

Hvem er publikum, når de ikke kun ser på?

Publikum som medskabere i TeaterMAKværks forestilling ”Bevar mig vel”

Af Astrid Hansen Holm

Jeg vil i denne artikel analysere det koncept, som jeg sammen med min teatergruppe TeaterMAKværk¹ har skabt til forestillingen *Bevar mig vel*. Forestillingen havde premiere den 14. september under Golden Days Festivalen i år. TeaterMAKværk er en tværfaglig gruppe, og den rummer bl.a. en arkitekt, en billedkunstner samt en elektronisk komponist og musiker. Forestillingen *Bevar mig vel* spillede som en del af festivalen i Brønshøj/Husum i udkanten af København. Vores lokation var Danmarks første ’skyskrabere’ – Bellahøjhusene, og temaet for årets Golden Days Festival var 1950’erne. I tråd med temaet for festivalen byggede vi vores forestilling på interviews med fire ældre damer, som har boet i Bellahøjhusene siden de stod færdige i 1956. Jeg var selv kreativt involveret i arbejdet med forestillingen, men har også forholdt mig analytisk i min egenskab af dramaturg på forestillingen og har desuden haft projektet som eksamenscase. Min analyse koncentrerer sig om de konceptuelle overvejelser og formgreb med henblik på at undersøge, hvordan forestillingen konstruerer publikums iagttagelsesposition og medskabende rolle i forestillingen.

Som det mest afgørende valg for forestillingen besluttede vi, at al lyd, som publikum hører i løbet af forestillingen, skulle høres gennem hovedtelefoner. Vi brugte en optageteknik, som hedder binural recording, eller 3D-lydoptagelse,² og lyden var vores primære fortællemedie. I arbejdet med *Bevar mig vel* har vi altså fokuseret på det auditives muligheder. Arbejdet med lyden som fortæller har været meget givende, og vi har fundet, at netop muligheden for at bruge 3D-lyd har været med til at skabe nye muligheder for at iscenesætte publikum og nytænke det performative rum, vi arbejder med.

Jeg undersøger først forestillingens publikumsposition med udgangspunkt i en medieteoritisk antagelse om, at vi befinder os i en mobil digital tidsalder, som har skabt nye muligheder for kommunikation og perception. Jeg henter denne teoretiske forståelse hovedsagligt fra Brandon LaBelles (1979-) bog *Background Noise – perspectives on sound art* (2007). Han bygger sin medieteoritiske forståelse på Marshall McLuhan (1911-1980), og han opfatter nutidens medieforbruger som en opfyldelse af McLuhans forudsigelser om det medialiserede samfund (LaBelle 2006, s. 147). Vi er ifølge LaBelle en del af en samtid, hvor man konstant er omgivet af og har mobil adgang til brugen af digitale data fra internettet, og dette påvirker vores måde at percipere og kommunikere på. Jeg er på den baggrund interesseret i at undersøge, hvordan 3D-lyd, set i forhold til en sådan medieforbruger, kan bruges kunstnerisk til at skabe en tidssvarende iagttagelsesposition for publikum. Vores koncept bygger på den antagelse, at publikum i dag er trænet i en samtidig tilstedeværelse af både det fysiske og det digitale rum, og at disse kan spille sammen, så det fysiske rum, som publikum befinder sig i, udvides. Denne perception af lyd og rum, som publikum gerne skulle opleve, perspektiverer jeg til Lev Manovich’ (1960-) begreb om *augmented space*, som jeg henter fra hans artikel ”The Poetics of Augmented Space” (2006).

1) TeaterMAKværk arbejder vi med udgangspunkt i publikum. Publikum er ofte udgangspunkt for konceptdannelsen. For mere om vores arbejdsmetode – se MAKværks manifest på www.teatermakvaerk.dk.

2) Jeg vil senere forklare nærmere, hvad 3D lyd er.

Hvem er publikum, når de ikke kun ser på?

Med baggrund i de ovennævnte teorier og med udgangspunkt i en analyse af konceptet for forestillingen *Bevar mig vel*, vil jeg lægge op til en diskussion af muligheden for at bruge lyd til at skabe en perceptionsforskydning for publikum. Centralt i diskussionen af konceptdannelsen for forestillingen står spørgsmålene: Hvordan forholder vi os til publikums placering i rum og fiktion, når vi arbejder koncentreret med skabelsen af rum og fiktion via lyd? Hvordan må man som publikum forholde sig til sin egen perception, når man primært er lyttende frem for visuelt orienteret? Hvilke muligheder giver brugen af mobile digitale medier og brugen af 3D-lyd i forhold til at gentænke publikums medskabende rolle af det performative rum?

