

# At performe eller ikke at performe

## Om interaktivitet i Signas *57 Beds* og *The Black Rose Trick*

Af Kim Skjoldager-Nielsen

Siden debuten i 2001 har iscenesætteren Signa Sørensen præsenteret både dansk og udenlandsk publikum for en hel stribe af værker (se: [www.signa.dk](http://www.signa.dk)). Værkerne er hyperkomplekse fænomener, der kun vanskeligt lader sig kategorisere og genrebestemme. Mest dækkende, men noget upræcist, kan de betegnes »crossover«: de befinder sig i et krydsfelt mellem installationskunst, performance, teater, ambient theatre, kabaret, lysthus, Live Action Role Playing (LARP) m.m. Mange antager ellers, at der er tale om performancekunst, men det er ikke tilfældet: fremstillingen savner de træk, der er typiske for performancegenren så som ikke-narrativitet og antipsykologisk spillestil. Af afgørende betydning for formen er til gengæld en særlig performativitet, hvor publikum bydes indenfor i det vidt forgrenede fiktionsunivers og hver især selv må opsøge og skabe fortællinger i reale møder med figuranternes karakterer og de øvrige gæster; ingen har eller kan have det fuldkomne overblik over værket, end ikke kunstneren. Udbyttet af besøget er direkte proportionalt med den besøgendes villighed til interaktion. Signas egen betegnelse er »performance-installationer« eller »beboede installationer«, der hentyder til denne generative performativitet mellem den besøgende og værket. Ud fra en teatervidenskabelig tilgang søger jeg at stille skarpt på relationerne til publikum ved at betragte værkerne som en fri form for interaktivt teater.<sup>1</sup> I forlængelse heraf forstår jeg »interaktivitet« som en afart af performativiteten, idet forestillingen medskabes af publikum, samtidig med at de også udsætter sig i mødet med denne. Der opstår et frirum for udforskning af roller og identitet, af forhold mellem virkelighed og fiktion m.m. – en leg, som kan have en effekt, der rækker ud over kunsten.

I det følgende vil jeg analysere to af Signas største produktioner *57 Beds* (København, 12.-24. februar 2004) og *The Black Rose Trick* (Malmö, 4.-14. marts 2005) med fokus på publikums-oplevelsen. Jeg har valgt disse to værker, fordi de installerede sig henholdsvis i et etableret scenerum, Kanonhallen (det nuværende K2), og i en funden lokalitet, en nedlagt røgerifabrik i Malmös havnekvartier. Spillestedets arkitektur, historie, funktion m.v. har indflydelse på såvel publikums forventninger som forestillingsrummets udformning, navigationsmuligheder og ambience. De to værker afspejler i deres installation og konstellation af scenografi og skuespil (fortællinger) dramaturgisk to forskellige strategier for at indbyde publikum til at deltage i og påvirke spillet. Gennem forestillingsanalysens tre niveauer, denotation (fremtræden), konnotation (betydning) og generation (baggrund)<sup>2</sup>, vil

jeg undersøge, hvilke betingelser og muligheder der etableres for at interagere med værkerne. Komplexiteten og interaktiviteten gør analyserne helt afhængige af min egen performative adfærd som besøgende. Analyserne får derfor uundgåeligt en særlig subjektiv *bias* (»jeg«). Hvor det er relevant og muligt inddrages også andres vidnesbyrd. Analyserne sammenlignes i en krydsklipning mellem de to forestillinger, og til slut vil jeg forsøge at identificere nogle kendetegn for *fri interaktiv dramaturgi*, som mig bekendt endnu er et uudforsket teaterfelt.

