

# Kroppens tavshed

## Refleksioner over performativitet

Af Falk Heinrich

I sin bog *Ästhetik des Performativen* (2004) benytter Erika Fischer-Lichte sig gentagne gange af det engelske udtryk »between and betwixt«. Dette gør hun i forsøget på at beskrive kernen i den performative æstetik, der skulle have præget især den sceniske kunst efter det »performative turn«, som Fischer-Lichte tidsfæster til 1960'ernes neoavantgardistiske eksperimenter. Et af hendes foretrukne eksempler er Marina Abramovics *Lips of Thomas* fra 1975 (som er beskrevet i Fischer-Lichtes artikel i herværende publikation). Med »between and betwixt« beskriver hun en liminal tilstand, hvor traditionelle distinktioner mellem subjekt/objekt, aktør/recipient eller værk-, produktions- og receptionsæstetik kollapser og ikke længere er egnede til at beskrive performativitetens essens. Ja, kollapset bliver til selve essensen; »between and betwixt« er i Fischer-Lichtes fremstilling en forskelsløs begivenhed af absolut nærvær: »die Differenz in der Differenz« (forskellen i forskellen), »die »Spur« ohne Spur« (»sporet« uden spor), som Dieter Mersch udtrykker det i artiklen *Das Ereignis der Setzung* (Mersch 2001).

Det centrale omdrejningspunkt i hele Fischer-Lichtes argumentation er den menneskelige krop. Performernes og tilskuernes kropslige »Ko-Präsenz« (samtidige nærvær) er grunden til, at enhver scenisk opførelse uundgåeligt gestalter et såkaldt »autopoietisk »feedback-loop«<sup>1</sup> mellem performerne og recipienterne. Pga. dette selv-genererende feedback-loop bliver enhver opførelse til en singular begivenhed, der synes at være i stand til at opløse det traditionelle repræsentationsskel. De deltagende kroppe reagerer på hinanden uden mellemkomst af et hermeneutisk filter, der eo ipso peger hinsides selve begivenheden. I Fischer-Lichtes teorifremskrivning synes kroppen at blive til en »joker«, det unævnelige tredje. Kroppen synes at kunne perforere de klassiske dikotomier performer/tilskuer, scene/sal, ja endda kunst/ikke-kunst. Performativitet bliver stadfæstet i et emergent »mellemrum«, hvor forskellene bliver opløst til fordel for den fænomenale krops absolutte nærværsoplevelse. For Fischer-Lichte og hendes forskerteam er den fænomenale krop karakteriseret ved »ekstasis«<sup>2</sup>, der indeholder og åbenbarer et utilregneligt tillæg: »en urørlighed«<sup>3</sup> (Mersch, 2001 s. 42; Fischer-Lichte, 2004, s. 158), som netop ikke kan fanges med tankens distinktioner og dikotomier. Alle disse beskrivelser indeholder en oprindelsesretorik: tilbage til en formodet »oprindelig oprindelse«. Fischer-Lichtes performativitetens læsning er åbenlyst inspireret af Heideggers fundamentalontologi, der søger eksistensen i en umiddelbart perciperet stemnings- og betydningsdannelse.

En af implikationerne ved denne optik er, at den performative kunst ikke længere kan anskues som værende et værk, da et værk er karakteriseret ved konstans og distance. Ifølge Fischer-Lichte fravrister den performative kunst sig værkets objekt-hed og er kun begivenhed. For det andet er den performative kunst selv-referentiel som udstillet emfase af fx performernes kroppe og deres aktioner. Derfor kan selvreferentialitet kun beskrives på tautologisk vis, som fx: »... handlingerne var en fuldbyrdelse af det, de betød« (Fischer-Lichte 2004, s.18, oversættelse Jens Christian Led). Fordi Abramovics aktioner er reduceret til deres blotte (selvreferentielle) materialitet, åbner de – ifølge Fischer-Lichte – for en umedieret og umiddelbar kommunikation, som ikke allerede er overlejret af en semiotisk instrueret hermeneutik.

Men selvom recipientens fænomenale krop og performer kroppens materialitet stilles i centrum, siges der forbavsende lidt om selve kroppen. Min artikels ærinde er dog ikke at kritisere denne mangel, men snarere at spørge efter grundene dertil: hvorfor kan kroppen og dens sansninger kun italesættes som negation, som »tom plads« (»Leerstelle«, Mersch 2001) og hvorfor fremstår denne tomme plads alligevel (eller måske derfor!) som performativitetens koncentriske punkt?