3D-lyd som udgangspunktet

Før jeg går videre i denne undersøgelse, vil jeg kort introducere 3D-lydmediet. Kort fortalt fungerer 3D-lyden sådan, at den efterligner den menneskelige hørelse. Mennesket kan meget nøjagtigt bedømme afstand via lyd, dette skyldes bl.a., at vi opfanger lydbølgerne med begge vores ører. Meget forsimplet kan man forklare det således: Hvis vi for eksempel hører en lyd, som kommer skråt fra højre, så vil lydbølgerne først ramme vores højre øre og derefter vores venstre, og denne minimale forskydning registrerer vores hjerne og uddrager heraf, hvor lyden kommer fra. Ved 3D-lyd-optageteknik efterligner man dette system, og man optager derfor lyden med to mikrofoner, som sidder i optagerens ører. Når man lytter til 3D-lyd, skal man derfor bruge hovedtelefoner, da lyden forholder sig fuldstændigt præcist til henholdsvis det højre og det venstre øre. Man kan med høretelefonerne meget præcist fornemme, om lyden kommer bagfra, forfra, oppe eller nede, fjerner sig eller nærmer sig. Disse meget præcise informationer om lydets placering i rummet er med til at give information om, hvor man selv befinder sig i rummet. Rummet 'tegner' sig lydligt for én. Med 3D-lyden må vi altså nødvendigvis arbejde med, hvilken lyttevinkel publikum har, når de lytter til lyden. I det konkrete arbejde med 3D-lyden betyder det, at den som optager lyden må agere publikum under optagelserne. Vi må altså nødvendigvis i udtænkningen af konceptet placere publikum i 3D-lyduniverset. 3D-optageteknikken placerer i sig selv således publikum i midten af det optagede eller fiktionen.

Bevar mig vel – hvad handler det om?

3D-lyden afkrævede os altså et konceptuelt valg om, hvem publikum skulle være. 3D-lydteknikken blev bærende for resten af de valg, vi tog, i forhold til udtænkning af koncept og manuskript. Kort fortalt, så skrev vi et manuskript på baggrund af de interviews, som vi foretog med fire ældre kvinder fra Bellahøj. Vi lavede en historie med en episk fortæller, Selma, som også er hovedkarakteren i forestillingen, og som vi kun møder via hendes stemme i hovedtelefonerne. Selma får besøg af en visitorator fra kommunen. Visitoratoren vil interviewe Selma med det formål at bedømme, om Selma er dement. Igennem interviewet får Selma fortalt hele sin livshistorie, og vi rejser via lyden tilbage til nogle af højdepunkterne i hendes liv. Til sidst overtager minderne Selmas egen fortælling, og visitoratoren konkluderer, at Selma måske nok er dement. Selma har på sin side ikke flere historier at tilføje, og hun 'forlader' livet. Alt dette hører man som publikum i sine høretelefoner. Man møder ikke fysisk karaktererne fra Selmas historie eller Selma selv, men man møder og ser dog en gruppe af performere, som fungerer som flyttefolk på Bellahøj. Disse spiller ikke roller fra den historie, som Selma fortæller, men er tænkt som en allegori, der flytter alle Selmas minder ud af lejligheden, og som visuelt kommenterer den lyd, publikum hører. Som publikum bliver man lydligt guidet rundt af en audioguide, som fortæller historiske fakta om Bellahøj, samtidig med at guiden præcist fortæller, hvor publikum skal gå hen. Audioguiden fungerer som en ydre ramme

for den fikcionaliserede fortælling om Selma. Undervejs afbryder Selmas historie audioguidens rundvisning og stemme, ligesom de reelle omgivelser på Bellahøj også visuelt bliver forstyrret af hendes minder og historier. Vi har altså to sideløbende niveauer på fortælleplanet. På det ene niveau et vandrende publikum, som bliver tiltalt direkte og ledt rundt af audioguiden, og på det andet niveau, et fiktionslag repræsenteret ved Selmas fortælling og tilbageblik. Rundt om dette har vi selve det dagligdags fysiske rum, som Bellahøj udgør, og som publikum bliver en del af, når de ankommer og går rundt på Bellahøj. For at kunne håndtere disse tre samtidige niveauer eller rum – Selmas fortælling/fiktion, audioguidens rundvisning og Bellahøjs fysiske realitet – nåede vi i vores arbejde med konceptet frem til, at vi måtte gentænke publikumspositionen. Et overordnet konceptuelt valg var derfor med 3D-lyden in mente at beslutte os for, at publikum måtte forandre sig fra at være tilskuere til at blive centrum for vores øvrige dramaturgiske valg og fortælle muligheder, og at publikum derfor måtte være 'nogen' i fortællingen. Vi endte efter mange overvejelser med, at publikum måtte 'spille' sig selv, altså publikum i forestillingen. Vi optog derfor al lyd på Bellahøj med den placering, publikum ville komme til at have, når de hørte det. For eksempel er der en scene, hvor publikum står i en trappeopgang på Bellahøj, og man hører Selma tale med visitatoren fra kommunen. Denne samtale er optaget neden for trappen, hvor publikum står, når de hører scenen. Dette skaber et stort ekko, da Selma står oppe ad trappen og taler ud af sin dør. Vi overvejede, om vi skulle flytte den optagende person med op ad trappen til Selma, men i så fald ville publikum miste forbindelsen til det specifikke fysiske sted, hvor de befinder sig. Vi besluttede altså, at 'lyttevinklen' i optagelserne så vidt muligt skulle følge publikums fysiske placering på Bellahøj. Samme idé gjorde sig gældende for beslutningen om, at der under audioguidens stemme skulle være lyden af skridt, og at disse skulle optages i 3D ude på Bellahøj. Det betyder, at det underlag, publikum går på, når de går efter audioguidens anvisninger, lydligt svarer til det fysiske underlag, de bevæger sig på. Fordi det er optaget på stedet, er der også 3D-lyde af biler, børn, cykler osv. med på optagelserne af skridtene. Lyde som tilhører de specifikke steder, hvor publikum går, men som tidsligt er forskubbet fra det nu, som publikum befinder sig i.

