

SIGNA

Immersing in fiction



Nana Elisabeth Paja Senderovitz
Efteråret 2014

Vejleder: Gry Worre Hallberg
K1, Performance Design

Indholdsfortegnelse

INDLEDNING	3
PROBLEMFELT	4
PROBLEMFORMULERING	5
OM SIGNA	7
METODOLOGI	8
VIDENSKABSTEORETISK TILGANG	9
FORFORSTÅELSE	10
ETIK	10
DELTAGELSE OG OBSERVATION	11
INTERVIEW	12
VALG AF TEORI	13
TEORI	14
RELATIONEL ÆSTETIK	15
TRANSFORMATIONEN AF TILSKUEREN TIL AKTØR	15
AFFEKTER	16
TEATRALITET OG DE SEKS PERFORMANCESTRATEGIER	17
INSTALLATIONSSTRATEGIEN	18
PERFORMANCESTRATEGIEN	19
STILKONCEPTSSTRATEGIEN	19
STEDSPECIFICITETSSTRATEGIEN	20
NARRATIVITETSSTRATEGIEN	20
INTERAKTIVITETSSTRATEGIEN	20
ANALYSE	22
INSTALLATIONENS EFFEKT	23
EN STÆRK ÆSTETIK	24
BRUD MED REPRÆSENTATIONSBRUD	24
DET PERFORMATIVES EFFEKT	25
NARRATIVITET SOM GRUNDLÆGGENDE FORTÆLLING	27
HUMOR OG ABSURDITET	28
INTERAKTIVITETENS EFFEKT	28
TRANSFORMATION AF PUBLIKUMS ROLLE	30
GRUPPENS INTERNE UDVEKSLINGER	32
EFTERSPIL	33
KONKLUSION	34
BIBLIOGRAFI	36
BILAG	39

Indledning



Problemfelt

“there is a certain point where they forget that it’s a performance. Of course they always know, but it feels real, and they have the feeling they get to know someone, and you also have the feeling you get to know them. You have moments when total strangers tell you their biggest secrets. And you have the feeling that you really affected that person’s life sometimes.”

(Mareike: l. 100)

Mareike er performer i performancekunstgruppen SIGNA. Hun beskriver sine erfaringer med, hvordan deres værker kan påvirke publikum. Gruppen er frontløbere indenfor en tendens i kunstverdenen, hvor relationelle, fiktive paralleluniverser er rammen for publikums oplevelse. Denne tendens knytter sig til en bredere bevægelse, der startede i 1990’erne, og som abonnerer på forskellige kunstneriske fagtraditioner, herunder performance- og installationskunst.

Med immersive, paralleluniverselle rum, inviteres publikum til at sanse og påvirke disse på en ny måde, og derigennem til at reflektere over deres opfattelse af virkeligheden. Jeg har selv været draget af SIGNAs univers, siden jeg hørte om gruppen første gang, og siden har jeg talt med flere, der har været involveret i performanceinstallationerne om, hvordan oplevelsen har påvirket dem, og det publikum de har mødt i fiktionen. Universet synes både at være attraktivt for publikum og performerne. Effekten på førstnævnte er interessant for mig at undersøge, da jeg følte en attraktion, før jeg selv blev involveret i deres arbejde.

I efteråret 2014 har jeg fungeret som performer og produktionsassistent i SIGNAs forestilling *Ventestedet*. Værket udspiller sig i et kriseramt Europa. En verdensomspændende pandemi truer samfundet på flere niveauer, og dette oplever publikum på nært hold på den psykiatriske institution Lagunen.

Problemfeltet er et udtryk for en lyst til at fordybe mig i den performancetradition, som SIGNA tilslutter sig og dennes indvirkning på publikum. Dette har ledt mig til følgende problemformulering:

Problemformulering

Hvilken effekt kan SIGNAs forestillinger have på publikum, og hvilke strategier bidrager til aktiveringen af disse?

SIGNA



Om SIGNA

SIGNA er et kunstnerisk kollektiv baseret i København, og dette er grundlagt af Signa og Arthur Köstler. Deres værker kan bedst beskrives som performanceinstallationer, da de er en fusion af installationskunst og performance. Værkerne er stedsspecifikke og finder oftest sted i mindre traditionelle rum. Publikum har mulighed for at udforske den omfattende scenografi og interagere med performere, og de bliver selv en del af værket. Signa Köstler har skabt disse værker siden 2001, og siden Arthur Köstler performede med i sin første SIGNA-forestilling i 2004, har de to dannet par både privat og professionelt. Performancekunstgruppen har skabt performanceinstallationer i flere europæiske lande, herunder Danmark, Ukraine, Bulgarien, Estland, Spanien, Østrig og Tyskland. Deres arbejde har en enkelt gang bragt dem helt til Argentina. Længden på SIGNAs performances varierer fra alt mellem 5 og 250 timer uden pause (About SIGNA).

Metodologi



I følgende kapitel introduceres de metodologiske overvejelser, der er opstået i arbejdet med besvarelsen af problemformuleringen. Der vil redegøres for projektets videnskabsteoretiske fundament, relevante forforståelser og anvendt empiri og teori. Yderligere berøres den metodiske fremgangsmåde og de etiske refleksioner som undersøgelsen har fordret. Dette har til formål at sikre en gennemsigtig og valid undersøgelse.

Videnskabsteoretisk tilgang

Undersøgelsen er udarbejdet med et fænomenologisk udgangspunkt, idet jeg fokuserer på SIGNA som fænomen, og hvordan publikum erfarer SIGNAs univers. Fænomenologien afviser en sondring mellem ontologi og epistemologi, og virkeligheden er det, der viser sig for erfaringen, og der må tages udgangspunkt i individet (Juul 2012: 65f). I dette tilfælde indebærer det dem, som er i berøring med SIGNAs værker som performere eller publikum. Indenfor fænomenologien betragtes *”den levende krop [...] som afgørende for sanseerfaringen”* (Juul 2012: 77), og det er centralt at refleksion og meningsdannelse opstår interaktivt (Juul 2012: 65).

Jeg har adskilt indsamlet data og fortolkningen af denne ved at vedlægge observationer og transskriberinger som bilag. Adgangen til empirien sikrer undersøgelsens validitet. Derudover er det centralt, at jeg selv har indsamlet det empiriske materiale (Juul 2012: 70). Undersøgelsen vil ikke udelukkende baseres på et førstepersonsperspektiv, idet jeg inddrager teoretiske begreber, men jeg har været opmærksom på, at disse *”skal være åbne og ’følsomme’ over for den potentielle mangfoldighed og uforudsigelighed i empiriske detaljer”* (Juul 2012: 100). Denne følsomhed har jeg forsøgt at opretholde ved ikke at inddrage teori, før datamaterialet var indsamlet og kodet.

Hvis en optimal fænomenologisk erkendelse efterstræbes, er det essentielt at sætte sine forforståelser i parentes, og alle forestillinger om noget absolut givet bør ikke influere undersøgelsen. Derfor har jeg i det kommende afsnit gjort rede for mine forforståelser, for selv at være bevidst om disse i besvarelsen af problemformuleringen. Som undersøger er jeg opmærksom på, at mine personlige erfaringer vil påvirke projektet,

men samtidig tror jeg på, at undersøgelsen bliver styrket af en så åben tilgang til feltet som muligt.

Forforståelse

”i og med at du i kvalitative undersøgelser er ditt eget forskningsinstrument, bør du vite «hva slags» instrument du er.” (Fangen 2004: 46)

Forforståelsen har indflydelse på alt fra valg af fokus til produktion af empiri samt behandling af denne. Det vil være muligt at vende tilbage til disse indledende antagelser og sammenligne med senere erfaringer (Fangen 2004: 44f).

Jeg stiftede bekendtskab med SIGNA første gang i 2010 i forbindelse med et højskoleophold. Her holdt Signa Köstler et foredrag om sine performanceinstallationer. Jeg mindes at blive draget af SIGNAs univers allerede dengang. I 2013 blev jeg igen konfronteret med SIGNA til en forelæsning omhandlende performancekunst af Gry Worre Hallberg. Hun tog, ligesom Köstler, udgangspunkt i sit eget arbejde, og da hun er tidligere SIGNA-performer, ledte dette mig tilbage til performancekunstgruppen. Hallberg har desuden skrevet sit speciale om SIGNA, og jeg læste dette efter jeg blev tilknyttet gruppen. Specialet behandler SIGNAs attraktionsværdi for de involverede performere med udgangspunkt i Hallbergs egen rolle som performer.