Min teses præmis er ganske simpel: kroppe kan ikke tale for sig selv. Min tilgang er inspireret af den luhmannske systemteori skelnen mellem menneskets forskellige systemer og deres strukturelle koblinger. Mennesket opererer som et levende system (heriblandt det neurale system) og som psykisk system, der genererer bevidsthed i form af stemninger, følelser og tanker. Den tyske sociolog Niklas Luhmann (1927-1998) udviklede teorien om sociale, autopoietiske systemer, hvis elementer er kommunikation. Hans teori tager udgangspunkt i den antagelse, at mennesker (både som biologiske kroppe og bevidstheder) ikke kan kommunikere, hvorfor det er sociale systemer, der muliggør kommunikation. Dog kan kommunikation ikke finde sted foruden sociale systemers strukturelle koblinger med kroppen og bevidstheden. Sagt på en anden måde er mennesket altid allerede spundet ind i sociale systemer.

Min intention er at vise, at performativitet i kunsten er resultat af flere (system) operationer. Min tese implicerer altså en differentiering af kunstrecipienten og performeren i forskellige funktionssystemer. Differentieringen negerer således den såkaldt fænomenale krops mulighed for et umiddelbart erkendende nærvær i forhold til en anden person og sig selv, men fremhæver bevidsthedssystemets og kommunikationssystemets simultane iagttagelse af den tavse, men opererende krop. Dermed tager jeg også Fischer-Lichtes kollaps af traditionelle dikotomier alvorligt, men foreslår samtidig andre distinktioner (simpelthen fordi vi ikke kan iagttage og konceptualisere uden forskelsdannelser).

## Artificielt interaktionssystem

Lad mig begynde min argumentation med et værk fra den interaktive, digitale kunst. Mit eksempel er David Rokebys interaktive system *Very Nervous System* (herefter

*VNS*). Den interaktive kunst må siges at tage performativiteten alvorligt, idet den positionerer kunstrecipienten som aktør. Mit eksempel er dog fra det elektroniske hjørne. Deltageren i *VNS* interagerer med en digital, kybernetisk maskine, der (indtil videre?) ikke er i stand til at opbygge et autopøetisk feedback-loop. Et autopøetisk feedback loop er dog Fischer-Lichtes grundlag for et performativetsbegreb.

Bag titlen *VNS* (1982-90) gemmer sig en værkrække og et computersystem, hvis simple grundidé er, at installationsdeltagerens fysiske bevægelser genererer lyd<sup>4</sup>. Til dette formål anvender Rokeby »video-grabbing«-teknologi, der registrerer deltagerens bevægelser og transformerer dem til digitale data. Disse data bruges af et computerprogram til at beregne og generere lyd, idet bevægelsesdata selekterer, modificerer og eksekverer prædefinerede lydsamples, harmonier og rytmer, der ligger lagret som digitale beskrivelser i computersystemet. Konkret betyder det, at deltagerne i *VNS* anvender deres kroppe (positurer og bevægelser) som en slags instrument til at fremkalde lyde og musik. Forholdet mellem bevægelse og lyd kan dog ikke beskrives som et én-til-én forhold, da deltagerens krop ikke er en producent af analog lyd. Selvom *VNS*'s algoritmiske system beregner ud fra kropsaktioner og deres dynamik et auditivt dynamisk udtryk, så skal den syntetiserede lyd snarere betragtes som svar på deltagerens aktioner i rummet.

Rokeby har arbejdet med vidt forskellige rum og lyduniverser, der spænder fra næsten musikalske arrangementer til rene reallyd-kompositioner (dyreløde, kropsrelaterede lyde, et urs tikken)<sup>5</sup>.

*VNS* udsprang af Rokebys ønske om at bekæmpe det gængse kontrol-interface mellem menneske og digital maskine, som er baseret på en kausal input/output-logik. Kontrol forudsætter, at maskinen bliver betragtet som værende ekstern i forhold til brugeren. Rokeby vil interaktion, ikke determination. Alligevel er afkodning af kontrolmekanisme det nødvendige første skridt for deltageren i *VNS*. Rokeby kalder denne fase for »First Test of Interactivity« (Rokeby, 1998), hvor deltageren afkoder systemets funktionalitet, idet han/hun undersøger forholdet mellem kortere bevægelsesmønstre og den genererede lyd. Denne initiale fase er altafgørende for installationen, fordi der her etableres et artificielt interaktionssystem mellem maskine og deltager. Her determineres, hvilke meddelelsesformer det algoritmiske system kan registrere og forvandle til information (data) og hvilke meddelelsesformer maskinen genererer, nemlig auditivt output. »Installationen iagttager og synger; personen lytter og danser«, skriver Rokeby.<sup>6</sup> Efter denne fase på ca. 10 minutter, skulle deltageren i *VNS* gerne have accepteret installationens funktionalitet. Kontrolpauserne mellem de enkelte bevægelser bliver færre og kortere. Optimalt set overgiver deltageren sig nu til installationens dynamik.