Den usynlige stemme

Vi har valgt at lave en forestilling, hvor fortællingen primært bliver fortalt via lyd og stemme i hovedtelefonerne på publikum. Hvordan bærer man sig ad med at lave teater, når man på den måde har skilt kroppen fra stemmen? Og kan man identificere sig med den historie, som vi fortæller, hvis vi ikke har nærværet af kroppen? Det er en af de udfordringer, som vi ville tage op med denne forestilling. I arbejdet med forestillingen har det været en meget konkret praktisk problemstilling at få det lydlige og det visuelle lag til at spille sammen. I analysen af, hvad en sådan adskillelse mellem krop og stemme betyder for betydningsdannelsen og receptionen hos publikum, har jeg fundet det nyttigt at vende mig mod Birgitte Stougaards artikel *Lydens produktive paradoks* (2011). Her fremlægger Stougaard en analyse af stemmens æstetiske kvalitet. Selvom hun hovedsageligt arbejder med stemmen i litteraturen, kan man godt bruge pointerne fra hendes analyse, da vi i så høj grad netop gør brug af stemmen. Med baggrund i Wittgensteins (1889-1951) begreb om den lydlige gestik, forklarer hun den måde, vi perciperer og forstår lyd på. Hun laver en deling mellem det semantiske (stemme/tale) og det før-semantiske (lyd/musik) (Stougaard 2011, s. 39). Hun deler derefter stemmens betydningsdannelse op imellem den semantiske information og dens æstetiske kvalitet³ og analyserer vores forhold til stemmen ud fra de retoriske begreber om persuasiv

3) Hun henter sit begreb om æstetisk kvalitet fra Morten Kyndrup's *Den æstetisk relation* (2008) (ibid.: 39).

Hvem er publikum, når de ikke kun ser på?

kvalitet, eller det hun også kalder den lydige gestus (ibid., s. 39). Med lydlig gestik refererer hun til tonalitet, suk, tøven – alle de ikke-semantiske kvaliteter ved det sagte: “gestikken agerer, den er bevægelse” (ibid.39), og man må forstå den som medialitet: “Gestus har polysemisk karakter: Forstået som medialitet er gestus betydningshandling eller akten selv, og den overgår aldrig til at blive et endeligt tegn” (ibid., s. 39). Altså: gestus hjælper os til at fastlægge mening, men indeholder ikke meningen selv. Set i en performativ sammenhæng, kan man lidt firkantet sige, at hun med begrebet lydlig gestus ‘flytter’ kroppen på scenen ind i stemmen. Kroppen og gestikken på scenen indeholder ikke meningen eller ordene som siges, men den hjælper os (publikum) til at fastlægge mening. Ser man nu på vores forestilling med disse begreber for øje, så har vi valgt at have en usynlig hovedkarakter, og publikum har ikke noget visuelt objekt at rette deres syn imod. Vi har forsøgt at bibeholde den autenticitet i stemmen, som vi oplevede i interviewene med de ældre damer. I fiktioniseringen af disse interviews valgte vi derfor at beholde den fuldstændige ordlyd fra det optagede materiale. Deres stemmer og den måde, de formulerede sig på, altså deres lydige gestik, var meget fortællende for, hvem de var. Derfor var det også meget vigtigt for os at finde en stemme, der havde nogle af de kvaliteter, som de gamle damer havde. Vi fandt stemmen hos den 80-årige skuespillerinde Bodil Sangill. Vi gav hende en optagelse af den ældre dame, som vi synes havde den mest personlige og interessante stemme. Vi bad hende om at imiterer hendes tone, gestik og klang, hvilket hun gjorde utroligt flot, og på den måde forsøgte vi, via stemmens gestik, at skabe forestillingens teatrale nærvær. Via klipningen havde vi derudover yderligere mulighed for at forlænge eller forkorte pauserne imellem ordene. Vi forlængede for eksempel nogle af Selmas pauser i slutscenen, hvilket gav ordene mere alvor og rum, og man kan sige, at hun lydligt gestikulerede, at det var svært at få det sagt. Vi har således valgt ikke at forbinde stemmen til en specifik krop og dermed undgå en visuel referentiel repræsentation i form af en performer. Identifikation med hovedpersonen finder udelukkende sted via den stemme, de lytter til, og de lydige gestikker, som denne stemme indeholder. Vi ønsker hermed at undgå, at det visuelle forstyrrer (eller styrer) den indlevelse, der foregår hos publikum via lyden.

