så stærk, at jeg har meget svært ved at løsrive mig. Men Nikas desperate, gentagne råb “I skal gå nu!”, gjalder gennem rummet, mens en bruser over sygesengen sender en kraftig stråle af vand ned over den rystende, halvnøgne unge kvinde. Og jeg går mildest talt lettere forstumlet og dybt berørt baglæns ud af rummet for at få hele denne stærke afslutning med.



*Nika is Dead, Rosenrummet,
Njalsgade, København, okt. 2002.
Signa Sørensen som Nika og
Nana Francisca Schottländer som
Felicia. Fotograf: Paw Petersen.*

I dagene derefter forsøger jeg at få hold på det fantastiske, jeg har oplevet i selskab med Signa og de andre performere. Først og fremmest er det jo mærkeligt at blive kastet ind i en sådan interaktion med mennesker, der egentlig befinder sig i en helt anden verden – inde i en fiktion. Hvad gør det ved ens egen person? Bliver man selv en del af fiktionen? Kom jeg på noget tidspunkt i tvivl om, hvad der var realisme, og hvad der var illusion?

Måske er det ikke helt enkelt at svare på, for det indebærer jo, at man på forhånd må have en ret klar fornemmelse af, hvad der er virkeligt, og hvad der er fiktivt! Eksempelvis skelner mange mennesker ret hårfint mellem dokumentarfilm/tv-dokumentar-programmer og fiktionsfilm. Og denne skelnen er af afgørende betydning for deres forståelse af og tiltro til fremstillingen af begivenheder, tildragelser og fænomener i omverdenen. I realiteten er der imidlertid i begge tilfælde tale om tilrettelæggelse, udvælgelse og kreativ manipulation; så det bliver i sidste ende et rigtig godt spørgsmål, om man kan opstille en firkantet definition af forskellen på virkelighed og fiktion?

I *Nika is Dead* (okt. 2002) oplevede jeg at blive konfronteret med en fiktion i fiktionen, et bestemt sted i installationen bestående af flere rum i en bygning på Islands Brygge. Denne yderst komplekse performance-forestilling omhandlede en tvillings mystiske forsvinden og gåden om de to tvillinger Nika og Anas liv og (muligvis) død!

Er det Nikas selviscenesatte død og opstandel-

se, vi “overværer”? Spørgsmål vedrørende identitet trænger sig på. Hvem af tvillingerne er det egentlig, vi konfronteres med? Hvem er til at stole på? Hvem lyver? Alt er tvetydigt, for at sige det mildt! Og undervejs gennem de mange rum løber publikum indimellem på tvivlsomme personer, som advarer mod hinanden.

De enkelte rum har meget forskellig karakter og stemning. Eksempelvis findes en kold og ubehagelig hospitalsstue. Man ved aldrig rigtigt, hvad der venter og vil ske bag de mange døre.

På et tidspunkt trådte jeg ind i et “lyserødt værelse”, tapetseret med det yndigste rosentapet; og derinde i det varmeste rum – forstået på flere måder – i hele installationen befandt sig to karakterer, der i klædedragt og attitude umiddelbart fik mig til at associere til et David Lynch-univers. Jeg var i den privilegerede situation som publikum at være helt alene med de to kvindelige hovedpersoner, og det der med Lynch-associationen fløj bare ud af munden på mig, fordi det var så oplagt. Det gav nu de to karakterer anledning til at spørge mig ud om David Lynch og hans film.

Og under mine besøg i løbet af den 10 dage lange *Nika is Dead* fandt Nika/Ana på at sende mig små hilsener med henvisning til film. Jeg var forført og følte mig temmelig bæret og lettere høj over denne vores lille fælles og indforståede leg med film-fiktioner og filmiske referencer.

Tænk at have “noget kørende” med karaktererne i en teaterforestilling!