Etik

Undersøgelsen giver anledning til etiske udfordringer og potentialer, idet jeg har undersøgt en udvalgt gruppe, og ikke mindst mine egne, personlige erfaringer og placeret disse i en offentlig arena. Dette afsnit har til formål at sikre en klarlæggelse af disse refleksioner og forbehold. Det er nødvendigt at understrege, at jeg har efterstræbt at forholde mig åbent i situationer, der har givet anledning til etiske overvejelser. Intentionen har således ikke været en mekanisk efterlevelse af allerede fastlagte regler, men en refleksiv tilgang til disse. De etiske overvejelser har dermed fungeret som et vejledende redskab i komplekse situationer (Brinkmann 2010: 444).

Der er reflekteret over formålet med undersøgelsens tilbliven. Den er drevet af en erkendelsesinteresse, og et ønske om at generere viden om et felt, som jeg finder interessant. De etiske refleksioner i denne undersøgelse vil primært være af mikroetisk karakter (Brinkmann 2010: 439), fordi det er essentielt at tage hensyn til de personer, som berøres af undersøgelsen. Dette indebærer, at personidentificerende oplysninger behandles fortroligt, såfremt dette ønskes af pågældende. Det er vigtigt at lade alle involverede parter vide, at jeg ikke blot er performer i denne sammenhæng, men også undersøger. Alle informanter er oplyst om formålet med undersøgelsen. Da de analytiske læsninger af datamaterialet fandt sted, var jeg opmærksom på, om deltagernes selvforståelse overskrides. Det er værd at tage hensyn til, at undersøgelsen kan påvirke SIGNAs omdømme udadtil.

Da jeg selv er en del af det undersøgte felt, kan det være en udfordring at tage den ofte efterstræbte afstand til feltet i analysesituationen, men i denne undersøgelse kan det også betragtes som en fordel.

Deltagelse og observation

Jeg har fungeret som deltagende observatør og har deltaget i samtlige workshops og spilleperioder. Inden feltarbejdets begyndelse foretog jeg nogle afgrænsninger, så jeg undgik at famle i blinde, da observationerne gennemførtes. Disse kommer til udtryk i problemformuleringen. Jeg har alligevel haft en udforskende tilgang til deltagende observation, og dette kommer til udtryk i den sene inddragelse af teori. Denne åbne tilgang til deltagende observation tillader flest mulige nuancer at komme frem, og rigdommen i datamaterialet bliver tydeligere (Fangen 2004: 37).

Metoden kræver, at jeg reflekterede over SIGNAs univers, og især hvilken rolle jeg selv spiller i heri. Jeg har haft en meget deltagende rolle, og i gruppen bliver jeg opfattet som performer fremfor undersøger. Dette tillod mig at undersøge problemstillingen fra et førstepersonsperspektiv og mærke SIGNAs påvirkning på egen krop. Den observerende rolle blev fastholdt ved jævnligt at skrive feltnoter med fokus på en besvarelse af problemformuleringen.

Interview

Jeg har foretaget interviews med tre performere og to publikummer. Denne metode anvendes, da jeg har undersøgt, hvordan SIGNAs univers opleves af publikum. Interviewene var af semistruktureret karakter. Denne fremgangsmåde var også naturlig, da jeg foretog interviewene som en del af mit feltarbejde, og de tog naturligt form som en almindelig samtale mellem to mennesker, der i forvejen har kendskab til hinanden, om et emne af fælles interesse (Rubow 2003: 334). Performernes erfaringer er inddraget, da dette skaber grobund for en bredere forståelse af publikums oplevelser, da de har erfaringer med flere SIGNA-performances end Ventestedet. I den forbindelse er det værd at notere sig, at det er performernes fortolkning af publikums oplevelse, og at denne ikke nødvendigvis stemmer overens med publikums fortælling. Jeg interviewede alle performerne på location i fællesarealer. Disse rum positionerede os ligeværdigt, da vi til dagligt har samme rolle heri. Vores roller som henholdsvis undersøger og informant forskød denne balance, men rummet understøttede en uformel stemning.

De publikummer jeg har interviewet, kendte jeg, inden de oplevede Ventestedet. Såfremt rapportens omfang havde været større, ville jeg have inddraget en bredere række publikummer for at få et mere nuanceret billede af mulige reaktioner, men jeg har her foretaget en bevidst afgrænsning. Jeg interviewede begge publikummer på caféer i København. Rummet understøttede en uformel stemning, hvor hverken informant eller undersøger var mere på hjemmebane end den anden.

En udfordring jeg ikke har været i stand til at eliminere, er det faktum, at jeg har interviewet informanter om et projekt, jeg selv har været med til at skabe. Således kan det tænkes, at de vil føle ubehag ved at udtale sig negativt om Ventestedet. For at minimere denne problematik, har jeg gjort mit bedste for at være rolig, åben og interesseret i deres fortælling. Jeg var opmærksom på ikke at reagere negativt på deres udtalelser med en forhåbning om, at de ville føle sig inviteret til at tale frit og ærligt. Jeg interviewede dem få dage efter de havde oplevet Ventestedet, så deres erfaring fortsat var klar i deres erindring. Samtidig gav det dem tid til at reflektere over oplevelsen.

Både interviews og feltnoter er efterfølgende blevet transskriberet. Der blev foretaget en induktiv kodning for at klarlægge interessante temaer. Ved først at udføre denne type kodning, sikres at teoretiske formuleringer ikke blot bekræftes, og der gives plads til mindre teoretiske analytiske pointer (Fangen 2004). Efterfølgende blev der foretaget en teoretisk kodning med udgangspunkt i den valgte teori. At jeg har taget udgangspunkt i empirien og først senere har inddraget teori har tilladt en åbenhed overfor rigdommen i datamaterialet.

Valg af teori

Der er taget teoretisk udgangspunkt i den relationelle æstetik, og i forlængelse af dette anvendes begrebet affekt, som oprindeligt er formuleret af Gilles Deleuze, og siden aktualiseret af Kristine Samson, lektor ved Performance Design, Roskilde Universitet¹. Ydermere benytter jeg mig af seks performancestrategier og en forståelse af teatralitet, som er udviklet af Cand. mag. i Teatervidenskab, kurator og performer Gry Worre Hallberg. Disse strategier benyttes til at skabe en dybere forståelse af SIGNAs univers. Nævnte begreber fungerer som analytiske værktøjer i analysen af SIGNAs performanceinstallationer. Affect gør det muligt at undersøge, hvorledes publikum bliver påvirket kropsligt af forestillingerne, hvor performancestrategierne gør det muligt at klarlægge aspekter af, hvorfor dette er tilfældet. Begreberne vil blive redegjort for yderligere i kapitlet Teori.

¹ Jeg har anvendt en andens læsning af Deleuze, og det kan betragtes som en begrænsning. Dette teoretiske valg har dog givet mere overskud til at fokusere på andre aspekter af undersøgelsen.

Teori



I dette kapitel klarlægges den teoretiske begrebsramme, der er anvendt til at belyse, hvilken effekt SIGNAs forestillinger har på sit publikum, og hvad årsagen er til dette. Først præsenteres den relationelle æstetik, siden redegøres for begrebet affekt og endelig berøres teatralitetsbegrebet samt nævnte performancestrategier.

Relationel æstetik

Det teoretiske genstandsfelt er centreret omkring menneskelig interaktion og dennes sociale kontekst – nærmere bestemt den relationelle æstetik². Denne tendens fremkom som en konsekvens af en stigende global, urban kultur efter anden verdenskrig, hvor individuel mobilitet og sociale udvekslinger blomstrede. Dette smittede også af på kunstverdenen, hvor tolkningen af symboler ikke længere behøver at være det primære fokus, men derimod den kropslige erfaring og den sociale udveksling der opstår, når en øget deltagelse kræves af publikum. Samtidig kan traditionen tolkes som en reaktion på den teknologiske udvikling, der har mindsket behovet for mellemmenneskelige relationer (Bourriard 2002: 14ff). I forlængelse af dette indskrives den relationelle kunst sig i en tradition, som har en intention om at demokratisere den æstetiske dimension, og traditionen kan dermed relateres til avantgarden og situationisterne. Relationel kunst insisterer på at inddrage modtageren, og værket vil forme sig efter denne intention. Sådanne værker forholder sig til rummet, lydene og kropslighed og aktørernes placering heri.