Selvom vi på den måde har koncentreret det teatrale nærvær omkring lyden og stemmen, så ønskede vi også at iscenesætte det visuelle rum. Overordnet forsøgte vi visuelt at udvide det rum, som allerede findes på Bellahøj. Det vil sige, at vi primært brugte lys som scenografi, da der allerede findes lys fra vinduerne i husene, og vi arbejdede med ‘flytning’ som en grundsituation i den visuelle iscenesættelse, hvilket er en sandsynlig begivenhed i boligblokkene på Bellahøj. Vi forsøgte hermed at tillægge Bellahøj et ekstra lag, som lå i forlængelse af den visualitet og rumlighed, som allerede findes på stedet. Vi ønskede på den måde at skabe en verden for publikum, som de kunne være i midten af – både kropsligt og lydligt. Den visuelle iscenesættelse skulle ikke stå i midten af rummet, som noget man kunne se på, men omkransede publikum på samme vis som stedet Bellahøj gør det, og 3D-lyden gør det. Dette håbede vi bl.a. at opnå ved at placere publikum inde i den scenografi, vi selv tilføjede til stedet Bellahøj. Vi havde således to små ‘scener’ med, hvor publikum placerede sig midt på disse scener under forestillingen. Vi håbede, at det lydligt usynlige nærvær gav publikum en mulighed for at være rettet mod den lydligt og visuelt rumlighed og ikke mod referenten eller skuespillerens repræsentation.

Det lyttende publikum i midten af den digitale tidsalder

Min forståelse af den publikumsplacering, som jeg ovenover har forsøgt at skitsere, finder jeg understøttet hos musikteoretikeren LaBelles analyse af sammenhængen mellem lytning og brugen af de mobile digitale medier. Jeg finder det interessant at undersøge, om man kan sammenligne

denne indstilling til publikum med den indstilling, man som bruger har, når man bruger internettet og de mobile medier – som smartphones, iPad, GPS osv.:

At være en del af verden i dag har den konsekvens, at man bliver sporet af de digitale medier, samtidig med, at man som bruger af disse medier former sit eget personlige spor. (...) Lytning og medier former et interessant par, hvor den ene spejler den anden ved den samme form for intens passivitet (for man modtager nyheder, ligesom man modtager lyd, som en transmission, der kommer alle vegne fra til din krop) (LaBelle 2007, s. 147, min oversættelse).

LaBelle påstår altså, at man kan opfatte lyd og brugen af de digitale mobile medier som værende en del af den samme form for perception. Det at lytte og være på nettet kan være den samme tilstand af 'intens passivitet', hvor information kommer alle vegne fra. Lytning forstås her som en tilstand, der i perceptionen slører grænsen mellem den lyttende og det omgivende rum og kontekst, som man lytter til:

At lytte opmærksomt er det samme som at blive en del af verden og mindske den menneskelige trang til egen vilje (...) – de umærkelige lyde, langt væk og tæt på, en persons stemme og et insekts forekommer ens, som en skiftende vind. For lytning disponerer én til at være opmærksom på den større sammenhæng – at tilblivelsen af verden sker sideordnet, i stedet for gennem ens egen lineære bestemmelse (ibid., s. 145 min oversættelse).

LaBelle bygger denne forståelse af lytningen på McLuhans kulturkritiske medieteorier om synet og tekstens dominans over det auditive (ibid., s. 149).⁴ Ifølge LaBelle er McLuhans forudsigelser blevet til virkelighed via den digitale revolution, som har medført et paradigmeskift for vores mulige måder at kommunikere og percipere på. LaBelle mener, at man ved at forstå og undersøge hvad lytning er, kan hjælpes til at forstå hvilke kunstneriske strategier, man kan angribe verden med i denne "digitale tidsalder" (ibid., s. 149). Ligesom McLuhan prioriterer LaBelle lytningens potentiale som en mere 'sand' måde at percipere verden på. McLuhans medieteoritiske forståelse bygger på en prioritering af hørelsen over synet. Han stiller den før-moderne cirkulære tidsopfattelse over for den vestlige lineære tidsopfattelse og kobler vores prioritering af skriften og centralperspektivets dominans i den vestlige billeddannelse sammen med synets dominans over de andre sanser (McLuhan 2009, s. 69). Vores måde at sanse på bliver ifølge McLuhan afgørende for den måde, vi ordner og forstår verden på:

Det vestlige menneske tænker kun med en side af sin hjerne og sulter den resterende. Når man negligerer lyttekulturen, som er for diffus for den kategoriserende, hierarkiserende venstre hjernehalvdel, så læser man sig selv fast i en position, hvor kun det lineære koncept accepteres (McLuhan 2009, s. 69, min oversættelse).

Opgøret med den visuelle sans' dominans bliver hos McLuhan et opgør med hele den vestlige kulturs hierarkisering og vores hang til lineær tidsopfattelse. Han hierarkiserer selv det auditive paradigme over det visuelle paradigme, som i modsætning hertil er frit og uden grænser:

Det (lydlige rum, min tilføjelse) er både usammenhængende og uhomogent. Dets resonante og gennemtrængende processer er samtidigt relaterede med centre overalt i rummet og har ingen grænser (ibid., s. 71, min oversættelse).