Også i den senere *57 Beds*, som jeg vender tilbage til, nød jeg legen med fiktionen i fiktionen. Men gør den slags oplevelser af fælles referencer (af delte kulturelle koder og hele arsenalet af populærkultur) og indforståede udvekslinger mellem publikum og performere Signas univers mere realistisk? Nogle ville vel mene det! Andre ville vel tale om, at dette lag på lag af fiktions-henvisninger, implicit og eksplicit er et typisk postmoderne træk, som netop indikerer, at intet står til troende, at intet er, som det ser ud til. Og at virkeligheden ikke findes i bestemt, definitiv form, men blot som en række subjektive sansninger og fornemmelser af realitet.

En af mine anderledes udfordrende oplevelser med en "Signa-karakter" fandt sted under *Night Finder* (april 2003). Denne installation var bemærkelsesværdig ved at finde sted i to campingvogne med tilbehør på pladsen foran Kanonhallen – i alt i 6 døgn. Stedet lignede en sigøjnerlejr, hvilket "skræmte" nogle og tiltrak andre. Installationen bød på en udforskning af magi og kvindemyter; og den ene campingvogn signalerede sort, den anden hvid magi.

I dette sidste meget pigede og nipsfyldte, lyserøde univers holdt *The Princess*, en ung giftelyst kvinde, til med et par veninder, mens de ventede på "prinsen på den hvide hest", som skulle giftes med prinsessen. Helt så rosenrødt var det nu alligevel ikke under overfladen, for der viste sig at være grumme, forrykte og gådefulde historier i de unge kvinders fortid.

The Princess' længselsfulde venten i kulden ude på pladsen på én, der ville byde sig til, var forgæves. På et tidspunkt var jeg alene i campingvognen sammen med den stadig håbefulde unge kvinde. Og til min overraskelse spurgte hun mig direkte, om jeg ville være hendes mor (jeg har alderen til det!). Jeg blev noget overrasket, men også stolt og glad for den usædvanlige forespørgsel. Nu ville hun ikke vente længere! Prinsessen ville have brudekjolen på; og hendes selvvalgte mor skulle hjælpe hende i stadsen. På en måde blev jeg der fanget i klichéen eller stereotypen og havde det rigtig sjovt med det.

Men hvad var det egentlig der skete? Blev jeg udfordret i min egen ikke specielt traditionelle kvindes rolle? I realiteternes verden har jeg ingen døtre, jeg skal forholde mig rituelt til på denne



*Nightfinder, Øster Fælled Torv, København, feb. 2003.
Signa Sørensen som The Princess. Fotograf: Paw Petersen.*

traditionelle vis! Følte jeg ikke et øjeblik, at jeg gerne havde set Signa som min datter? At jeg holdt af hende i virkeligheden? Var der tale om en slags sandhedens øjeblik?

I det traditionelle teater kan vi som publikum både føle med og for personerne; og vi kan holde af en karakter. Ja, ofte er det jo meningen med stykket! Men her, i dette tilfælde, kom jeg som publikummer uforvarende til at udtrykke nogle følelser over for en fiktiv person "i karakter", som jo samtidig var Signa, performeren, jeg havde fulgt med den største interesse igennem hendes arbejde. Og her befandt vi os i en realistisk situation i et intimt ansigt-til-ansigt-samspil. Her smeltede alting sammen; eller bør jeg snarere sige, at det, det handlede om, var, at jeg for et svimlende øjeblik "glemte", hvem jeg var i virkeligheden og blev en del af fiktionen. Var det sådan, det var?

Man efterlades under alle omstændigheder altid med myriader af spørgsmål til den forvir-

ring eller lettere uro, der opstår ved de direkte konfrontationer med performerne. Og man leger interaktivt med i den gådefulde udforskning vedrørende identitet; for at forsøge at finde ud af, hvem de er, og hvem man selv er.