## Denotation

### 57 Beds

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

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

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

Efterhånden som jeg møder figuranternes forskellige karakterer, kan jeg stykke fortællinger sammen. Ingen synes rigtigt at vide, hvor de er, og hvad dette mærk-

værdige sted er. Samtidig går der rygter om, at overnatter man én gang på motellet, kan man aldrig forlade denne flække igen. Ligeledes ryktes det om det voldsomme bilsammenstød, at flere af karaktererne har været involveret i det eller har forbindelser til det. Og har de ikke det, er de som oftest præget af en anden ulykke. Tit bliver jeg bedt om at hjælpe, låne dem penge, skaffe vand, give en besked videre o. lign. For at komme lettere i kontakt med karaktererne og for at finde ud af, hvad der egentlig foregår, påtager jeg mig rollen som en digter, der er på gennemrejse og søger inspiration. Hvor landskabet er overskueligt, er fortællingerne et uoverskueligt rodnat af modsigelser og selvmodsigelser, som det er umuligt at følge til en ende, selv ved gentagne besøg i forestillingens to uger lange spilleperiode.

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

### *The Black Rose Trick*

Denne forestilling udspiller sig i et hotelunivers, The Black Rose Trick Hotel. Scenografisk er der foretaget indgreb i den fundne bygnings arkitektoniske plan, for at hotellet kunne få værelser nok, mens der interiørmæssigt er arbejdet med at få stedet til at fremstå som falleret og nedslidt. Interaktionen ligger tæt på et rigtigt fungerende hotel, når jeg henvender mig i receptionen: der checkes ind (dvs. købes billet), udfyldes formularer og udleveres et id-kort (billetten) samt »trick money« til black jack og anden hasard. Dermed indgås fiktionskontrakten. Jeg hjælpes yderligere på vej ved at blive vist til et skolelignende lokale. Her introduceres jeg sammen med en ven og en gruppe andre gæster af en strikt sergent og en noget forfjamsket sygeplejerske til en parallelverden midt i Malmö:

På verdenskortet udpeger sygeplejersken *The State*, der dækker hele kloden. Der hersker undtagelsestilstand, fordi der er udbrudt en pandemi, det såkaldte »E.N.D.-syndrome«<sup>3</sup>, som forårsager dekadence, vanvid og til sidst døden. Det smitter gennem for dyb øjenkontakt. Militæret har oprettet et felthospital på 1. sal i Miss Black Roses (Signa Sørensens) hotel i et forsøg på at finde frem til smitekilder og udvikle en vaccine. Den velansete epidemiolog Dr. Fleischer er leder af enheden. Vi får besked på til enhver tid at samarbejde med myndighederne, at følge med til undersøgelse, hvis vi bliver bedt om det (»Det er kun for vores egen sikkerheds skyld«), og

ellers følge husreglementet. En af de andre gæster kan ikke holde sig for grin over sygeplejerskens præsentation, og jeg har selv svært ved at holde masken. Sergenten træder straks i aktion og irttesætter den stakkels lattermilde gæst, der undskyldende adlyder. »Virkeligheden her er der intet som helst morsomt ved«, fastslår sergenten. Vi slippes derpå løs i hotellet.

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

Anden gang jeg vender tilbage, er Dr. Fleischer selv blevet offer for E.N.D.-syndromet, og han føres jævnlige ned i kælderen til undersøgelser. Det tilskynder mig til at påtage mig en rolle som agent for det hemmelige politi. Jeg vil efterprøve en hypotese om, at Generalen er en forræder mod The State. Jeg spiller derfor et dobbeltspil, hvor jeg foregiver at samarbejde med militæret ved at angive suspekte elementer, f.eks. barpigen Misty, der er i besiddelse af undergravende litteratur (George Orwells *1984*), alt imens jeg forsøger at finde beviser for Generalens egen undergravende virksomhed. Da Generalen reagerer ligegyldigt og arrogant på min angivelse af Misty (»at den slags litteratur kun er gavnlige«), bekræftes min mistanke straks. Og den styrkes, da han affejer mig med, at han har andet og vigtigere at tage