4) Se evt. også McLuhan: *Visual and Acoustic Space* (2009).

Hvem er publikum, når de ikke kun ser på?

Han sætter, ikke overraskende, det lydige rum, som en form for fristed fra den vestlige hierarkiserende skriftlige tankegang (ibid., s. 68). McLuhan ender dog selv med at blive meget normativ i sin hierarkisering af lyden over alle andre former for perception. Jeg følger med dette forbehold LaBelles og McLuhans argumentation, fordi vi på mange måder udfører et eksperiment, hvor vi giver 'magten' til den auditive perception. LaBelle fremlægger i tråd hermed sin egen forståelse for, hvordan man perciperer lyd. Når man lytter, må man nødvendigvis orientere sig mod det fulde rum, som omgrænser en (LaBelle 2007, s. 145). Du kan i modsætning til det at se ikke bestemme, hvad du vil lytte til. Du lytter så at sige til alt hele tiden. Lydens konstante tilstedeværelse og væren gør, at man er mere prisgivet konteksten og rummet omkring én, end man er, hvis man orienterer sig med synet. Synet kan nemlig vælge sit fokus og hvilket objekt, det vil se på, og man kan lukke øjnene, men ikke ørerne. Denne tilstand af konstant information igennem øret sammenligner LaBelle med den måde, vi er til stede på i de mobile digitale medier. Han påpeger, at på samme måde som lyden kan opfattes som et rum fuldt af konstant information, således kan man også forstå internettet og de dertilhørende mobile adgange. Begge rum er kendetegnet ved at være usynlige, konstante og mættede med en uoverskuelig mængde af information, som man må orientere sig i (Labelle 2006, s. 147).

Publikum som performer

Ser man med disse briller på vores forestilling *Bevar mig vel*, kan det være en måde at nærme sig den rolle, som publikum indtager i forestillingen. Altså en publikumsposition, der spejler den måde, vi er til stede på i de digitale mobile medier. De tekniske omstændigheder bragte os hurtigt frem til spørgsmålet: Hvem er publikum så? Som nævnt nåede vi med udgangspunkt i 3D-lydens optageteknik frem til ideen om, at man bliver guidet rundt på stedet af en audioguide. Audioguidens funktion er at hjælpe folk rundt på Bellahøj. Publikum bevæger sig i en gruppe af max 15 mennesker, hvor deltagerne stadig er adskilt individuelt fra hinanden, da de har hver deres hovedtelefoner på. De ved altså reelt ikke, hvad de andre hører. Når audioguiden tiltaler publikum, anerkendes deres tilstedeværelse på stedet, og de bliver hermed en del af forestillingen. Audioguiden beder dem om at gå en bestemt rute og henviser til kendetegn ved de omgivelser, som publikum ser omkring dem. Audioguiden foregiver altså at vide, hvor publikum er. Publikum bliver først og fremmest afhængig af deres egen evne til at lytte for at finde vej. I første omgang er der ikke andre kroppe end deres egne at se på, og de kommer derfor til at udgøre de visuelle elementer i performance-rummet. Denne konstruktion er kun mulig, fordi audioguiden er usynlig, og publikum aldrig møder dem, der taler. De må hver især 'svare' med deres krop på de anvisninger, som audioguiden giver. Ved at gå efter audioguidens anvisninger foretager de et kropsligt fysisk svar på audioguidens anvisninger. Denne bevægelse skaber forestillingen, idet lyd og billede kun bliver sat korrekt sammen, når publikum ankommer på det rigtige tidspunkt. Publikum kommer med handlingen 'at gå' til at performere deres egen fysiske tilstedeværelse i rummet og deres egen lyttende perception. Det bliver publikums bevægelse frem mod enden, som bliver bærer af forestillingens realitet. Hele denne konstruktion af publikumsrolle i forestillingen understreges af Bellahøj beboernes reaktion på gruppen af publikummer. Vi oplevede undervejs i forestillingen, at publikum som gruppe blev iagttaget af beboerne på Bellahøj. Man kan sige, at Bellahøjs beboere momentant her indtog den traditionelle publikumsposition.

Vores mål var altså, at publikums perception skulle være rettet mod det lydige og det rumlige, idet de både bevægede sig rundt i rummet og lyttede til det lydige rum skabt af 3D-lyden. Vi håbede, at publikum – i tråd med LaBelles idé om den ideelle lytning – blev en del af det akustiske

og det visuelle rum, eller at publikum på den måde blev fælles med den kontekst, de var i. Det er måske netop i denne rettedhed mod rummet, at lyden har en speciel æstetisk mulighed, fordi lyden i sig selv er objektløs. Det kræver, ligesom LaBelle påstår, måske en anden form for lydhørhed (i ordets dobbelte betydning) over for den kontekst, man er en del af.