Samtidig oplevede jeg i dette tilfælde det, der må være et optimalt kick for et dedikeret publikum: at få noget afgørende til at ske, at være med til at ændre handlingen, historien eller forholdet mellem nogle af karaktererne.

Og i *57 Beds* (feb. 2004) fik jeg atter indflydelse i forhold til et par karakterers videre skæbne: Hovedkaraktererne, halvsøskendeparret Amanda og Adam, er omrejsende varieté-kunstnere, som har kendt bedre dage og bedre steder. De er havnet på et nedslidt hotel, hvor en flok mennesker er strandet efter en større ulykke, der har såret nogle og traumatiseret andre.

Blandt de traumatiserede er en vordende brud, som har mistet sin tilkommende. Ved forestillingens begyndelse står den unge kvinde i brudekjolen oppe på det festdækkede langbord midt i salen og ryster over hele kroppen, mens hun med en lille og meget feminin lommekniv snitter sig i håndleddet. Man mærker publikums forlegne usikkerhed i forhold til situationen. Her må den erfarne træde i karakter. Jeg går derfor resolut hen til bruden, Amber Fox, og spørger ind til hendes tilstand. Det lykkes mig at tale Amber fra sit desperate forehavende.

Hvad der var sket, hvis jeg ikke som aktivt handlende publikum havde grebet ind, ved jeg naturligvis ikke. Men sagen er jo, at det kan være en ganske berusende følelse at medvirke til at afstedkomme en ændring til noget bedre og at optræde som medskabende.

Længere henne i "forestillingen" greb jeg igen ind, hvorved det lykkedes en meget ung og håbefuldt servitrice med stjernedrømme at få sin solosang-debutoptræden på hotellets scene og blive opdaget af karakteren Frank Singer, som derefter tog hende med på sin turné til Hamburg. Forvirret over denne sammenblanding af fiktion og fakta!? Jamen det er jo også meningen! Tag selv hen til *The Black Rose Trick Hotel* og se og lær – og interager!

Signa Sørensens performance-installationer udfordrer enhver skråsikker definition og skelnen mel-

lem virkelighed og illusion, digt og løgn. De er vitale, levende, evigt foranderlige udforskninger af disse, livets store og forunderlige spørgsmål samt af performer-/publikums-interaktionens mange facetter, muligheder og potentialer. Det ved om nogen – Signa Sørensen, der i næste afsnit gør rede for den virkeligheds- og identitetsleg, som hendes performance-installationer skaber.



57 Beds, Kanonhallen, feb. 2004. Signa Sørensen og Arthur Köstler som halvsøskende- og ægteparret Adam & Amanda. Fotograf: Tør Kjems Knudsen.



57 Beds, Kanonhallen, feb. 2004. Nana Francisca Schottländer som den tragiske brud Amber Fox. Fotograf: Tør Kjems Knudsen.

❖ *Bilag 3: Liverollespilsmanifestet DOGMA 99*

Dogma 99: A programme for the liberation of LARP

(<http://fate.laiv.org/dogme99/en/index.htm>) (28.1.08)

The Vow of Chastity

I hereby submit to the rules of the Vow of Chastity, as developed by Dogma 99,

- 1.It is forbidden to create action by writing it into the past history of a character or the event.
- 2.There shall be no "main plot". (The story of the event must be made for each players character, not the whole).
- 3.No character shall only be a supporting part.
- 4.All secrecy is forbidden. (Any participant who so desires shall in advance be shown all documents that pertain to the event).
- 5.After the event has begun, the playwrights are not allowed to influence it. (Any use of staging and ad hoc organiser roles is forbidden).
- 6.Superficial action is forbidden. (The playwrights may not in any way plan or encourage the use or threat of violence as part of the event)
- 7.LARPs inspired by table-top role-playing games are not accepted.
- 8.No object shall be used to represent another object. (all things shall be what they appear to be)
- 9.Game mechanics are forbidden. (rules to simulate for instance the use of violence or supernatural abilities are not permitted)
10. The playwrights shall be held accountable for the whole of their work.