sig til, og jeg bare får lov til at gå. Jeg fortsætter mine undersøgelser, iagttager og lytter, og finder uventet allierede i lederen af film-enheden »News Distribution of the State«, Irina Weber, og i hospitalets »Head Nurse«. Weber har set og mødt et spøgelse, kammerpigen Loretta, som har fortalt, at hun er blevet myrdet i kælderens som følge af et magtspil, der har tætte forbindelser til toppen af magthierarkiet, Generalen. Den officielle dødsårsag, selvmord, er et cover-up. Oversygeplejersken modarbejder Adler, fordi hun er overbevist om, at han står bag Dr. Fleischers infektion. Som hemmelig agent vinder jeg hendes fortrolighed. Hun er interesseret i mine iagttagelser og i Loretta-sagen. Hun indvier mig i hvem, hun tror, der er til at stole på, og hvem ikke. Mit væsentligste bidrag til spillet bliver at bringe disse to karakterer, Irina Weber og Oversygeplejersken, sammen i fælles bestræbelser på at bringe Generalen til fald.

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

## Konnotation

Hvor forestillingsanalysen af en ordinær teaterforestilling på det konnotative niveau ville afkode mere eller mindre intenderede betydninger af en forudbestemt scenisk komposition, er der i frie interaktive værker som Signas ikke noget partitur at spore, ingen aktioner, bevægelsesmønstre og handlingsgange fastlagte ud fra en »forestillingstekst« (*performance text*). Som improvisatorisk og generativ proces kan værket udvikling, når det først er sat i gang, ikke forudsiges. Der kan kun fra instruktørens side sættes rammer og startbetingelser for denne udvikling, f.eks. med scenografien, med karaktererne og deres baggrund og i form af en rammefortælling. Disse rammer og initiale koder vil indgå i og påvirke den selvorganiserende produktion af betydninger i løbet af spilleperioden. Da denne proces foregår interaktivt med publikum, bliver forestillingsanalysen fuldstændig afhængig af den enkelte analytikers egen erfaring med værket, resultatet af dennes færden i værket, af kommunikative tilkoblinger og kognitive synteser af perciperede elementer. Der er, som Solveig Gade og Laura Luise Schultz har bemærket det, ganske klart oplevelser til forskel mellem den: »der passivt betragter en Signa Sørensen-installation et par timer, [og den] der aktivt går ind i fiktionsuniverset, går i dialog med performerne og måske ligefrem tager længere ophold i forestillingen.«<sup>4</sup>

At performe eller ikke at performe, det er sagen for såvel analytikeren som den almindelige gæst. For kunstneren (og dramaturgen) gælder det om at skabe de bedst mulige rammer og betingelser for værkemødet og for betydningsdannelsen. Her er

det vigtigt at forstå, at rammerne og betingelserne selv til stadighed medvirker i betydningsdannelsen og ikke blot sætter den i gang. I den forstand arbejdes der fra kunstnerside med et rummeligt performativetsbegreb svarende til det, som den tyske kritiker Dorothea von Hantelmann har fremsat, og som giver en tilgang til at forstå, hvorledes betydning opstår gennem objekters sociale kontekstualisering og med hvilken effekt:

The notion of performativity, as I relate to it, centres around the possibilities and limits of productivity – the ability to produce a meaning, to provide an experience or to create a situation. We all know, for example, the meaning of a door: you enter or leave a room through it. But asking about the performativity of this door points to the *situation* it produces, which might be integrative, segregative or exclusive. Or towards the actions that can take place with or through this door, like slamming it and thereby performing a certain culturally coded convention of arguing. So, in a nutshell, performativity leads us towards a situational understanding of culture, to a situational aesthetics....<sup>5</sup>

Ser jeg nu på, hvordan jeg oplevede »indbydelsen« til interaktion med *57 Beds* og *The Black Rose Trick*,<sup>6</sup> viser sig træk, der skiller de to forestillinger fra hinanden. Hvor jeg i *The Black Rose Trick* ikke var et sekund i tvivl om, hvor forestillingen foregik, blev jeg i *57 Beds* ikke introduceret til nogen rammefortælling, der kunne have givet mig en referencekode for at navigere på forestillingens diegetiske plan, dvs. i det fiktive landskab, blandt figuranter og deres fortællinger.