Transformationen af tilskueren til aktør

Teaterhistorier Erika Fischer-Lichte beskriver med udgangspunkt i en performance af Marina Abramovic, hvordan relationelle performances, som SIGNAs forestillinger er, placerer publikum *"mellem kunstens og hverdagslivets normer og regler, mellem æstetiske og etiske fordringer."* (Fischer-Lichte 2006: 6). Publikum skal afkode rummet og kan ikke

² Nicolas Bourriard formulerede begrebet i værket *Relationel Æstetik* fra 1997. Siden har kunsthistoriker Claire Bishop kritiseret Bourriauds cases, og hun mener, at der fokuseres for meget på værkernes struktur og for lidt på kvalitetene i relationerne i relationel kunst. Denne diskussion vælger jeg dog ikke at gå nærmere ind i, i denne rapport.

anvende alment accepterede handlingsmønstre. I en sådan situation vil publikum først reagere kropsligt. De oplevelser som publikum får, vil manifestere sig i synlige kropslige reaktioner og i forlængelse af dette, synlige handlinger med synlige konsekvenser (Fischer-Lichte 2006: 7). Dermed bliver publikum transformeret til aktører, og deres rolle nærmer sig performernes. Der vil naturligt ske en forhandling mellem publikum og performer, om hvilke regler der gælder i det pågældende rum (Fischer-Lichte 2006: 16). Transformationen af publikums rolle påvirker måden, hvorpå vi bør afkode sådanne performances – det handler mindre om en performers handlinger isoleret set og mere om det, der opstår i kraft af publikums deltagelse. Hun understreger, at dette ikke betyder, at der ikke kan tolkes på symboler i en relationel performance. Materialiteten er fortsat vigtig, men *”Den kropslige virkning, som udløser handlingen, synes her at have førsteprioritet”* (Fischer-Lichte 2006: 13). Materialiteten overføres ikke nødvendigvis som tegn, men påvirker, hvordan publikum erfarer et rum kropsligt. Denne mulighed for ikke blot at føle og tænke, men også at handle, muliggør særlige sanseerfaringer (Fischer-Lichte 2006: 14).

Affekter

Begrebet affekt er oprindelig formuleret af Gilles Deleuze, og Kristine Samson, lektor ved Performance Design, Roskilde Universitet, aktualiserer dette ved at sætte det i en nutidig kontekst. Affekt defineres som *”en følelse, der findes i kroppen forud for vores rationelle fornuft – typisk inden den kan identificeres som en genkendelig følelse”* (Samson 2012: 223). Begrebet er relevant for undersøgelsen, da det forholder sig til, hvordan mennesker påvirkes kropsligt af deres omgivelser. Det er en virkning mellem kroppe; herunder gælder både menneskekroppe, et byrums bygningskroppe og genstande eller organiseringer i et rum. Affekter er kropslige og sanselige, og de kan i retrospekt beskrives som følelser og oplevelser, men de mærkes først som kropslige reaktioner. Samson beskriver, hvordan affekter opstår *”i kroppens møde med det fysiske rum, hvor kroppe forstås bredt som ’ansamlinger af menneskekroppe, diskurskroppe, ikke-humane kroppe og alle de andre kroppe, der skaber hverdagssituationer’ ”* (Samson 2012: 226). Forudsætningerne for affektive reaktioner knytter sig til, hvordan rummets kroppe relaterer til hinanden. Således stimuleres affekter eksempelvis af lyde, lugte, årstiden, og hvordan mennesker interagerer med rummet. Eksempler på affektive reaktioner er

vrede, frygt, aggression, lykke, nydelse eller en følelse af samhørighed og rytme (Samson 2012: 223f). Affekter har ofte en smittende virkning, og de kan overføres til andre kroppe i rummet. De har ikke en foruddefineret betydning, men de kan igangsætte repræsentationer og symboler (Samson 2012: 224f). Affekter og den affektive virkningsæstetik er interessant at undersøge i SIGNAs arbejde, da det hos Deleuze beskrives som *"et æstetisk greb, der fx betegner den sanselige virkning, som kunstværker har på beskueren"* (Samson 2012: 225)³. Publikum tillægger selv forestillingerne mening i kraft af deres engagement i universet. Da deres måde at opleve og sanse forestillingerne på vil være differentierede, er affekter ikke mulige at styre strategisk. Alligevel er det muligt at forholde sig til de eksisterende affekter i et rum, og bruge disse til at påvirke, hvordan publikum forholder sig til SIGNAs univers.

Teatralitet og de seks performancestrategier

Gry Worre Hallberg har udviklet seks performancestrategier for at skabe en dybere forståelse af immersive og interaktive performanceuniverser. Disse kan anvendes i udarbejdelsen af performanceinstallationer, men jeg vælger i denne sammenhæng at bruge dem som analytisk værktøj for at undersøge, hvad der ligger til grund for publikums erfaring af SIGNAs performances. Når alle strategier er i spil, forstærkes teatraliteten. Dette er et relevant begreb at inddrage, da fiktion eller en iscenesat virkelighed er central i SIGNAs værker. Da nævnte strategier knytter sig til teatralitet, vil jeg redegøre for min forståelse af teatralitetsbegrebet, og dernæst beskrive strategierne.

Begrebet teatralitet blev udviklet i forbindelse med avantgardistiske manifestationer i begyndelsen af dette århundrede. Siden har flere diskuteret definitionen af begrebet, hvilket har resulteret i flere forskellige forståelser heraf (Fischer-Lichte 1995: 86). Hallberg har med udgangspunkt i Fischer-Lichtes og Férals teatralitetsforståelse

³ Det kunne være interessant at nuancere Deleuzes og Samsons affektforståelse med Massumis tanker om affekt og intensiveret nærvær, for at udforske potentialet i de relationelle møder yderligere. I denne undersøgelse har jeg dog valgt at begrænse begrebsapparatet til førstnævntes tanker om affekt.

tilpasset begrebet til interaktive, immersive performanceinstallationer, og jeg abonnerer på denne definition, da den er skræddersyet til det felt, som er undersøgelsens omdrejningspunkt. Hun definerer teatralitet som følgende:

"En ramme indenfor hvilken en parallelvirkelighed der er iscenesat på en særlig måde gør sig gældende [...] Hvilket påvirker den væren og mellemmenneskelige udveksling der finder sted indenfor denne ramme, således at den adskiller sig fra den væren og mellemmenneskelige udveksling der finder sted herudenfor."
(Hallberg 2009: 31)

Der er således tale om en ramme, der understøtter en iscenesat virkelighed, hvilket også vil påvirke den mellemmenneskelige udveksling, der finder sted indenfor rammen – og som vil adskille sig fra hverdagslivet. I denne definition er performativitet en fundamental forudsætning for teatralitet, og de er ikke modsætninger eller uforenelige (Hallberg 2009: 35). Efter denne klarlæggelse af teatralitet, udfoldes de seks performancestrategier.

Installationsstrategien

Det ligger implicit i ordet performanceinstallation, at det installatoriske aspekt er centralt. Installationen udgør den første rammesætning for publikums oplevelse, idet den påvirker både performernes og publikums handlen. Dette kommer til udtryk i scenografien, hvor lægens skuffer er fyldt med journaler, sygeplejerskernes skabe er fyldte med personlige ejendele; en kam, et spejl, et tegning fra en patient, undertøj. Alle patienternes værelser er fyldt med elementer, der relaterer til deres person. Alle telefoner og køkkenmaskiner virker. Dette detaljerede og funktionsdygtige indtryk bidrager med en troværdighed til paralleluniverset (Hallberg 2009: 38).