Furthermore, I swear to regard myself as an artist, and any LARP I write as my "work". I stand open for criticism and wholesale slaughter of my works, and promise to apologise to my players for all that is imperfect in the LARPs I write. My highest goal is to develop the art and medium of live-action role-playing. This, I promise, will be done through all means available, and at the expense of good taste, all conventions and all popularity amongst the so-called LARPers. Thus, I take the Vow of Chastity,

<i>Lars Wingård Eirik</i>	<i>Hanne Grasmø Atle</i>	<i>Tommy Finsen Jon</i>
<i>Fatland Erlend Eidsem</i>	<i>Steen-Hansen Morten</i>	<i>Ree Holmøy Erling</i>
<i>Hansen Kristin</i>	<i>B.</i>	<i>Rognli E.Cath</i>
<i>Hammerås Anita Myhre</i>	<i>Gunnerud Margrethe</i>	<i>Røsseland Hilde</i>
<i>Andersen Kalle</i>	<i>Raaum Lars</i>	<i>Bryhn</i>
<i>Toivonen</i>	<i>Munck Pasi Huttunen</i>	

The Manifesto

(The authors' commentary to the Vow of Chastity)

Why Dogma 99?

The Dogma 99 Vow of Chastity aims at the development of LARP as a medium and a form of art. We seek to oppose the pitfalls of conventional LARP, the dominance of the mainstream genres, and the refusal of the general public and some LARPer to recognise the potential of LARP as a medium of expression and form of art.

The **Conventional LARP methods** of today, those methods most often developed when adapting the tabletop role-playing medium directly to live action, are insufficient for the creation of quality LARP. The conventions, pitfalls and clichés of conventional LARP are only a first step, an infant stage which it is now time to abandon. The *Conventions* are the current ingrown patterns of thought about what and how LARP is, that are hard to see and even harder to avoid. The *Clichés* are the banal simplicities that work and are therefore repeated *ad infinitum* instead of inventing something new. The *Pitfalls* are the obvious mistakes that are repeated, by experienced and inexperienced organisers, usually because things appear differently from the organiser room than from the LARP.

While a few LARP scenes and troupes, especially in the Nordic countries, have managed

to progress beyond the pitfalls of conventional LARP, most have not. Hallmarks of conventional LARP are: an emphasis on game mechanics, a high level of secrecy, structures that automatically discern between "important" and "unimportant" characters, and a dependence on gamesmaster control and intervention for the LARP to work.

Conventional LARP is based in the "**gamist**" style of role-playing. The gamist style creates structures that, intentionally or not, allow for a LARP to be won by some, and hence lost by others. It encourages the use of game mechanics, to create fairness, and the use of secrecy and combat, to create challenge. While we are not opposed to LARP being used for this purpose, we seek to develop the potential of LARP as a *medium of expression*, not as a glorified game of strategy. We also observe that the methods of conventional LARP are insufficient for *fair* gamist-style events.

The supreme demonstrations of the weaknesses of conventional LARP are the commercial products of the Anglo-American gaming industry. By aiming at a lowest common denominator, these publications achieve nothing beyond the infant stage, which has long been surpassed in quality and diversity by LARPers who have innovated independently. Yet, their marketing strength is so vast in comparison, we risk seeing the medium defined in the eyes of the public, not by the independent LARP artist or craftsman, but by the gaming industry and the proponents of conventional LARP.

The current **mainstream LARP genres**, the LARPs of fantasy and science fiction, combat, horror, mystery and magic - commonly use conventional methods. This, however, need not be so. The mainstream genres are not dependent on conventional methods, and may be enriched by the development of new methods, without the clichés and pitfalls of current convention.