Denne konkrete mangel på information antydede på forestillingens metaplan en dramaturgisk intention om at skabe publikumsuvenlig »modbydelse« i form af en tabt kognitiv orienteringsevne. Hvad betød det f.eks. i diegesen, at jeg skulle vente mellem dobbeltdørene i et halvt minut, mens jeg hørte underlige lyde, før jeg måtte gå ind? Og hvorfor skulle jeg tage skoene af? Afførelsen af mine sko mindede mig om det muslimske indgangsritual i en moske, og om handlingen som Moses fik påbudt af Gud inden åbenbaringen på bjerget i Det gamle Testamente; men jeg var hverken i en moske eller på et bjerg. På hellig grund? Måske. Måske ville meningen åbenbare sig, når jeg spurgte nogen – hvilket som bekendt ikke hjalp. Kun på metaplanet gav ritualet mening som en oplevelse af at overgive mig til en større virkelighed, end jeg umiddelbart kunne fatte, evt. med religiøse/spirituelle undertoner; en tilstand, der helt konkret bestod i den tætte taktile oplevelse af fødderne mod det heldækkende røde tæppe, der syntes at sætte mig i en umiddelbar forbindelse med mine omgivelser. Var det i øvrigt blod, jeg vadede rundt i? Det var en grænseoverskridende, skizoid oplevelse, hvor indre og ydre flød sammen for en stund.

At handlingerne i *57 Beds* udspillede sig på et ikke-sted, uden for tid og rum, blev jeg gradvist overbevist om gennem forestillingens paradoksale brug af både realistiske, fiktive, meta-fiktive elementer og intertekstuelle referencer. Fortolkningen blev affødt af en fortsat vanskelig kognitiv orienteringsmulighed i forestillingens

ellers meget overskuelige topologi, en i bogstaveligste forstand åben arkitektur. Det, der initierede hypotesen om et »limbo« som min overordnede kode til universet, var de overnaturlige væsener, Ulykkesfuglene og Englen, klare markører af »transcendens«. Englen kunne kun jeg, publikum og nogle få karakterer se. I mødet med Adam modsagde fiktionen realiteten: at vi jo alle kunne se Englen på trods af hans påstand om, at der ingen engel var.

Underlægningsmusikken, den konstante non-diegetiske *ambience*, og de hyppige strømsvigt bidrog til en stemning af »mystik«, »uhygge«, »melankoli«, »uudgrundelige dybder«. Bilvragene lå for foden af elmasterne som et andet »Ground Zero«, som forankringspunkt for forestillinger om »apokalypse« og »død«. Det store røde bagtæppe bag roadhouse-scenen, hvor sangerne optrådte med deres 50'er pop og jazz, mindede mig om David Lynch' tv-serie *Twin Peaks* – med alle dertilhørende associationer. Fortællingerne, jeg hørte, var som sagt ofte modstridende eller selvmodsigende; ingen vidste åbenbart, hvor de var, hvilket i denne kontekst kunne tyde på, at de var »de døde«. Selve det, at jeg forsøger at skabe mening (som en »rejsende digter«), understregede det »gådefulde« ved stedet og figuranterne. Installationerne var realistiske i deres detaljer og ofte også i deres funktioner, hvilket skabte rum, der i sig selv var meningsfulde at være i og at opleve, undersøge. Cafeteria og bar blev for mig (og andre gæster og figuranter) naturlige møde- og hvilesteder, der havde en kraftig realitets-effekt. At de ikke havde vægge som rigtige huse, kunne lede en til at tænke på Lars von Triers *Dogville*, men i dén scenografi var husenes grundplaner markeret med kridtstreger og enkelte bygningslementer, og der var veje og stier mellem dem. I *57 Beds* var alle rum udflydende. Samtidig modsagde det, at jeg ikke kunne undgå at se de andre rum i baggrunden, fiktionen om husene, som karaktererne forsøgte at opretholde, hvis jeg f.eks. så noget ske gennem en væg. Det faktum, at *57 Beds* spillede på en etableret scene, var også med til at forstærke denne gennemtrængende oplevelse af »uvirkelighed«, som primært scenografiens teatralteater skabte, alt imens min egen fysiske og mentale tilstedeværelse midt i værket unægtelig var »virkelighed«.