## Fortættet interaktion

Dynamikken opnås ifølge Rokeby via en kropsliggørelse af forholdet mellem men-

neske og maskine. Kontrollen bliver afløst af et kropscentreret møde. For Rokeby står interaktivitet nemlig i et modsætningsforhold til kontrol:

Fordi computeren er udelukkende logisk, skal interaktionens sprog tangere det intuitive. Fordi computeren fjerner dig fra din krop, skal kroppen aktiveres (...). Værket eksisterer kun i denne tilstand af gensidig influens.<sup>7</sup>

For at opnå denne kropsnære interaktion er Rokeby paradoksalt nok nødt til at komme udover det artificielle, dialogiske interaktionssystem, som systemet etablerer. En dialog, siger han, vil altid være baseret på en funktionel separation mellem modtagelse (at opleve) og svar (at handle). Han vælger altså at fortætte dialogen mellem menneske og maskine til det punkt, hvor dialogen synes at være ophævet, hvor perception og udtryk sker simultant.<sup>8</sup> For at opnå dette, arbejder *VNS* med en respons- og opdateringshastighed på under en 1/30 sek. – en hastighed, der kommer det menneskelige bevidsthedssystem i forkøbet. Rokeby skriver, at "... ved etableringen af et feedback-loop, der er hurtigere end vores selviagttagelse, udelukker »Very Nervous System« effektivt vores bevidsthed, (...)»<sup>9</sup> *VNS* giver altså ikke bevidstheden den nødvendige tid til at foretage den for dialogen nødvendige differentiering mellem oplevelse og handling, og det selvom det drejer sig om to forskellige sansedatatyper (kinæstetiske og auditive).

Sammenfaldet mellem deltagerens bevægelse i rummet og det akustiske udtryk fra det digitale systems side, gør, at bevidstheden ikke har tid til at registrere det digitale akustiske output som værende en respons på recipientens veldefinerede handling. Konkret betyder det, at deltageren iagttager sine bevægelser simultant som lyde og som bevægelser. Dermed registreres lyden som bevægelsens auditive udtryk, selvom det ikke er kroppen, der producerer lyden. Bevidstheden kobler det lydige udtryk sammen med selve bevægelsen i et og samme udtryk. Det førhen eksterne udtryk (lyden) bliver derved internaliseret. Kroppens auditive sansninger fører direkte til bevægelser, som øjeblikkeligt udløser lyd (og kinæstetiske sansninger), der fører til nye auditive sansninger. Det lydige udtryk synes at være en umiddelbar konkretisering af kroppens affekter.

Elimineringen af bevidstheden via kollapset af distinktionen mellem den menneskelige deltager og maskinen skal fungere som katapult ind i en anderledes, efemer værensform. Denne oplevelse betegner Rokeby som en næsten shamanistisk tilstand: »Selvet ekspanderer (og mister sig selv) ved at fylde installationens rum, og derfra verden.«<sup>10</sup> Rokeby beretter også om »efter-effekter«: Efter timelange afprøvninger af sit eget system erfarede han en direkte kontakt med den materielle omverden, idet det forekom ham, at hans bevægelse aktiverede og aktiveredes af de omkringliggende objekter. Fischer-Lichtes direkte autopoietiske feedback-loop synes at være en realitet.

## **Eksplícitte aktører og implícitte tilskuere**

Den hurtige opdateringshastighed vil eller kan naturligvis ikke eliminere bevidsthedssystemet som sådan. Rokebys intention er snarere at underminere (selv-) bevidstheden som styrende faktor og reducere den til en udelukkende registrerende instans (perception). Men ser man efter, etableres flow'et heller ikke ved en sammen-smeltning, men ved en paradoksal enhed bestående af én og samme lyd som værende frembragt af computersystemet og som værende frembragt realtime af deltagerens bevægelser. Selvom deltageren genererer lyd via bevægelser, så er det ikke deltagerens, men det algoritmiske systems lyd, der bliver genereret. Bevidsthedssystemet befinder sig i et dilemma, da hverken selektionen mellem alter og ego eller selektionen mellem meddelelser og informationer længere er entydig. Dilemmaet viser sig som undren, som vedvarende spørgsmål: Oplever deltageren eller handler han?

Denne strategi (sammen med andre, som jeg her ikke vil komme ind på) genererer altså en dobbelteffekt, som består i simultan konvergens og divergens mellem deltagerens og computerprogrammets udtryk og dynamik. Simultaniteten af konvergens og divergens mellem lyd og bevægelse kan kun opleves som antinomi. Deltageren kan ikke smelte sammen med computersystemet. Det er en illusion. *VNS*, som jo er et interaktionssystem, kan pr. definition ikke aflyse kommunikationens grundvilkår, nemlig at kommunikation bliver tilskrevet to involverede parter (ego og alter). *VNS* kan bare tidsligt fortætte denne attribution.