While entertaining and full of potential in their own right, the current mainstream genres are too narrow in their confines and the expectations of their participants to explore the full potential of LARP as a medium. Developments in the crafts, genre adaptations, game mechanics and narration are not enough! We seek to explore and realise the full potential of LARP as a form of art, and for this to be possible the borders the medium so far has developed within must be transcended.

We therefore launch the programme of the **Vow of Chastity**, which aims at creating a series of new LARPs that will be unlike any seen before. The Vow of Chastity aims at widening the borders of the medium by excluding the traditional methods of LARP creation and especially the ones used by conventional LARP. To strengthen the Dogma 99 project, the list of signatories will be permanently open. Those who wish, may take the Vow of Chastity and thereby commit themselves to organising or co-organising at least one LARP that follows the rules of the Vow of Chastity.

Dogma 99 is primarily a manifesto for LARP playwrights. Playwrights who take the Vow of Chastity place much of the freedom to form the LARP in the hands of the players. The Vow of Chastity does not say anything about what players should or should not do with this freedom.

While we certainly do not believe that the Vow of Chastity is the only way to develop the medium, we are of the opinion that resorting to such radical means is necessary to accelerate the development and diversification of LARP.

Oslo, 13th of December, 1999

The essence of LARP : a definition

LARP is often erroneously called a "genre". LARP is a form and a method of individual and collective expression; LARP is a medium. This medium, as all other media (television, tabletop role-playing, theatre, the Internet..) works according to its own, unique, laws. The lack of development of the LARP medium is easily explained in organisers' lack of ability or interest in using the medium on its own terms. Instead, LARP has far too often become lost in the inspiration from other media and sought to become as similar as possible to the movie, the theatre, the book, or (most often) the tabletop role-playing game.

To see the possibilities inherent in LARP, we must find these unique laws; the essence of LARP. What is it that makes LARP different from other media? Let us remove what we may without LARP ceasing to be LARP, and see what is left.

Monsters, historical settings and such associations can be avoided without problems. A LARP can take place in the present, and without occurrences of the supernatural. Individual character descriptions may be removed, the role may be that you are a member of a group who behave in a certain manner. Written material is easy to do without; oral agreements may be made as to how the LARP will function. The organiser may easily disappear; every player can write his own part. We can rid ourselves of game mechanics; everything can be improvised. You can, however, not remove the fact that the participants play roles in a fictional world. For the event to be a LARP, there must be an agreement that whatever happens is a play, and that this is something else than real life. You cannot remove the physical meeting between roles. If all players are at different locations, and never meet, they are not at a LARP together, although they are still role-playing. For the same reason, you cannot LARP alone. It is not possible to LARP together with someone who does not know that this is a play. That's trickery, not LARP, but probably loads of fun. What we are left with is:

"A LARP is a meeting between people who, through their roles, relate to each other in a fictional world."

This is hard to see because game mechanics, riddles, background stories, superficial action and other elements divert the focus away from the essence of LARP; the meeting between participants. With a foundation in this minimum definition it is easy to identify the conventions and clichés in LARP.

That LARP is a meeting between people also implies that a LARP is not the sum of all character descriptions and handbooks, but rather the sum of everything that happens from a LARP begins until it ends. LARP is action, not literature.

The Vow of Chastity explained

1. It is forbidden to create action by writing it into the past history of a character or the event.

From the point of view of an organiser, the LARP may appear to be good because every character has an exciting story in the written background. This is a typical pitfall. From

the point of view of the player, only what happens in the LARP has reality. LARP is not literature, LARP is action. The use of retrospect in the character description forces the player to relate to incidents that are not real.

The Vow of Chastity forbids all action in the written character descriptions past; all action of the story must take place during the play.

Examples as to how this may be solved, is to use fates, to leave it to the players to agree (and role-play) upon conflicts between themselves, or to use *static* conflicts in the backgrounds. It is not in conflict with this rule for players to invent a more detailed background, if they find this necessary for their immersion into the character.