Et centralt begreb for denne strategi er immersion. Et vellykket installatorisk billede kan resultere i immersion: *"nedsænkning i et andet rum end dagligdagens, hvilket åbner for en anden type perception af omgivelserne."* (Hallberg 2009: 43). Immersion kan sammenlignes med at blive kastet i vandet. Kroppen navigerer anderledes, fordi du er i vand, og det kan beskrives som en andenverdenslig ramme, der befrier dig fra

hverdagslivet. Installationens immersive effekt kan tolkes som et bidrag til det teatrale, idet fornemmelsen af at befinde sig i et parallelunivers styrkes. Hvis en performanceinstallation formår at være immersiv vil det påvirke menneskers væren og mellemmenneskelige udveksling indenfor rammen, så den adskiller sig fra hverdagslivet.

Performancestrategien

Denne strategi indebærer, at mennesker sættes i spil som performere. Performancestrategien giver liv til den ramme, som skabes gennem installationen (Hallberg 2009: 44). Performerne bidrager til faciliteringen af publikums rejse igennem paralleluniverset, da de er med til at forventningsafstemme de regler og normer, der gælder i denne iscenesatte virkelighed, som vil være anderledes end i hverdagslivet. Hos SIGNA fordrer performerne publikum til at indtage en rolle som aktør fremfor tilskuer, og deres handlen har konsekvenser for det videre forløb i paralleluniverset. Desuden opstår der et brud med den traditionelle idé om repræsentation i kraft af performernes tilstedeværelse og ageren. Der brydes altså med den dobbelthed som ofte er forbundet med teater. Der arbejdes med en tydelig repræsenteret ramme, men indenfor denne bryder performerne ofte med det repræsenterede; performerne føler eksempelvis reel sult, træthed, vrede, glæde og kærlighed. Denne fornemmelse af ikke-repræsentation gør det svært at skelne imellem fiktion og virkelighed (Hallberg 2009: 51). Dette kom eksempelvis til udtryk, da en publikum blev så vred og frustreret, at han slog ud efter både en patient og den kvindelige læge. Teatraliteten og immersionen styrkes af performerne, da de gør universet mere virkelighedstro.

Stilkonceptsstrategien

Installationen er tæt forbundet med denne strategi; alt, hvad der installeres i et rum skal være i kohærens med stilkonceptet. SIGNA benytter sig af et selvopfundet stilkoncept som kaldes Bleak – konceptet har referencer til Østeuropa og tager udgangspunkt i ordets betydning; trøstesløs, kold, dyster, nøgen (Bleak). Denne strategi applikeres på alle andre strategier – performerne skal se bleak ud, alle objekter i installationen skal være bleak, og det samme gælder lugten og stedet. Stilkonceptet bidrager til

konstruktionen af en markant anderledes rum, og det er dermed en vigtig del af iscenesættelsen og teatraliteten (Hallberg 2009: 53).

Stedspecificitetsstrategien

Stedet er udgangspunktet for installationen, og hos SIGNA arbejdes der således stedspecifikt. Det er centralt for SIGNA, at stedet er bleak, så de søger bestemte steder eller transformerer stedet, så det er strømlignet med stilkonceptet. Ventestedet udspiller sig i en bygning fra 1980'erne af institutionelt udseende, og det er tydeligt, at der er kohærens mellem narrativet og stedet. Dette skaber et autentisk indtryk og påvirker teatraliteten, da den understøtter eller rammesætter iscenesættelsen af et parallelunivers.

Narrativitetsstrategien

Narrativet bliver til i samspil med stedet. Det er et virkemiddel, en ramme, som understøtter den iscenesatte virkelighed. Det skal ikke nødvendigvis forstås som et fastlåst forløb eller plot, men en fortælling som aktørerne handler på baggrund af (Hallberg 2009: 59). I Ventestedet er udgangspunktet, at Europa er i dyb krise på flere niveauer. Pandemien 3P, *Persitant Pogonothematic Psychosis*, breder sig stadigt i Europa, og 20% af befolkningen har indtil videre fået stillet diagnosen. Lægerne og ægteparret Peter og Lizzibeta Wächter leder institutionen Lagunen, hvor en række patienter bor på ubestemt tid i håbet om, at lægerne og sygeplejerskerne med tiden vil udvikle en kur mod 3P.

Publikum påvirker også narrativets udvikling i kraft af deres rolle som aktør. En forståelse for den narrative ramme er en essentiel del af performernes ansvar, og narrativet er så vigtigt, fordi det fungerer som et redskab til at holde publikum i paralleluniverset fremfor i deres hverdagsvirkelighed, og således relaterer det også til teatralitet (Hallberg 2009: 61).

Interaktivitetsstrategien

Denne strategi er central for denne performancetradition og er relateret til publikums transformerede rolle. I interaktivitetsstrategien bliver relationen mellem performere og

publikum et primært fokus, hvilket relaterer sig til den relationelle æstetik. Eksempelvis da patienterne Eurita og Minga planlægger et flugtforsøg fra Lagunen med en engageret publikum. Interaktivitetsstrategien er også et redskab til at bibeholde parallelvirkeligheden, da den tillader performerne at påvirke publikums måde at reagere og handle på. På den måde styrker interaktivitetsstrategien det teatrale ved at inddrage publikum i den iscenesatte virkelighed på en måde, så deres tilstedeværelse ikke modarbejder den (Hallberg 2009: 66). I Ventestedet kommer dette blandt andet til udtryk, idet publikum bliver indskrevet som patienter.

A high-angle photograph of a man with curly brown hair and a mustache, sitting on a blue upholstered metal chair. He is wearing a grey and purple patterned sweater over a white collared shirt, and light grey cargo pants. He is looking upwards and to the left, with his right hand raised in a peace sign. His left hand rests on the chair's frame, and he is wearing a black watch. The floor is dark grey carpet. In the background, the legs and feet of other people are visible, suggesting a group setting. The word "Analyse" is written in a white, serif font on the right side of the image.

Analyse

Analysen vil behandle, hvordan publikum oplever SIGNAs værker, og hvilke virkemidler der benyttes på baggrund af mit indgående kendskab til Ventestedet, de foretagne interviews og observationer samt inddraget teori. Denne inddeles efter tematiske overskrifter.

Installationens effekt

"jeg havde følelsen af at være et aflukket sted. Det kunne sagtens have været en virkelig institution. Et virkeligt hjem [...] Jeg tvivlede i hvert fald ikke på de fysiske omgivelser på noget tidspunkt." (Mads: l. 216)

"De her detaljer.. Jeg åbnede et skab på et tidspunkt [...] bare det at der ligger en børste, der ligger ting som bliver brugt, der ligger piller [...] Det var jo ikke en kulisser, det er virkelighed på en eller anden måde. Det fremstår i hvert fald sådan."

(Mikkel: l. 196)

Mads og Mikkel beskriver, hvordan de installatoriske omgivelser påvirkede dem, da de oplevede Ventestedet, og jeg tager afsæt i dette aspekt, da det også er SIGNAs udgangspunkt. De giver udtryk for, at omgivelserne var troværdige. Dette skyldes, at SIGNAs installatoriske udtryk er så detaljeret, at det kan opleves som at gå ind i et billede. Alle elementer er funktionsdygtige; telefoner, overvågningskameraer, kaffemaskiner. Dette får omgivelserne til at syne som en reel psykiatrisk institution. Installationsstrategien er central, og brugen af denne har stor indflydelse på den affektive påvirkning af publikum og deres ageren. Dette kommer til udtryk, da Mikkel beskriver, hvordan de fysiske omgivelser påvirkede ham: *"Gamle computere som kører på Windows, og der kører den der pauseskærmsgrafik fra 1990'erne. Jeg fik sådan en depressiv følelse af at gå på væg til væg tæpper"* (Mikkel: l. 215). Dette kan knyttes til affekters smittende effekt, da installationen, som er bleak, kan påvirke publikums humør. Mikkel fortæller, hvordan detaljerne gjorde, at han *"ikke kunne stille spørgsmålstegn ved den præmis. Og var inde i det med det samme."* (Mikkel: l. 218). Det komplekse og troværdige installatoriske billede understøtter teatraliteten. Installationsstrategien er tæt forbundet

med stilkonceptstrategien, og ved at berøre denne nærmere vil det installatoriske billede af Ventestedet tydeliggøres:

”klinisk hvidt når man træder ind. Kitler, ikke særlig hjemligt, men samtidig er der stillet cremefarvede lædersofaer op for at prøve at lave noget der er hjemligt, men der er intet der er hjemligt. Ikke engang rummene hvor folk bor; de er enten lyserøde eller et indianerværelse med døde dyr. Der lugtede enormt meget af klor [...] Det er lige præcis det, jeg ikke kan lide ved hospitaler [...] så det påvirker mig rigtig meget” (Mikkel: l. 121)

En stærk æstetik

Installationens bleak udtryk påvirkede Mikkel affektivt. I Ventestedet er æstetikken forholdsvis nutidig, og der er en fin nuanceforskel mellem den iscenesatte virkelighed indenfor Lagunens mure og udenfor, men alt er farvesynkroniseret og karikeret i en sådan grad, at det bliver andenverdensligt. Det er kendetegnet for SIGNAs arbejde, at der er et stærkt greb om æstetikken, som er meget klar og fri for ”rod”. Alle elementer er nøje udvalgt og placeret. Denne nuanceforskel som stilkonceptet sikrede i installationen er en vigtig del af en stærk teatralitet.