Deltagerens dilemma finder dog også et andet udtryk, som har med kunstens rammesætning at gøre. Rokebys intenderede shamanistiske overskridelse af installationsrummet er også en overskridelse af selve kunstrummet. Samtidig er der dog stadigvæk tale om en kunstbegivenhed, der finder sted indenfor institutionelle eller kunstkonceptionelle rammer. Dette paradoks opleves af deltageren som en bifurkation (splittelse). På den ene side forsøger *VNS* at transportere deltageren ind i et ubestemmeligt rum, hvor hans eller hendes bevægelse og computerens lyd træder i et gensidigt, men uafgørligt aktiveringsforhold. Her skal deltageren »miste sig selv« via en underminering af bevidsthedens styring. På den anden side er deltageren den drivende aktør, der initierer installationens konkrete æstetiske udtryk. Deltageren ved, at han/hun befinder sig i et iscenesat rum, hvor der er eller kan være tilskuere tilstede. Deltageren bliver til en performer, der fremstiller en imaginær realitet overfor tilskuerne (det være sig aktuelle eller imaginære).

*VNS* udspiller sig dermed i forskellen mellem en dynamisk transformation af kroppens bevægelser til lydens modulationer, hvor bevidstheden altid er et skridt bagud, og deltagerens præsentationstrang (eller -tvang), der vil standse og kontrollere udtrykket via selv samme bevægelser. Forskellen afføder bevidsthedens permanente selektionskrav mellem kontrol og overgivelse. Dette enten-eller fremtvinger en anden ordens iagttagelse, som er den implícitte tilskuers iagttagelsesposition. Først denne iagttagelsesposition tillader deltageren at betragte både det digitale systems og

egne handlinger som værket. Derfra (be-)gribes *VNS* på et konceptuelt niveau, og installationen fortolkes nu som kunstnerens udsigelse, der i dette tilfælde netop er ambitionen om at gestalte det ukontrollable forhold mellem deltageren og den digitale maskine, som resulterer i et dynamisk, æstetisk oplevelsesrum. Pointen er dog, at den anden ordens iagttagelse indføres, dvs. medsvinger i deltagerens efterfølgende handlinger (som er en første ordens iagttagelse). Derfra fortsætter cirklen: handlingen (re-)genererer ovennævnte paradoksale forskel mellem styring og hengivelse, der afføder en anden ordens iagttagelse osv.

## Kunstnotation

Både Rokebys installationssystem og Fischer-Lichtes performativitetbegreb synes at abonnere på et nærværparadigme, som baseres på en kropslighed, der synes at være i stand til at transcendere kunstens adskillende artificialitet og gestaltethed i en sidste metafysisk instans. Dermed står begges ambition i direkte forlængelse af det 20. århundredes avantgardistiske drøm om en grænseoverskridelse mellem kunst og liv; den ene som udøvende kunstner, den anden som teoretiker. Alligevel mener jeg, at en analyse af Rokebys *VNS* kan bidrage til en mere pragmatisk forståelse af performativitet, netop fordi han anvender en digital maskine, der udfører programmer.

Også Amelia Jones påpeger i sin artikel »«Presence» in Absentia« (ligeledes del af dette Peripeti-nummer), at kulturprodukter ikke tillader umedierede, umiddelbare forhold mellem performer og recipient, inklusiv body-art. I Jones' optik var performance og body art endog en afgørende faktor i overgangen fra et modernistisk præsentationsparadigme til et postmodernistisk medieparadigme, fordi det viste sig, at performance og body-art var/er afhængige af kunstbegivenhedens dokumentation. Mange nutidige performancekunstværker bliver sågar udelukkende konciperet som videodokumentation. Dokumentation er dog ikke kun en økonomisk nødvendighed i vort informationssamfund. Ethvert kunstværk, også indenfor performance art, opererer med immanente dokumentariske<sup>11</sup> elementer. Bagved enhver performance ligger et koncept, der kan betragtes som værende værkets notation. Kunstrecipienten vil altid forsøge at forstå værkets konceptuelle dimensioner (også hvis konceptet beskriver et forsøg på at transcendere sig selv med henblik på at etablere et performativt nærvær).

Endvidere er dokumentation af et værk altid en kommunikation af dets konceptuelle aspekter via mediale registreringer af faktiske aktioner, fx video, lydoptagelser, fotos og/eller tekstuelle beskrivelser. Derfor min påstand: Ethvert koncept eksekverer en altid medsvingende selvdokumentation, som ikke er andet end kommunikation. Dette bibringer kunstbegivenheden en form for dobbelt skriftlighed, som dokumentation og operationel notation. Kun via denne skriftlighed kan begivenheden blive anskuet som kunst-værk. Derfor er konceptet afgørende for ethvert singulært kunstværks kommunikationsgreb, især for den performative kunst.