Det er ikke en publikumsposition, som vi er alene om i det nutidige teaterlandskab.⁵ Man kan eksempelvis sammenligne *Bevar mig vels* publikumsposition med nogle af Rimini Protokols forestillinger. En forestilling som gør brug af mange af de samme greb, som forestillingen *Bevar mig vel*, er deres forestilling *Call Cutta in a box – an international phone play* (2008).⁶ Kort fortalt kommer man som publikum ind i et rum, og via Skype bliver man ringet op fra Indien af en phoner. Personen fra Indien stiller publikummet en lang række spørgsmål. Samtalen udvikler sig til at blive mere og mere personlig, samtidig med at tilstedeværelsen af den anden i telefonrøret rykker tættere på. Først kun som stemme, så som video og til sidst som en souvenir fra Indien, som ligger og lyser og spiller nede i en skrivebordsskuffe i det bord, som publikummet sidder ved. Her har publikum ordet og er blevet den egentlige hovedperson i iscenesættelsen. Vi bruger mange af de samme greb som Rimini Protokols forestilling i forhold til brugen af stemmen, afstand, nærhed og brugen af digitale medier, men *Bevar mig vel* er knap så radikal i sin brug af publikum som agerende i iscenesættelsen. I modsætning til *Call Cutta in a Box* bliver publikum måske nærmere bærer af deres egen rolle som lyttende iagttagere. Forestillingen bruger ikke direkte de digitale medier som en del af iscenesættelsen, som man ser det med *Call Cutta in a Box*. I stedet kan man med baggrund i Labelles analyse sige, at forestillingen på afgørende punkter spejler den måde, man som bruger findes på internettet på. I *Bevar mig vel* er publikum alene med lyden, men også til stede i et fællesskab, i det de bevæger sig rundt i en gruppe. Denne form for tilstedeværelse, hvor deres egen perception og kommunikation udgør kernematerialet i forestillingen, kan sammenstilles med den måde, man bruger internettet på. Jeg ser her en mulighed for, at lydets usynlige tilstedeværelse rammesætter publikum, således at det performative rum kommer til at mime den indstilling, man har som bruger af de digitale mobile medier.

Det udvidede rum

Et begreb, som kan hjælpe til klarlægge den publikumsposition, som vi ønsker for forestillingen *Bevar mig vel*, er 'Augmented Space'. Jeg henter begrebet fra artiklen *Augmented Space – learning from Prada* (Manovich, 2006). 'Augmented Space' spejler på sin vis LaBelles idé om perceptionen af lyd og medier, men er ikke bundet op på en lydteoretisk horisont. Artiklen er fra 2006 og fokuserer på fremtidens muligheder for mobiladgang til internettet. Næsten alle Manovich' forudsigelser er blevet til virkelighed, og jeg bruger derfor hans analyse som grundlag for nogle nutidige iagttagelser. Han tager udgangspunkt i en medianalytisk tilgang og forsøger at begrebssette en ny form for udvidet forståelse af rum. Manovich ser muligheden for at være til stede på nettet og i den fysiske virkelighed samtidig, og måske få disse to rum til at spille sammen, som en mulighed for at kunne opleve det fysiske rum som et udvidet rum eller et *augmented space*. I sin artikel beskriver Manovich skredet fra *virtual reality*⁷ til *augmented space*

5) Se også Turner og Behrndt, 2008, s. 187-203.

6) Se video af forestillingen på http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project_2766.html (d.19.09.2012).

7) Ved Virtual Reality forstås, at man uden at rykke sig ud af stedet kunne deltage i en skabt verden i computeren, og at disse verdner i nogen grad kunne erstatte den virkelige, konkrete verden.

Hvem er publikum, når de ikke kun ser på?

(Manovich 2006, s. 4). Han forklarer således, hvordan den rumlige forståelse og mulighederne ved internettet har rykket sig fra internettets unge år, hvor man var optaget af nettets mulighed for at skabe en *virtual reality*, til *augmented space*-paradigmet.⁸ Her er internettets dataflow rykket med udenfor og er blevet ligeså mobilt som brugeren selv. Situationen er nu, at vi har "Overlaying layers of data over the physical space" (ibid., s. 4). Dataene forholder sig derudover også til den enkelte bruger og det rum, hun færdes i. Det fysiske rum er indlejret i et net af elektroniske data, som kan komme til udtryk som tekst, billeder og lyd (ibid., s. 6). Via smartphones har vi mulighed for at have nettet med over alt, og således er alle rum stoppet med konstant information fra internettet. Manovich' pointe er nu, at disse trådløse mobile medier skaber en ny digital mobilitet, som ændrer vores oplevelse af og forhold til det konkrete fysiske rum.

(...) forskellen på, om vi må forstå en specifik situation som en fordybelse eller som en udvidelse, er et spørgsmål om størrelsen på displayet. (...) Vi kan enten tilføje mere information – eller vi kan have en helt igennem anden oplevelse (ibid., s. 5, min oversættelse).