Et element som er tæt forbundet med det installatoriske og stilistiske koncept er stedet. Dette skal være i kohærens med nævnte elementer for at styrke teatraliteten: *”det er et industriområde [...] Det er ikke hyggelige og trygge omgivelser. Jeg har ikke været på Grøntorvet før [...] Så cykelturen derud – længere og længere væk fra noget jeg kender.”* (Mikkel: l. 308). Det blev ikke italesat yderligere af informanterne, men det så alt andet lige ud til underbevidst at styrke publikums immersion.

Brud med repræsentationsbrud

Et markant installatorisk element kendetegnede Ventestedet; med indgang gennem skabe fra patienternes værelser, fik publikum adgang til rum, der installatorisk adskilte sig fra det ellers institutionelle univers. Disse skulle symbolisere patienternes psykotiske virkelighed. Eksempelvis førte tøjskabet i Luxines værelse ind i hendes psykose – et omsluttende draperet lyserødt telt med et væg til væg Hello Kitty tæppe.

Derinde var der et væld af mere eller mindre intakte dukker, som var forbundet med Luxines billede af sig selv, som ansvarlig for at transportere døde babyers sjæle til den anden side. Med disse rum skabtes en parallelvirkelighed i parallelvirkeligheden. Mikkel fortæller om sin oplevelse af dette:

”til at starte med synes jeg illusionen forsvandt af institutionen, for der kom man ind i et helt andet slags univers. Træder ind i et faktisk fysisk rum, som er dekoreret fuldstændig anderledes [...] og til at starte med havde jeg lidt svært ved at først skulle godtage den ene illusion og så skulle godtage så mange andre. Men det gik op for mig, at det iscenesat havde en ret fed virkning. Det gav et indblik i de folk som vi snakkede med [...] Specielt i et af dem, der havde jeg sådan en en-til-en oplevelse med en af performerne, hvor hun smed alle de andre ud af rummet, og så blev jeg siddende derinde. Og så krammede hun mig. ”You are lovely to the night man” sagde hun så. Det blev nærmest småseksuelt imellem mig og hende, men jeg kunne ikke rigtig gøre noget. Det blev enormt ubekvemt, men også på en måde okay. Nu forstår jeg hvad sådan et rum skal bruges til. At skabe et billede på hvem de er som menneske.”

(Mikkel: l. 466)

Dette er et eksempel på, at SIGNA bryder med det repræsentationsbrud, som ellers kendetegner værkerne. Dette kan være svært at acceptere for publikum, og et stærkt installatorisk billede, som disse rum var, støtter ikke nødvendigvis op om Hallbergs definition af teatralitet.

Det performatives effekt

Citatet er et eksempel på, hvordan strategierne kan understøtte hinanden og give universet mere dybde. Her understøtter performancestrategien en installatorisk intention. I mødet mellem Mikkel og Parisienne bliver han påvirket affektivt, og dette resulterer i en følelse af ubekvemhed. Samtidig resulterer dette affektive møde i en dybere forståelse af værket. Her vejledte en performer en publikum, så vedkommende blev i stand til at navigere i paralleluniverset. Performancestrategien er en central del af SIGNAs installationer, hvilket jeg nu ønsker at berøre:

"Der var en spontanitet i deres måde at være på, naturligvis fordi de skulle forholde sig til hvad der skete omkring dem. Det gjorde det til en meget personlig oplevelse, fordi der blev reageret på hvad man gjorde. Men også fordi der blev reageret impulsivt imellem skuespillerne [...] den dynamik tror jeg betød rigtig meget" (Mads: l. 192)

Mads berører, hvordan performance anvendes i SIGNAs installationer, og hvordan det påvirkede hans oplevelse. Performerne improviserer gennem hele forestillingen, og deres handlinger er forbundet med narrativet. Denne impulsivitet gør universet mere virkelighedstro, og det understøtter således teatraliteten.

SIGNA-performer Madeleine Kate oplevede også, hvordan performerne var i stand til at gøre oplevelsen meget personlig, da hun var publikum i 57 Beds: *"der var nogle performere som virkelig greb ud efter mig, og lavede nogle interaktioner som var meget ritualistiske, og som betød rigtig meget for mig"* (Madeleine Kate: l. 380). Det er interessant, at Madeleine Kates oplevelse påvirkede hende i en sådan grad, at hun efterfølgende valgte at beskæftige sig med denne kunsttradition som performer. Flere performere i Ventestedet var publikummer i SIGNAs Vila Salò. Dog resulterer de affektive møder i SIGNAs universer ikke kun i harmoniske udvekslinger eller reaktioner:

"Der var en fyr, som blev enormt provokeret af Vlad, som savlede og gik i en morgenkåbe, som var smurt ind i hvad der lignede lort [...] Han sagde "Get the fuck away from me!" Og så begyndte de andre patienter at råbe af den beskuer, som havde råbt. Og det kunne han slet ikke håndtere, så han forlod forestillingen"
(Mikkel: l. 164)

Der er flere, der vælger at gå. Jeg har talt med to publikummer, der gik tidligt fra forestillingen, og for dem var det de mange indtryk og den depressive stemning, der fik dem til at forlade universet. Således havde alle Lagunens kroppe negative associationer hos dem og smittede affektivt af på dem.

Narrativitet som grundlæggende fortælling

SIGNA bruger narrativet som en grundlæggende fortælling, som karaktererne handler ud fra, og det var også dette narrativ, som patienterne handlede på baggrund af sidstnævnte citat. Der er ikke et plot i klassisk forstand, og forestillingens omdrejningspunkt var patienternes og personalets hverdagsliv. Dette er i kohærens med gruppens afsæt i installationskunst, men da SIGNA arbejder i krydsfeltet mellem installationskunst og performance, kan det skabe udfordringer og gøre forventningsafstemningen mellem publikum og performere mere kompleks:

”Det er meget sigende for oplevelsen, at jeg savnede en udvikling. Det var meget dokumentarisk på en måde. Jeg tror, hvis jeg virkelig skulle have været opslugt, så skulle der have været en fremdrift. Og det er noget jeg mere forbinder med de forestillinger jeg har set af mere konventionel karakter” (Mads: l. 235)

Mads havde en forventning til forestillingen, som SIGNA ikke kan indfri med de greb, der benyttes. Det kan være en udfordring at kombinere forskellige metodikker, da det kan resultere i, at publikum ikke giver sig hen til universet. Mads giver dog udtryk for, at det stadig fangede ham (Mads: l. 211). Dette kan skyldes de historier, som performerne formidlede. Samtidig kan det være dragende, at publikum selv har mulighed for at præge narrativet med deres handlinger.

I Ventestedet har SIGNA arbejdet med en, for dem, ny dimension af narrativitetsstrategien, som placerer dem tættere på teater, end det normalt er tilfældet. Her var indarbejdet en dramaturgi i den forstand, at patienternes psykose eskalerede i en periode på et fastlagt tidspunkt, midt på aftenen, og samtidig opførte hele personalet sig besynderligt og talte uden lyd. Soundscapet var betydelig mere dramatisk, og lyset gik ud eller flakkede.