2. There shall be no "main plot"

(the story of the event must be made for each player, not the whole)

With main plots we here mean conflicts that are meant to touch the entire LARP, but does not directly involve all characters. Main plots are another typical pitfall; the conflict is important for the organisers and those players directly involved in it, but reduces the roles of characters that do not play a part of this plot to the position of an audience. The use of main plots almost universally leads to a division between important and less important characters.

This convention probably comes from organisers seeking to replicate movies, literature and theatre. A story in the non-interactive media necessarily has a limited amount of active characters. In LARP, an interactive form of art, the amount of actors and stories is theoretically unlimited.

Examples of alternative ways to bind a LARP together:

- The LARP may contain many smaller intrigues, where the intrigues are thematically connected.
- The LARP scenario may be a slice of reality. In real life, there are no main plots.

3. No character shall only be a supporting part.

Not only must every character be directly involved in the conflicts that touch it; the character must also in its own way play the lead part of the conflict. It is therefore not permitted to write a character whose most important function in the LARP is to help or support another character.

4. All secrecy is forbidden.

(Any participant who so desires shall in advance be shown all documents that pertain to the event).

In conventional LARP, organisers often attempt to create tension by preventing the player from knowing what the organiser has planned for the character. Actually, things are often kept secret so that players or organisers are to feel important - *I know something you don't know* - or out of habit.

The reality of the LARP is what is acted out, **not** what is kept secret and becomes known only after the LARP is over or for a minority during the event. By removing secrecy, we also remove part of the competition aspect of LARP. Some players may wish to know everything before the event starts, whereas others will not. Dogma #4 implies that all plans must be made available for the players who wish to know them, not that these must be published to all players.

5. After the event has begun, the playwrights are not allowed to influence it.

(Any use of staging and ad hoc organiser roles is forbidden).

Organisers of conventional LARP use a number of methods to influence the LARP after it has begun. They do this to entertain players and to steer the event in the "correct" direction.

As organisers take control during a LARP, the players become passive. This leads to players learning to expect organiser control, even demanding it. Only a LARP entirely without organiser influence will place the real initiative in the hands of players, where it belongs. As we learn how to makeLARPs work independent of organiser control and

influence, it will become possible to develop more constructive and activating methods of organiser interaction.

6. Superficial action is forbidden.

(the playwrights may not in any way plan or encourage the use or threat of violence as part of the event)

The LARP medium is quite fit to create tension through the simulation of violence. The medium can, however, be used for far more than this - something which is often overseen in favour of combat. At the time of writing, it is for many LARPers difficult to imagine a combat-free LARP. We are of the opinion that it is about time playwrights and players learn to create LARPs without using these simplest methods to achieve thrill and suspense.

7. LARP inspired by tabletop role-playing games are not accepted.

LARP and tabletop role-playing are different media that, despite some similarities, work on different terms. In the tabletop role-playing game, the action is played out as the roles (players) and the fictional world (storyteller) meet. In a LARP the focus is on the roles (players) and what happens between them.

Some of the pitfalls that come from the tabletop heritage:

- The idea of "game balance " (all players must have the same opportunity to find the treasure)
- Focus on solving the riddle/completing the adventure.
- Organisers wish to control the game.
- Division between important and unimportant characters ("PC" and "NPC").

Most conventional LARP is inspired by tabletop role-playing games both in form and content. It is no longer original to make a LARP of a new kind of tabletop RPG. We also register that a majority of the clichés in current LARP, are inherited from tabletop RPG's.

The most important argument, however, for not being inspired by tabletop role-playing games is that only through these means are we able to find out what LARP as a separate medium may achieve.

8. No object shall be used to represent another object.

(all things shall be what they appear to be)

In conventional and most mainstream LARP a number of signs and substitutes are used, swords are made from latex-covered styrofoam, cordial is supposed to be wine, the curtains are drawn because windows weren't invented in the middle ages, a rope is used as a city wall, tents instead of houses, make-up and masks are used to signify supernatural creatures etc.