Konceptet genererer altid en anden ordens iagttagelse (både for kunstneren og recipienten) og dermed også en eksplicit indskrivning i kunstsystemet og dets (historisk kontingente) kommunikationsformer. Uden denne indskrivning ville hverken Rokebys installation eller Abramovic' performanceværker fungere. Var Abramovic' aktioner ikke rammesat og »eksekveret« af et kunst-koncept, så var hun utvivlsomt blevet anset som en mentalt forstyrret person, der burde have haft psykiatrisk hjælp. Det konceptuelle niveau transformerer præsentation til repræsentation (uden at opgive præsentation) for at bruge en ældre terminologi. Derfor kan Jones sige, at der ikke findes absolut umiddelbarhed i kulturprodukter.

## Affekt

Den performative kunst iscenesætter altså performerens og recipienternes kroppe. Kroppen bliver til et kommunikationsmedium, der baseres på den uløselige sammenhæng mellem kroppens sansninger og perceptionens mentale billeder. Ifølge Fischer-Lichte skal et performativt begreb baseres på »nærværets radikale koncept«, som end ikke tillader en heuristisk distinktion mellem krop og ånd/bevidsthed. Krop og bevidsthed bliver her til en uadskillelig enhed. I kølvandet på fænomenologien og den moderne neurovidenskab vil ingen bestride en uløselig, symbiotisk sammenhæng mellem krop og bevidsthed. Alligevel kan – fænomenologisk set – kroppens kemiske og elektroniske operationer ikke være bevidsthed.<sup>12</sup> Lige så lidt som det levende system eller bevidstheder kan kommunikere, hvilket jo er den luhmannianske systemteoris præmis og argument. Men præcis disse distinktioner er forudsætningen for, at kunstens performativitet overhovedet kan iagttages, både af deltageren og af analytikeren – hver på sin måde.

Ifølge Luhmann er bevidsthedssystemer og kommunikationssystemer interpenetrerende systemer. Men for at kommunikationssystemer kan iagttage mentale billeder og psykiske systemer kommunikationer, behøves kroppen. I mine betragtninger får kroppen en slags interfacefunktion; ikke som permeabel hinde, men som fælles iagttagelsesobjekt for både kommunikation og bevidsthed. I mellem menneskelige interaktioner iagttager både det deltagende bevidsthedssystem og kommunikationssystem kropslige operationer. I det ene tilfælde bliver de iagttaget som kommunikative handlinger og i det andet tilfælde som mentale forestillinger. Det afgørende for min konceptualisering er dog, at det levende system naturligvis også er et autopoietisk system, der ligeledes iagttager sin omverden (der bl.a. består af både kommunikationer og bevidsthed) på sin fysiologiske måde. Naturligvis er det levende system det fysiologiske grundlag for både bevidsthed og kommunikation, men bevidsthed og kommunikation »irriterer« også det levende system. Der kan ikke være et én-til-én eller et ensrettet forhold mellem kommunikation og krop eller mellem bevidsthed og krop, hverken i den ene eller den anden retning.

Kroppens funktion i forhold til performativitet kan bedst beskrives ved hjælp af



affekt-begrebet. Med affekt menes her hverken emotionelle reaktioner eller affekteret skuespil. Ifølge Brian Massumi<sup>13</sup> beskriver affekt derimod et før-perceptionelt stadie; affekt er sansningens intensitet. Massumi bruger en metafor: affekt er for-doblinger af sansedata, der bliver kastet frem og tilbage i kroppen som et internt ekko. Det neuronale ekko i kroppens lukkede rum afstedkommer interferenser, som ikke er andet end en latent spænding eller potentialitet. Affekt er intensitet og »kan kun beskrives som en tredje tilstand, en udgrænset midte, før distinktionen mellem aktivitet og passivitet ...« (Brian Massumi, 2002, min oversættelse). Affekt er »det kritiske punkt« som værende kroppens reaktions- og refleksionspotentialitet, der muliggør både psykiske selektioner og kommunikative selektioner<sup>14</sup>. Fordelen ved Massumis affektbegreb er, at kroppen får en aktiv rolle i forhold til handling og tænkning via selve sansningen. Sansningen er et potentialitets- og intensitetsrum, der altid er aktuelt. Ifølge min teoretiske optik kan selve sansningen aldrig afstedkomme kommunikative handlinger, men – på fysiologisk vis – forberede mulige kommunikationer, som bliver effektueret af kommunikationen selv<sup>15</sup>.

I forhold til Fischer-Lichte er min tilgang altså anderledes radikal: eftersom den performative kunst iscenesætter et artificielt interaktionssystem, handler kunstværket selv – via kroppe. Det performative kunstværk instruerer deltagerens og performerens kroppe, som udfører tegnhandlinger. På den anden side perciperes naturligvis også udførte kommunikationshandlinger. Men perceptioner genererer forestillinger, stemninger, tanker – ikke kommunikationer. Det levende system, kroppen, manifesterer sig sådan set kun som enten kommunikationens iagttagelser eller bevidsthedens iagttagelser. Kroppens egne iagttagelser har hverken »jeg« eller »vi« adgang til.