”Det var et meget stærkt billede for mig, at Teddy, som er bundet ind i tape i hovedet, nærmest voldtog en anden kvinde. De var begge to nøgne i forhallen. Alt var skørt, lyset blinkede, og selv personalet var også fuldstændig mærkelige. Altså alt var fuldstændig kaos [...] På en eller anden måde var det et brud med,

at vi var kommet ind og får at vide, at vi er syge. Og pludselig forsvandt ens idé om, at det ikke var rigtigt” (Mikkel: l. 41)

Her fungerer strategien efter hensigten, idet den forstærker troværdigheden og dermed teatraliteten. Dette skyldes den affektive påvirkning, som alle de intensiverede sanseindtryk forårsagede. Mads forklarer, at han stadig var distanceret til universet, da denne optakt indtræf (Mads: l. 123). Dette kan relateres til hans udsagn om, at han savnede et plot af mere konventionel karakter.

Humor og absurditet

Narrativet i Ventestedet var ydermere præget af absurde, humoristiske elementer. Peripeti beskriver dette: "Ventestedet flyder over med den slags sort humor, lige fra det udleverede informationsmateriale til pårørende og instruktioner om korrekt adfærd på toiletterne, og denne humor – om man kan lide den eller ej – udgør faktisk en vigtig del af forestillingens fiktionskontrakt; en slags indforstået smil fra performerne til publikum, som signalerer, at vi på en eller anden måde er på samme side i det her uigennemskuelige spil" (Peripeti). Nedenstående er et eksempel på, hvordan dette påvirkede publikum affektivt:

”En pige undertrykker latter, og hun finder tydeligvis nogle elementer og situationer absurde og komiske. Tre sygeplejersker tager hende til side og fører hende ind i deres kontor. Her udfører de grineterapi, hvor alle sygeplejerskerne begynder at grine højt og mekanisk. I øjeblikket spærrer hun øjnene op og griner ikke med, men idet personalet stopper fra det ene øjeblik til det andet, provokerer situationen en eksplosiv latter fra pigen.” (Feltnoter: 5)

De absurde og humoristiske aspekter i narrativet, provokerede en latter hos pigen. Dette er et eksempel på en affektiv reaktion og affekternes smittende potentiale.

Interaktivitetens effekt

Performerne er en central del af interaktivitetsstrategien. I Ventestedet var interaktivitetsdesignets omdrejningspunkt, at publikum blev indskrevet som patienter.

De fik en introduktion af personalet og blev efterfølgende bedt om at skifte til patienttøj. Al skepsis overfor fiktionen kunne bortforklares med deres diagnose. Ved at iklæde dem patienttøj sikredes, at de ikke brød med universets æstetik, og de havde lettere ved at tage afstand fra deres hverdagsselv. Begge disse forudsætninger er vigtige for immersionen. De blev inddelt i grupper af fem, og grupperne havde en værtsgruppe tilknyttet, bestående af de patienter der allerede boede på Lagunen. Hver gruppe blev efter introduktionen ført til deres værtgruppes værelse, hvor de fik en introduktion til universet fra patienternes perspektiv. Publikums rute var stramt designet, og efter denne indledende introduktion blev de ført skematisk rundt mellem forskellige scenarier i løbet af de fem timer, som screeningen varede; musikterapi, karaoke, lægekonsultation, fysisk aktiviteter og så fremdeles. Mikkel beskriver, hvordan designet påvirkede ham:

"Uanset hvad man siger, så er man fanget i diagnosen [...] Og det blev jeg enormt påvirket af, fordi jeg følte mig ikke syg [...] Men på en eller anden måde, så kom jeg til at tænke på nogle af de mareridt jeg har. Jeg kom til at tænke på, når jeg ikke kan høre hvad folk siger, eller når jeg hører hvad folk siger forkert. Alt hvad jeg gjorde og sagde, blev brugt imod mig til at fremme pointen."
(Mikkel: l. 271)

Hans rolle resulterede i en følelse af frustration hos ham: *"Jeg fik koldsved og blev virkelig irriteret over ikke at blive set som menneske."* (Mikkel: l. 282). Her italesætter han, hvordan interaktivitetsdesignet havde en affektiv virkning på ham. Dette er et eksempel på, hvordan interaktivitetsdesignet kan påvirke publikum affektivt og ikke mindst understøtte teatraliteten ved at fastholde publikum i universet.

Et vigtigt aspekt af designet er det tidslige. Længden på forestillingerne er vigtig, da det er med til at aktivere immersion hos publikum:

"man bliver ligeså langsomt tilvænnet. Til selskabet og til omgivelserne, så man glemmer at være på vagt, man glemmer at opretholde denne her distance, og så åbner man sig mere." (Mads: l. 27)

"Til at starte med var jeg ret bundet af at jeg vidste det var teater [...] Men som tiden gik var det som om at jeg blev lidt kynisk. Jeg havde ikke lyst til at interessere mig for selve stykket. Det var den virkelighed jeg var i [...] Jeg kunne næsten ikke tænke at jeg var i en illusion længere. Det kom rigtig, rigtig meget ind på mig." (Mikkel: l. 64)

Transformation af publikums rolle

Centralt for anvendelsen af denne strategi både i Ventestedet og i SIGNAs øvrige performances er, at publikum bliver sat i spil som aktører, og jeg har erfaret, at dette har en stor effekt på dem: *"they take part and that's why they are so much involved, and that's why they also take so much from these shows. You see that people are moved"* (Mareike: l. 96). Dette er et udtryk for, at det relationelle aspekt fordrer fordybelse i universet og i dem selv. At blive inddraget som aktør i et andenverdensligt univers, tillader dem at erfare ting anderledes kropsligt, hvilket resulterer i nye måder at handle og føle på og derigennem nye refleksioner: *"They just found a different side of them. Maybe they never laughed so much in their whole life – it can be anything."* (Mareike: l. 118). Nedenstående er et eksempel på, hvordan det kan påvirke publikum at blive transformeret fra beskuer til aktør:

"Brandon har en tendens til at stikke sit hoved ned i en spand med papmache. I dag fik en af de nye patienter en impuls til at gøre det samme. Performeren som spiller Brandon har fortalt mig, at han har oplevet, at flere får samme impuls."
(Feltnoter: 6)

Vedkommende reagerer på impulser, som hun højst sandsynligt ikke ville have reageret på i sit hverdagsliv, og det er et udtryk for en stærk teatralitet. I dette tilfælde var det blandt andet performeren, der påvirkede hende affektivt og derigennem aktiverede noget i hende, der ledte til handling. Dette er et eksempel på immersion, idet universet resulterede i et anderledes handlemønster hos pågældende. Jeg har erfaret, at det ikke kan sættes på formel, hvordan publikum påvirkes affektivt, og hvordan dette leder til eventuel refleksion. SIGNA-performer Simon italesætter dette:

"Sometimes I get audience that sit down next to me and does not say a lot and just chill. And afterwards I meet them and they say 'Wow, this has been a life changing thing'. And sometimes that sounds weird because you didn't do a lot. But it reassures me that it's really something special." (Simon: l. 255)

Selvom det kan være svært at afkode, hvad der påvirker publikums oplevelse og niveau af fordybelse, er dette et udtryk for, at den affektive udveksling der sker i interaktionen mellem performer og publikum er essentiel, og det tydeliggør, at det er den relationelle æstetik, der er værkernes omdrejningspunkt.