Den simpleste form for *augmented space* kunne for eksempel være, når man betjener sig af en smartphone til at finde en anmeldelse eller en hjemmeside om den café, man står og kigger på. Ud fra disse oplysninger kan man bedømme, om det er en café, man gider gå ind på eller ej. Hermed har smartphonen tilført ekstra information til det rum, du står i. En af de mere avancerede former, kunne være sådan en forestilling, som den, vi har lavet, førnævnte *Call Cutta in a Box*, eller Rimini Protokols nyere forestilling *50 Aktenkilometer – ein begehbare Stasi-Hörspiel*.⁹ I alle tre tilfælde er det hele det omgivende rum, som giver publikum en anderledes oplevelse, og det fysiske rum bliver medieret via en auditiv teknologi. Det medie, vi tilføjer rummet, er 3D-lyden. Når publikum bevæger sig efter audioguidens anvisninger, danner de et fysisk spor samtidig med et ikke-fysisk, men dog alligevel reelt spor, nemlig af tidens gang i fiktionen. Deres perception af det rum, de befinder sig i, forskydes således hele tiden mellem disse to lag eller tilstedeværelser, altså den fysiske bevægelse i rummet og fortællingen. Audioguiden angiver som sagt, hvor publikum skal gå hen. Den ved så at sige, hvor publikum befinder sig. Det er selvfølgelig noget, som vi har iscenesat og timingsmæssigt arbejdet med, men som publikum kan det opfattes, som om audioguiden overvåger eller beskytter en; i hvert fald ved den, hvor du er. Denne konstruktion spejler det dobbeltgreb, som LaBelle gør os opmærksomme på, at internettet benytter sig af: "At være en del af verden i dag har den konsekvens, at man bliver sporet af de digitale medier, samtidig med at man som bruger af disse medier former sit eget personlige spor" (LaBelle 2007, s. 146). I forestillingen *Bevar mig vel* og i Manovich' begreb om *augmented space* er denne udveksling mellem brugeren og nettet også rykket med ud i den virkelige verden og er blevet en del af den fysiske rumlighed.

Hvordan bruger man et sådant nyt begreb om rum i kunsten? Det er det spørgsmål, som Manovich stiller, og som også er centralt i forhold til vores forestilling. Artiklen refererer ind i en arkitektonisk og billedkunstnerisk ramme, og Manovich foreslår, man skal se det nye paradigme, *augmented space*, som "et arkitektonisk problem" (ibid., s. 6). Denne indsnævring mod de visuelle

8) Han henter begrebet fra *Augmented Reality*, hvor den virkelighed, man ser, er blevet manipuleret eller forstørret enten live, via nogle specielle briller eller manipuleret efterfølgende.

9) http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project_4969.html (20.09.2012).

muligheder ved *augmented space* forekommer mig ikke særligt befordrende. Han henviser dog også selv først og fremmest til en lydlig iscenesættelse af Janet Cardiff¹⁰ for at forklare, hvordan man kan bruge *augmented space*-begrebet i en kunstnerisk sammenhæng:

Styrken ved disse 'gåture' ligger i interaktionen mellem de to rum – mellem syn og hørelse (hvad brugeren ser, og hvad hun hører), og mellem nutid og fortid (den tid brugeren går, modsat den lydligt fortælling), som, ligesom alle andre medieoptagelser, tilhører en udefineret tid fra fortiden (ibid., s. 6f, min oversættelse).

Manovich' beskrivelse af sin oplevelse af Cardiffs *Audio Walks*, kunne være et program for den oplevelse, vi ønsker at give publikum med vores forestilling. Lyden i høretelefoner, sådan som Janet Cardiff og vi har brugt mediet, har det til fælles med internettet, at de er et utrætteligt og usynligt rum af information, som man kan tune ind på eller forsøge at ignorere, men som man ikke kan lukke for. Begge tilfører de os usynlig information gennem luften, og begge er konstant tilstede. Lydens materialitet spejler på den vis internettets materialitet og fungerer derfor som en udvidelse af rummet, der ikke bare tillægger det ny fysisk information, som en projektion på en bygning for eksempel ville gøre. For den, der perciperer lyden i det fysiske rum, bliver det en udveksling mellem det digitale lydige og det fysiske rum.

Bevar mig vel – hvad skal vi kalde publikum?

Med *Bevar mig vel* har vi arbejdet hen imod en værkforståelse, som stiller sig imellem to dominerende værkbegreber. På den ene side idealet om det interaktive værk og på den anden side ideen om det autonome værk. Vi har valgt at lave en iscenesættelse, der ikke kan fungere med mindre der er et publikum, der så og sige fører værket rundt og sætter det i spil via deres egne kroppe. I modsætning til det rene interaktive værk, er det ikke publikums interaktion med værket, som er i centrum. Det er heller ikke det fuldt autonome værk, som kan stå for sig selv, og som i princippet ville kunne spille lige så godt for en tom sal som for en fuld. I denne forestilling er det publikum selv, der får værket til at ske ved at følge audioguidens anvisninger. Det er altså et værk, der kun fungerer og bliver sig selv, når billede og lyd bliver sat sammen af publikumsturen på Bellahøj. Publikum bliver på den måde bæreren af værket, men det er ikke interaktivt, fordi publikum ikke påvirker forløbet undervejs. De 'spiller' publikum og er dermed sat i en passiv rolle. De skal ikke tage nogle valg undervejs i forhold til fiktionen eller den ramme, vi har stillet op for dem. De skal bare fylde pladserne ud med deres krop. Forskellen på den publikumsrolle, som man har i en traditionel teatersammenhæng er dog netop den, at man som publikum findes i iscenesættelsen, og at man endda må tage stilling hertil med sin krop. Det bliver som sagt et fysisk svar på receptionen, og publikum kommer hermed til at performere deres egen perception.