## Konceptuelle og percipere(n)de kroppe

Tilbage til begrebet koncept som værende værk-intrinsisk dokumentation: Kun via en konceptionel rammesætning kan Abramovic' aktioner altså blive til kunstkommunikative meddelelser og informationer, som recipienten kan forstå. Men fordi der jo åbenlyst ikke kan være tale om et cartesiansk forståelsesbegreb, men snarere ét, der opererer med affekt og stemning, ligger nøglen til en undersøgelse af kroppens funktion i forhold til performativitet i indkredsningen af disse værkers forståelsesbegreber.

Både *VNS* og *Lips of Thomas* meddeler sig ved at etablere et artificielt interaktionssystem<sup>16</sup>, der inkluderer recipienten på hver sin måde. Fischer-Lichte taler om et autopoietisk feedback-loop og indikerer dermed et operationelt lukket interaktionssystem. Abramovic taler endda om et kommunikationssystem (Rico 1998). Både Rokeby og Abramovic lænker desuden eksplicit recipientens opmærksomhed mod deres værkers interaktionelle aspekter i modsætning til eller i opgør med et kunstsystem, der dengang stadigvæk overvejende opererede med den handlende kunstner og den oplevende tilskuer<sup>17</sup>. Abramovic udfordrer tilskuerne ved frivilligt



at bringe sin egen krop og sit eget liv i fare. Derved tager hun afsæt i tilskuernes traditionelle modtagerrolle, som hun samtidig tematiserer. Hvis værket ikke havde udpeget sig selv som værende et kunstværk, ville de tilstedeværende have skredet ind længe før, fordi vores moralkodeks (i fredstid) forpligter os til at forhindre andres selvlemlæstelser<sup>18</sup>. Abramovic' performance kommunikerer ved at bringe tilskuerne i en tilstand af sublimering; en etisk påbudt indskriden bliver i første omgang suspenderet. Med andre ord, *Lips of Thomas'* kommunikationsstrategi fokuserer på og benytter sig af tilskuernes affekt. Ved at bringe etiske og æstetiske regler i spil, rettes recipientens opmærksomhed mod Abramovic' krop i aktion. Først nu fremstår og virker den som selvreferentiel materialitet, som det, det øjensynligt er. Præcis derfor kan den ikke udelukkende iagttages som det, den foregiver at være; den fremstår nemlig også som udsagt krop. Kropsaktionen bliver nu alligevel til tegn, fx til et tegn på kunstnerens kamp mod kroppens »tegnagtighed« indenfor den vestlige verdens kunssystem. Eller som Peggy Phelan siger: »performance udpeger selve kroppen som tabserfaring...« (i Jones, 1997, min oversættelse), som tom plads (»Leerstelle«, Mersch 2001).

Kommunikationen af performer kroppens selvreferentialitet afføder dog på den anden side også en meget virkelig fornemmelse og en fornemmelse af virkelighed. Tilskuernes opmærksomhed rettes nemlig mod en empatisk perception af Abramovic' kropsaktioner, der naturligvis foregår via tilskuer kroppens egne sansninger. Bevidstheden iagttager (perciperer) disse sansninger som stemninger og følelser, der naturligvis opleves som reale. Men Abramovic' skæren-en-stjerne-i-eget-kød indeholder også symbolske, politiske konnotationer, som recipienten sætter sammen med egne empathiske smertefornemmelser. Denne sammensætning (og ikke sammensmeltning) udgør værkets virkelighed.

Som beskrevet, forfølger *VNS* en anden strategi; *VNS* fortætter deltagerens og systemets (re-) aktioner i en sådan grad, at deltagerens bevidsthed bliver tilskuer til simultaniteten af kropsaktioner og lydets dynamik. Recipient kroppens selvreferentialitet, dvs. bevidsthedens perception af samme, er et resultat af kropsaktionernes lydlige iscenesættelse. Dette kan dog kun opnås via et artificielt interaktionssystem, hvor maskinen reagerer på deltageren og vice versa.

Ifølge Fischer-Lichte tvinger det performative kunstværk recipienten ind i en oscillation mellem iagttagelse af kropsaktioner som tegn (»den semiotiske krop«) og kropsaktioner som materialitet (»den fænomenale krop«). Også deltageren i *VNS* genfinder sig i en oscillerende situation, hvor den styrer, men også bliver styret. Også her kan deltageren percipere egne handlinger som fænomenale, sensomotoriske begivenheder og som tegnmæssige meddelelser til computersystemet. Denne oscillation afstedkommer dog ikke, som Fischer-Lichte vil have os til at tro, en emergent, liminal tilstand (Fischer-Lichte 2004, s. 151). En bevægelse kan ikke hypostaseres i en standsning. Oscillationen pointerer snarere et af kunstens grundvilkår, nemlig at kunsten kommunikerer vha. perceptioner (Luhmann 1999). Hvert