Interaktionen i et dystert univers, som SIGNAs som udgangspunkt er, kan også lede til meget voldsomme reaktioner:

"Teddys psykose eskalerede. En mand havde en intention om at hjælpe, og han tog fat om Teddy og holdt ham nede i omkring 10 minutter. Han nægtede at give slip, og situationen udviklede sig til at synes næsten voldelig." (Feltnoter: 5)

"in Saló there was this guy who was smashing a table and breaking all the porcelain and really getting upset. That was one of the strongest reactions that I saw." (Simon: l. 242)

Simon fortæller i samme ombæring, at denne mand mødte op til den efterfølgende Artist Talk og gav udtryk for, hvor begejstret han var for oplevelsen. Igen er dette et udtryk for, at det er svært at aflede, hvad der forårsager publikums efterfølgende refleksion og følelse omkring oplevelsen. Begge scenarier er eksempler på, hvordan publikum kan lade sig rive med af SIGNAs iscenesatte virkelighed i en sådan grad, at de reagerer på situationer, som om det ikke var fiktion. Det er et udtryk for en stærk teatralitet, og interaktivitetsstrategien giver publikum mulighed for at reagere herpå, hvilket påvirker, hvordan de erfarer forestillingen kropsligt. Teatralitetens styrke kommer til udtryk i en situation, hvor *"To patienter er dybt opslugt af en konflikt, der foregår på Lagunen. De står alene og taler engageret om episoden og spiller således en scene uden nogle reelle performere."* (Feltnoter: 5). De to publikummer oplever universet så stærkt, at de bibeholder det uden støtte fra performere. Denne situation tydeliggør,

hvordan performernes og publikums rolle nærmer sig hinanden i SIGNAs arbejde. Dette kan resultere i, hvad Madeleine Kate oplevede som publikum i 57 Beds: *"jeg kiggede rundt, og jeg kunne ikke finde ud af, hvem der var performere, og hvem der var gæster."* (Madeleine Kate: l. 56).

Gruppens interne udvekslinger

I Ventestedet var det afgørende, hvordan grupperne påvirkede hinanden indbyrdes. Det var min gennemgående oplevelse, at publikummer påvirkede hinanden affektivt. Dominerende aktører i en gruppe kunne påvirke de øvrige medlemmers handlen. Der kan sprede sig en passiv stemning såvel som aggressiv, omsorgsfuld, åben og humoristisk. Mikkel beskrev, hvordan aktører og stemninger i hans gruppe påvirkede ham og dem. Ifølge ham blev der fra begyndelsen aktiveret en omsorgsfuld stemning overfor Lagunens beboere. Denne forsvandt gradvist, da de ikke oplevede positive konsekvenser af at drage omsorg. Derfor blev gruppen *"enormt passive og døde i blikket."* (Mikkel: l. 78). Det interessante er her, at gruppen smitter hinanden affektivt, og at en begyndende impuls påvirker, hvordan hele resten af gruppen handler. Han fremhæver to aspekter af dynamikken i gruppen:

"Der var en ældre kvinde, som ikke kunne tage illusionen ind, hvilket til at starte med ødelagde det lidt for mig. Fordi hun bare grinte og snakkede på dansk til mig [...] som jeg bare, også i min kyniskhed, til sidst bare ignorerede, fordi hun pissede mig af." (Mikkel: l. 100)

"Der var på et tidspunkt, hvor jeg havde ligget i 'The Pink Tent', og jeg skulle lige strække min ryg, og så lå jeg på gulvet og [...] så var der en af dem jeg var derinde med, som lige pludselig troede, at jeg også performede. Så hun blev rigtig mærkelig overfor mig"
(Mikkel: l. 512)

Eksemplerne tydeliggør, hvordan aktører i de enkelte grupper påvirkede hinanden affektivt og havde indflydelse på, hvordan de enkelte publikummer erfarede Ventestedet kropsligt. Den ældre dame aktiverer irritation hos Mikkel, og Mikkel skaber nervøsitet

hos en anden kvinde i gruppen. Vigtigheden af den relationelle æstetik fremhæves. Det illustrerer samtidig hvordan rollerne i SIGNAs værker ofte flyder sammen.

Efterspil

Afslutteligt finder jeg det værd at fremhæve, hvordan publikum kan påvirkes af værkerne efterfølgende:

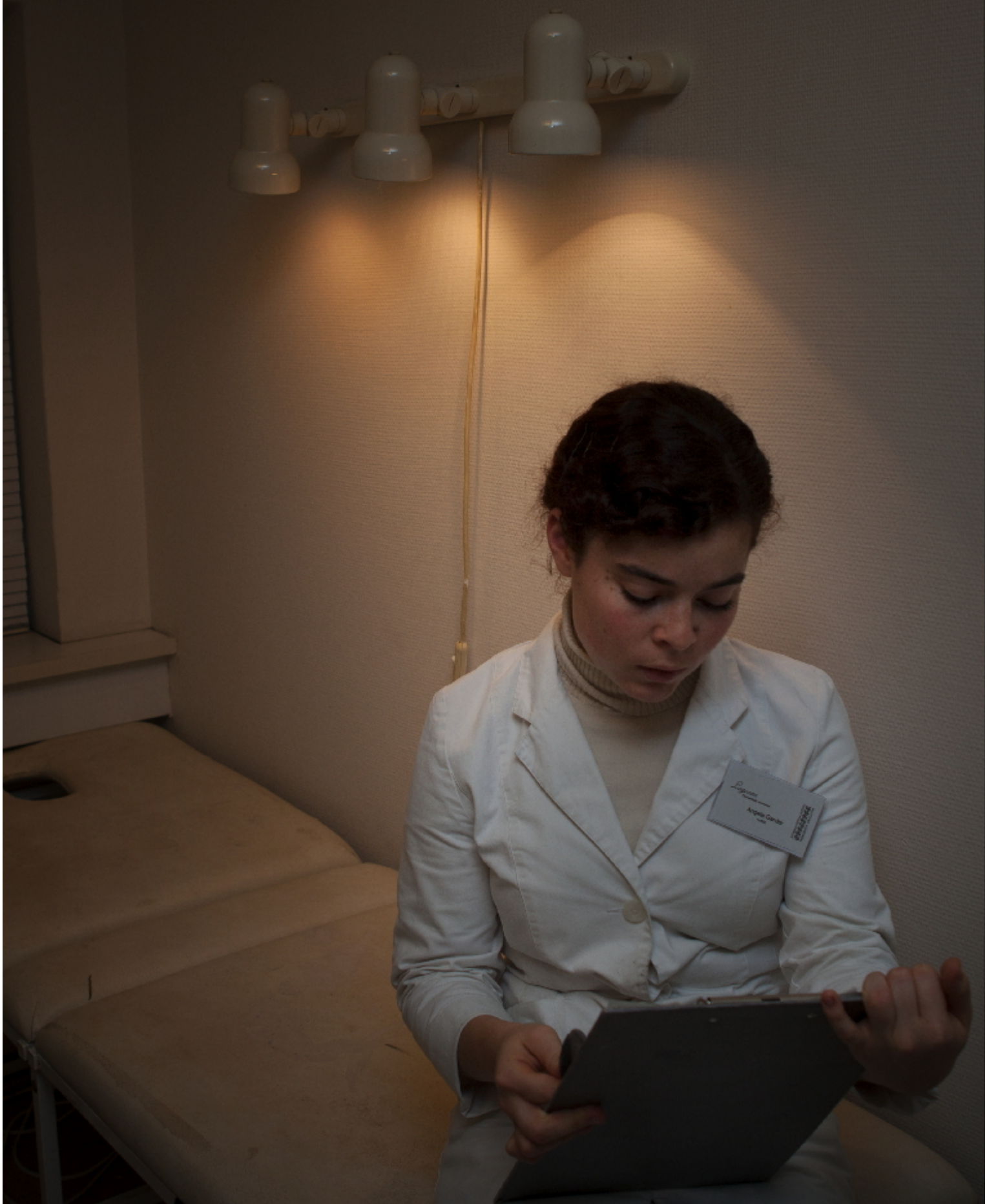
”jeg har ikke haft mareridt efterfølgende, men jeg har drømt om den situation. Den har været så livlig for mig, at den er fremtrådt i forskellige tankespil”
(Mikkel: l. 674)

“People have come out of shows and thanked us for changing their life or telling us they never had talked about something like that before. One woman told me about her childhood traumas and problems with her parents [...] and other people told stories which they had never told before. But they just felt in this environment they wanted to talk about certain things.” (Mareike: l. 106)

”det var vigtigt for mig stadig at være i illusionen, når nu jeg var der. Men det var ikke noget jeg aktivt besluttede mig for selv at være. Det skete ligesom bare. Så derfor blev det virkeligheden jeg reagerede indenfor. Et lille bitte lukket hus. Hvilket fik mig til at tænke over efterfølgende hvilket lille lukket hus vi lever i til daglig.” (Mikkel: l. 288)

Ovenstående er eksempler på det efterspil, som værkerne kan skabe hos publikum. Dette er et udtryk for, at performancestrategierne resulterer i en stærk teatralitet: *“all the different aspects that kind of merge into one.”* (Simon: l. 100).