I det overstående afsnit har jeg redegjort for en lyttende publikumsposition, som samtidig spejler den moderne mobile digitale mediebruger. Et bud på en kategorisering af den publikumsposition, som jeg her har redegjort for, kunne være: en aktivt lyttende brugerfunderet publikumsposition. Med udgangspunkt i denne analyse af vores koncept for forestillingen, kan man altså sige, at vi med *Bevar mig vel* har placeret publikum i fiktionen og i rummet på samme måde som de mobile

10) Janet Cardiff er canadisk kunstner og 'opfinder' af audiowalks. Hun arbejder sammen med sin mand i et tværkunstnerisk felt mellem lyd, fortælling og installation. Se mere om Cardiff og hendes kunstneriske virke og audiowalks: <http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/.html> (20.09.2012).

Hvem er publikum, når de ikke kun ser på?

digitale medier placerer deres brugere.

3D-lyden har været en gave i forhold til at forme og gentænke det teatrale rum og den publikumsposition, som vi har arbejdet med. Publikum står her i midten af rummet og bliver ikke tilskuere, men snarere brugere af værket. 3D-lyden fordrer, at man allerede på det tekniske plan må tage stilling til, hvem der lytter, og hvorfra, der bliver lyttet. Denne rumlige forståelse af lyden, hvor den lyttendes position blev udgangspunktet for optagelserne, bragte os videre i forhold til iscenesættelsen af det fysiske rum. Vi spejlede så og sige denne 3D-indstilling til publikum i vores visuelle iscenesættelse og placerede publikum helt konkret i midten af iscenesættelsen. Bellahøj blev deres egen scene. De gange, hvor vi tilføjede et visuelt fastliggende element til Bellahøj, lavede vi det som en scene, som publikum kunne stå på eller sætte sig i. Lyden overlod det fysiske visuelle rum til publikum og muliggjorde hermed, at publikum kunne stå i midten af iscenesættelsen. Det var i høj grad gruppen af publikum og deres egen lyttende perception, som blev det visuelle og fysiske omdrejningspunkt for forestillingen. Med baggrund i de erfaringer, jeg her har udraget af vores arbejde med forestillingen, ser jeg en mulighed for, at 3D-lyden og den lydige iscenesættelse rummer et potentiale til at ramme et publikum, som er vant til at være mobile digitale medieforbrugere. Et publikum som kan håndtere en dobbelt tilstedeværelse, da de er trænet i at være til stede både i den fysiske og i den digitale verden samtidigt. Den yderste konsekvens af disse iagttagelser er, at vi med den rumlige lydige iscenesættelse har fået en mulighed for at gentænke det rum, som scenen/teatret kan være i dag, hvor vi alle er del af en mobil digital virkelighed. Lydens u håndgribelige fysikalitet kan her være med til at skabe et nyt, åbent teatral rum og sætte publikum i midten af dette.

Astrid Hansen Holm

Specialestuderende i dramaturgi på Aarhus Universitet. Hun er medskaber af og dramaturg i teaterkollektivet TeaterMAKVærk. Hun har tidligere bidraget til Peripeti nr.16 (2011) med interviewet *Det Røde Rum: Gruppeteatrets genkomst på Det Kongelige Teater*.

Litteratur

Christensen, Eric, 1996. *The Basic Listening Dimension. The Musical Timespace, a Theory of Music Listening, Vol. 1*. Aalborg: Aalborg University Press.

Fischer-Lichte, Erika, 2005. *Theatre, Sacrifice, Ritual*. London: Routledge.

Kyndrup, Morten, 2008. *Den æstetiske relation: Sansoplevelsen mellem kunst, videnskab og filosofi*. København: Gyldendal.

LaBelle, Brandon, 2007. *Background Noise: Perspectives on Sound Art*. New York: Continuum International Publishing Group Inc.

Manovich, Lev, 2006. The Poetics of Augmented Space. *Visual Communication*. Vol. 2, nr. 5.

McLuhan, Marshall, 2009. Visual and Acoustic Space. In: Cox, Christopher (red.). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.

Stockfelt, Ola, 2009. Adequate Modes of listening. In: Cox, Christopher (red.). *Audio Culture: Readings in Modern music*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.

Stougaard Pedersen, Birgitte, 2011. Lydens produktive paradokser: Fænomenologiske potentialer og åbne

Astrid Hansen Holm

betydningsrum i lyd, sprog og litteratur. *Kulturo – tema: Lyd*. Nr. 32, 17. årg.

Turner, Cathy og Synne K. Behrndt, 2008. *Dramaturgy and Performance*. London: Palgrave Macmillan.

<http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/.html> (20.09.2012).

<http://www.rimini-protokoll.de/website/de/> (20.09.2012).

http://www.rimini-protokoll.de/website/de/project_4969.html (20.09.2012).