kunstværk opererer ved hjælp af en produktiv distinktion mellem perception (som jo er et element i bevidsthedssystemet!) og kommunikation – på hver sin måde og med forskellig vægtning. Deleuzes og Guattaris begreber affekter og perceiver komprimerer distinktionen i et ord. Perceptioner bliver fravristet kunstneren og recipienten og bliver i form af »en væren af sansninger« (Deleuze og Guattari, 1996) til kunstværkets byggeblokke – affekter og perceiver. Disse »blokke af sansninger« (Deleuze/Guattari, 1996) genererer recipientens tilsyneladende paradoksale distancering fra sin egen perception, som ikke er andet end en anden ordens iagttagelse, en iagttagelse af egne perceptioner. Denne anden ordens iagttagelse er en forudsætning for, at perceptioner overhovedet kan kommunikeres og forstås som kommunikation (Luhmann 1999). Forståelsen i værker som *Lips of Thomas* og *VNS* er en fortløbende række af selektioner mellem forskellige iagttagelser af en iscenesat krop: som tegn på enten sig selv (eller noget andet) og som perception.

## Medium

Set ud fra dette perspektiv er den, for et performativt begreb så centrale, krop stadigvæk det uævnelige tredje, men nu ikke længere som egentlighed (tysk: »Eigentlichkeit«) og absolut nærvær, eftersom disse kunstværker ikke bare inddrager kroppen som kommunikationsmedium, men også som et objekt, der kommunikerer om. Når *VNS* fordrer deltagerens fysiske aktioner, så får deltageren mulighed for at anskue disse som 1) kommunikative handlinger, der 2) stimulerer bevidsthedens frembringelse af stemninger. Når Abramovic udfører selvmutilationer, så er det en konceptuelt noteret, kommunikativ akt, der inddrager performerens krop ved at pege på samme krop. Beskuerens reaktion er ligeledes en kommunikativ selektion, nemlig en sublimering, der fremprovokerer iagttagelser i form af stemninger (og tanker). M. Dufrenne (1989) bemærker, at betragterens ellers flygtige perception skal styres og fastholdes ved og af (kunst-)objektet, for at kunne være en æstetisk perception. Styringen kan dog kun ske kommunikativt, idet kunstværket udpeger sig selv som æstetisk objekt.

Selvreferentialitetens tautologiske gevandter er nu ikke længere den performative kunsts sidste instans, men snarere en heuristisk beskrivelse af koblinger mellem bevidsthed, krop og kommunikation. I og med at Abramovic' krop er element i en kommunikation, der understreger dens objekthed som æstetisk faktum, kan den af tilskuerkroppen sansede performer krop blive iagttaget som stemninger (af tilskuerens bevidsthed). På den måde skjuler kommunikationen sig selv for at kunne proklamere et absolut nærvær. Kun en teoretisk tilgang, der opererer med differentieringer mellem (kunst-) kommunikation, bevidsthed og krop kan få øje på de mekanismer og gensidige koblinger, der åbner for en begrebslighed, der ikke er nødt til standse ved et »kollaps« eller en liminal »between og betwixt«. Det performative er ikke længere endepunkt for al teoretisk diskurs og er således ikke længere af nærmest myto-

logisk oprindelse. En systemisk differentiering påpeger også, at neoavantgardistiske nærværsbesværgelser er historiske og mediale fænomener (Jones 1997). Forholdet mellem krop og selvbevidsthed er kontingent og under indflydelse af samfundets mediale og dermed også epistemologiske betingelser, som McLuhan allerede 1964 beskrev i *Understanding Media* (McLuhan 1964). Performativitetsbegrebet i kunsten skal tage udgangspunkt i, at kroppen er medium for dens fremstilling, uanset om der fokuseres på performerens eller tilskuernes krop, eller om det drejer sig om en live event eller en transmitteret og dokumenteret begivenhed.