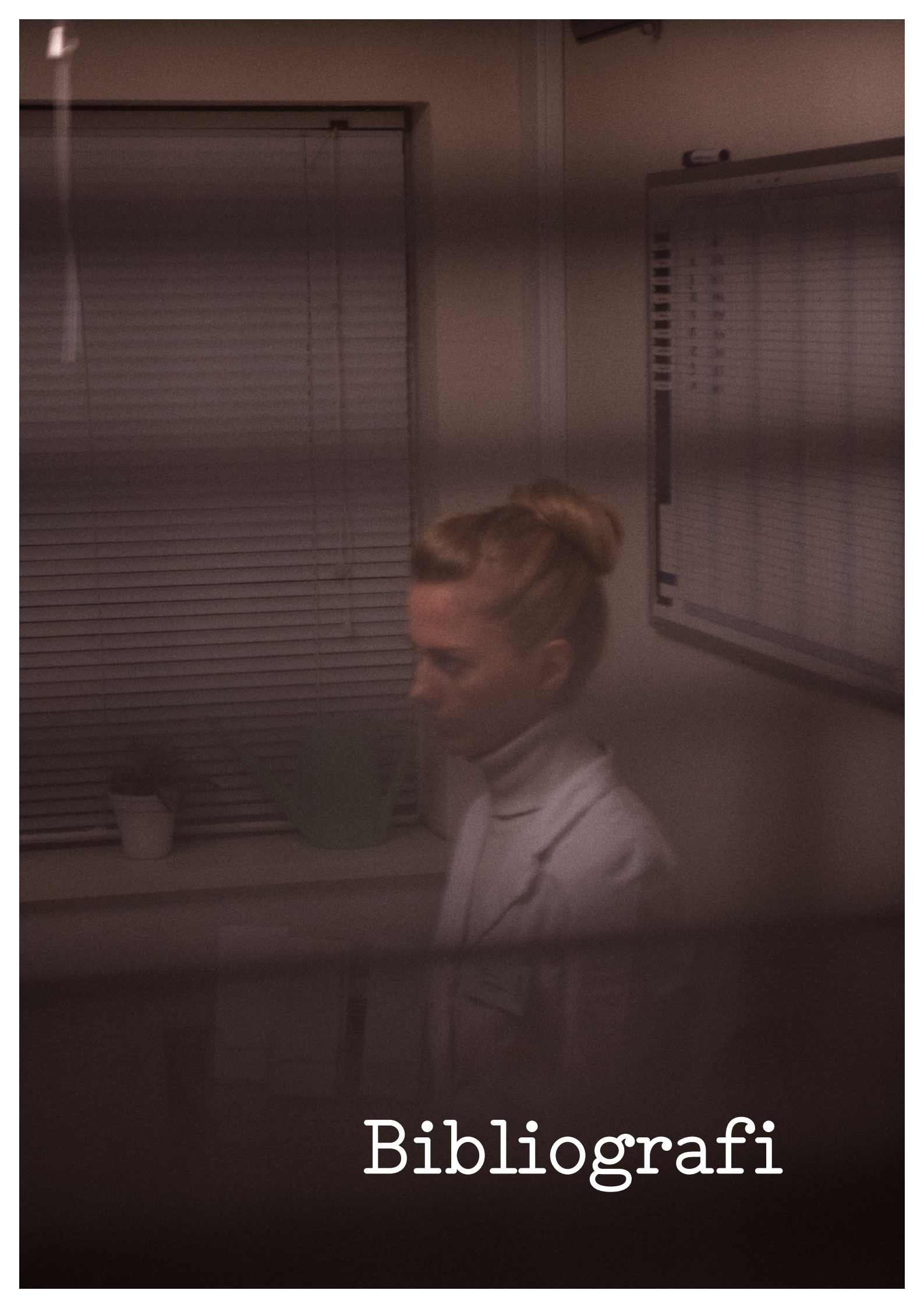
Konklusion



SIGNA formår med en stedspecifik, detaljeret og funktionsdygtig installation at skabe et parallelunivers, som fremstår troværdigt. Et stærkt æstetisk udtryk gør rummene andenverdenslige, og de forskellige elementer påvirker publikum affektivt. I Ventestedet bryder SIGNA med repræsentationsbrud i installationen, som ellers kendetegner gruppens værker. Dette udfordrer i nogle tilfælde den immersive intention, gør også oplevelsen dybere for publikum. Performerne gør universet autentisk, fordi de agerer impulsivt og relationelt på rummets kroppe. De kan gøre oplevelsen meget personlig for publikum. Publikums transformerede rolle resulterer i nogle tilfælde i voldsomme reaktioner, og de affektive virkninger kan få dem til at føle sig nødsaget til at forlade installationen. Transformationen tillader dem at reagere på impulser, de ikke ville reagere på i deres hverdagsliv. Dog kan det ikke sættes på formel, hvordan publikum påvirkes affektivt. I Ventestedet påvirkede publikum hinanden affektivt i kraft af interaktivitetsdesignet, og dette havde stor indflydelse på, hvordan publikum erfarede værket.

At SIGNA kombinerer forskellige metodikker, kan komplicere forventningsafstemningen mellem publikum og værket, og dette kan gøre publikums oplevelse mindre dyb, da deres forventninger potentielt ikke indfries. Interaktivitetsdesignet fastholder publikum i universet og kan bruges til at nedbryde eventuel skepsis.

På baggrund af undersøgelsen kan det konkluderes, at SIGNA formår at påvirke den væren og mellem menneskelige udveksling, der finder sted i deres performanceinstallationer, så den adskiller sig fra, hvad der finder sted udenfor denne ramme. Dette er i tråd med Hallbergs teatralitetsforståelse.

A woman with blonde hair tied in a bun, wearing a white lab coat, is shown in profile, looking towards a window with horizontal blinds. On the windowsill, there is a small white pot and a green container. To the right, a whiteboard with a grid is visible on the wall. The scene is dimly lit, with light coming from the window.

Bibliografi

SIGNA, About SIGNA, <http://signa.dk/about>

Ordbogen, Bleak, <http://www.ordbogen.com/opslag.php?word=bleak&dict=auto>,
22.11.14

Peripeti, Anmeldelse af Ventestedet af SIGNA,
<http://www.peripeti.dk/2014/12/01/advarsel-smittefare/#more-3528>

Bonnemaison, Sarah og Eisenbach, Ronit (2009), *Installations by Architects – Experiments in Building and Design*, 1. udgave, New York, Princeton Architectural Press

Brinkmann, Svend (2010), *Etik i en kvalitativ verden*, i Brinkmann, Svend og Tanggaard, Lene, *Kvalitative metoder*, København, Hans Reitzels Forlag

Fangen, Katrine (2004), *Forberedelse til et feltarbeid*, i Fangen, Katrine, *Deltagende observasjon*, Bergen, Fagbokforlaget

Fischer-Lichte, Erika (1995), *Theatricality – A Key Concept in Cultural Studies*, i *Theatre Research International*, Vol. 20, no. 2, Oxford University Press

Fischer-Lichte, Erika (2006), *Begrundelse for det performatives æstetik*, i Peripeti

Hallberg, Gry Worre (2009), *"I Need My Shot of Fiction!"*

Juul, Søren (2012), *Fænomenologi*, i Juul, Søren og Bransholm Pedersen, Kirsten, *Samfundsvidenskabernes videnskabsteori – en indføring*, København, Hans Reitzels Forlag

Rubow, Cecilie (2003), *Samtalen – Interviewet som deltagerobservation*, i Hastrup, Kirsten, *Ind i verden – En grundbog i antropologisk metode*, København, Hans Reitzels Forlag

Samson, Kristine (2012), *Den performative by – design, planlægning og oplevelser*, i
Andersen, John, Freudal-Pedersen, Malene, Koefod, Lasse, Larsen, Jonas (2012), *Byen i
bevægelse*, 1. udgave, Frederiksberg, Roskilde Universitetsforlag

Bilag



Begrebsafklaring

Observationer

Madeleine Kate

Mareike

Simon

Mads

Mikkel