Signs are most often an ingrown, but unfit, solution to the problems of transferring settings from other media to LARP. Exaggerated use of signs easily lead to absurdities in the play, as it is difficult for players to remember what the different signs represent. The focus of LARP disappears in the signs.

Human beings are, in this context, not to be considered "objects". A player may still be used to represent a character...

What we wish to end is the absurd certainty that for instance Styrofoam sticks are swords, and the assumption that this is the only way it can be done. The signs are not a part of the essence of LARP. Though they occasionally may come in handy, we wish to learn how to create LARP without their use.

9. Game mechanics are forbidden.

(rules for the simulation of for instance the use of violence or supernatural abilities are not permitted)

By "game mechanics" we mean all rules used to simulate situations believed not to be possible to do for real inLARPs: violence, pain, intoxication, magic, poisoning et cetera.

LARP has developed from tabletop role-playing, which again has developed from strategy games. The use of game mechanics merely a fossile remnant from the strategy games, and is unnecessary and generally impractical in both LARP and tabletop role-playing. Game mechanics may be easily replaced with trust in the players' ability too improvise.

Dogma #9 does not exclude rules for other purposes than simulation; such as security rules and fates.

10. The playwrights are to be held accountable for the whole of their work.

LARP has often been perceived as a hobby. In pact with this thought, players applaud their organisers no matter the product because the organisers anyway do a good job for their hobby. To the extent criticism has appeared after an event, it has often been for purely practical matters - food, fire security and such. We are not opposed to hobbyists in this way honouring the will to do something, but it helps little when one desires to develop the medium and art form. Which criteria LARP is to be criticised according to is another discussion.

Playwrights of a Dogma-event therefore refuse to wear the Emperors New Clothes. We will be held accountable for our production, slaughtered for anything bad or imperfect, and merely receive positive criticism for what was original, well done and progressive.

The Future

We appeal to LARPers who share our goal of developing LARP as a diverse medium of expression to consider the following broad aims for the future:

The abandonment of conventional LARP - the current conventions of LARP are merely an infant stage and should be abandoned. In the future, it should be impossible to speak of "conventional" LARP, as no conventions should exist. What we in the Dogma 99 manifesto term "conventional" LARP might one day be called "primitive", "fallen" or "corrupt" LARP.

To this end; training and handbooks must be made available for new scenes and troupes of playwrights, lest they fall into the pitfalls of convention.

Diversity - LARP playwrights and scenes must diversify the genres and methods of LARP events. We seek **the death of "mainstream" LARP**, in that the diversity of LARP events should be so vast, no single genre or group of genres may be called "mainstream". We certainly do not want the current mainstream genres to disappear, but they should lose their dominant position.

We therefore appeal to the playwrights of the current mainstream to organise new and differentLARPs, experiment with new methods, and explore or create other genres.

Publicity - LARP must become well-known in the eyes of the public as a new medium that takes diverse forms, not as a curiosity. To forward this end, LARPers should be conscious of the media attention they receive, and steer this away from "feature" coverage towards in-depth journalism.

Fundamentalist and moral-panic critics must not be allowed to choose the battleground. Active and well-planned relations with the media are the best way to achieve a good, steady and objective coverage.

Recruitment - LARP must lose its profile as a young, slightly geeky, white middle-class activity. Recruitment should aim at all levels of society, and especially at groups from which recruitment has previously been scarce. We must abandon the misconception that conventional LARP is the best way of introduction to the medium; it is not.

Communication - The links between local, regional and national LARP communities must be strengthened. Forums (including magazines, the internet and conventions) must be opened for the exchange of ideas and know-how. LARPers must document their work, experiments and experiences, and make this documentation available to the international LARP community.

An exchange of knowledge with related media (drama, theatre, movie-making,

storytelling, tabletop RPG) should take place, although the differences of the media should always be taken into consideration.