## Noter

- 1 Begrebet »autopoiesis« betyder selvgenererende og blev første gang anvendt af biologerne Maturana og Varela, der beskriver organismer og deres subsystemer som selvgenererende processer. Siden da er begrebet blevet til en forståelsesramme indenfor især kybernetikken og konstruktivismen. Sociologen N. Luhmann benytter sig ekstensivt af begrebet i sine beskrivelser af sociale systemer.
- 2 (»Ud-af-sig-selv-fremstående«, »Aus-sich-selbst-Herausstehendes«).
- 3 tysk: »eine Unverfügbarkeit« (urørlighed, som der ikke kan disponeres over).
- 4 VNS blev i Europa vist på fx Biennale di Venecia (1986), Erstes European Software Festival i München (1991), Europäisches Medienkunst Festival i Osnabrück (1990) og på Foro Artistica i Hannover (1992).
- 5 For en udførlig beskrivelse og tilbundsgående analyse henviser jeg til min phd-afhandling (Heinrich, 2005).
- 6 <http://homepage.mac.com/davidrokeby/harm.html>
- 7 <http://homepage.mac.com/davidrokeby/vns.html>. Min oversættelse.
- 8 <http://homepage.mac.com/davidrokeby/harm.html>
- 9 Rokeby, David *Lecture for »Info Art«, Kwangju Biennale*, <http://homepage.mac.com/davidrokeby/install.html>
- 10 <http://homepage.mac.com/davidrokeby/vns.html>
- 11 etymologi: lat. *documentum*: 'bevis', 'belærende eksempel', afl. af *docere* 'lære', 'undervise'.
- 12 Allerede Henri Bergson gjorde opmærksom på dette forhold.
- 13 Brian Massumi er især kendt for sine bøger og artikler, hvori han beskæftiger sig med elektronisk kunst med fokus på forholdet mellem sansning, perception og tænkning. Desuden har han oversat nogle af G. Deleuzes skrifter til engelsk.
- 14 Nyere neurologisk forskning opererer med begrebet »the social brain«, områder i hjernen, der aktiveres ved fx empati eller iagttagelse af andres iagttagelser, som

- er forudsætninger for social forståelse og handling, (se fx Frith, Chris; Amodio, David: *Meeting of minds; the medial frontal cortex and social cognition*, nature, vol 7, april 2006)
- 15 Jean Clam identificerer affekt som apriorisk »Welterschliessung«, der kvalificerer en filosofisk socialantropologi, idet affekt kan bringe Luhmanns teori om sociale systemer i spil med Heideggers fundamentalontologi (Clam 2002).
  - 16 Disse interaktionssystemer er dele af kommunikationssystemet kunst, derfor præfikset »artificiel«, i betydningen gestaltet.
  - 17 Dermed kunne denne type kunstværker anses for at være forløberne for 90'ernes relationelle æstetik, som det er blevet beskrevet af Nicolas Bourriaud. Det bør dog nævnes, at Bourriaud ikke ønsker den alt for entydige historiske forankring af den relationelle æstetik i 1970ernes performancepraksisser.
  - 18 Der fandtes tidligere i fredstid andre begivenheder, der ligeledes foreskriver tilskuernes tilbageholdenhed, fx offentlige henrettelser, gladiatorampe og rituelle ofringer. Krigen derimod synes at lovliggøre tortur.

## Litteratur

- Bourriaud, Nicolas: *Relationel Æstetik*, Det Kongelige Danske Kunstakademi, København, 2005.
- Clam, Jean: *Was heisst, sich an Differenz statt an Identität orientieren*, UVK, Konstanz, 2002.
- Deleuze, Gilles og Guattari, Félix: *Hvad er filosofi?*, Gyldendal. København, 1996.
- Dufrenne, Mikel: *The phenomenology of aesthetic experience*, Northwestern University Press, 1989.
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen*, Suhrkamp, Frankfurt a. M., 2004.
- Heinrich, Falk: *Transiente kommunikationssystemer- en systemteoretisk læsning af den interaktive digitale installationskunst*, Aarhus Universitet, Århus, 2005.
- Jones, Amelia: » »Presence« in Absentia: Experiencing Performance as Documentation«, i *Art Journal*, Vol. 56, Nr. 4, 1997.
- Luhmann, Niklas: *Die Kunst der Gesellschaft*, Suhrkamp, Frankfurt a. M., 1999.
- Luhmann, Niklas: *Soziale Systeme*, Suhrkamp, Frankfurt a. M., 1984 (Da. *Sociale systemer*, Reitzel Forlag, København, 2000).
- Massumi, Brian: *Parables for the Virtual*, Duke University Press, Durham&London, 2002.
- McLuhan, Herbert Marshal: *Understanding Media*, New York, 1964.
- Mersch, Dieter: »Das Ereignis der Setzung« i *Verkörperung*, red. E. Fischer-Lichte, Francke Verlag, Tübingen, Basel, 2001.

Rico, Pablo i 'Abramovic, Marina, *The bridge: exposición retrospectiva*, Charta, 1998

Rokeby, David, »The Construction of Experience: Interface as Content«, i Dods-worth, Clark *Digital Illusion: entertaining the Future with High Technology*, 1998, ACM

Rokeby, David, *Lecture for »Info Art«*, Kwangju Biennale

## Internet

<http://homepage.mac.com/davidrokeby/>

**Falk Heinrich** (f. 1963) arbejder som adjunkt på Aalborg Universitet København, hvor han forsker og underviser i digital kunst og design. I sin ph.d.-afhandling (2005) beskæftiger Heinrich med den interaktive digitale installationskunst. Han har arbejdet som professionel teaterskuespiller og instruktør. (se <http://www.studioru.dk>).



Sasha Waltz: *Insideout* (Schaubühne, 2003)