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

*The Black Rose Trick* er i sin semiosis en anderledes »indbydende« forestilling. Med den ovenfor refererede introduktion etableres der allerede ved indgangen en

klar fælles referencekode for gæster og karakterer. Jeg lod mig derfor nemt henføre til den parallelverden, hvor *The State* var et »globalt diktatur«, der manifesterede sig her og nu i Malmö, og skulle ikke som i *57 Beds* bruge energi på at orientere mig om tid og sted. Realitets-effekten var fra starten stærk pga. af valget af bygningen, hvis »neostalinistiske« arkitektur udefra fint kunne gå for at være et »hotel i en diktaturstat« (se: [www.signa.dk/blackrose](http://www.signa.dk/blackrose)), check-in-procedurens »bureaukratiske omstændighed«, teaterbilletten som »id-kort«, skoling i verdensbilledet og husregelementet (der også reelt blev håndhævet overfor berusede og uterlige gæster) samt alles adgang til tv-overvågningen og eksemplaret af George Orwells *1984*, underbyggede min forestilling om »et kontrolleret miljø« og »panoptisk fængsel«; scenografien med dens detaljerigdom af personlige objekter og de nedslidte, men dog funktionerende interiører og kostumeringen af militæret i modificeret sovjetisk *surplus* konnoterede »Østeuropa«. Samtidig var der E.N.D.-pandemiens understregning af »dekadent undergangsstemning« (med en uafværgelig konnotation til Doors-sangen *The End!*) udlevet i natklubbens løsslupne »eskapisme« – og med foruroligende resonans i tidens SARS-frygt.

Hele denne gennemførte ramme gjorde, at jeg blev friset til at udforske, hvordan fiktions-universet behandlede i mødet med værkets forskellige karakterer og fortællinger. Forestillingen kom derved for mit vedkommende først til at gennemspille noget så personligt som »forelskelse«, og ved genbesøgene udviklede den sig til »dobbeltpil« og »modstandskamp«. Interaktiviteten bliver her en særegen performativ kode for analysens konnotationsniveau: en *dobbelt performativitet* der udspiller sig mellem skuespiller og gæst, og evt. mellem gæst og gæst, som improvisatorisk rollespil, forbundet med en stærk realitets-effekt eller performativ realisme, og som skaber individuelle betydnings.

På mange måder drejer Signas kunst sig om dette reale møde med værkernes karakterer og om mødets selvrefleksivitet: det er i mødet med den Anden, at vi møder os selv, eller at vi bliver vores egen »Anden«. I mødet kender jeg først ikke figuranten, som jeg *teatraliserer*, gør mig en selektiv forestilling om, og omvendt teatraliserer skuespilleren i rolle mig, gør sig sine selektioner ud fra sin karakter, om hvem jeg er i situationen. Mødet er som sådan gensidigt identitetsskabende som rollespil, mens det aktualiserer et eksistentielt brændpunkt, en indlevelse der kan lede til nedsmeltning af ens skelnen mellem værkets fiktion og personlig virkelighed, såfremt der sker en sammenblanding af de to planer, egentlig to niveauer af én og samme virkelighed: det reale, fysiske møde. Mødet kan således rumme både indbydelse og modbydelse, som det var tilfældet med de tvetydige piger i *The Black Rose Tricks* natklub eller med Englen og den gudløse Adam i *57 Beds*. Vi vil gerne bekræftes i vores forestillinger om os selv og verden, men ved ikke, hvad der vil ske i mødet, er bange for miste kontrollen, selvinstruktionen: »Vi møder altid den Anden på tærskelen. En tøven, det er billedet på mødet med den Anden i begivenheden«, som filosofen Ole Fogh Kirkeby udtrykker det.<sup>8</sup> Som uvante gæster i Signa-land

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

## Generation

En forestilling er altid bevidst eller ubevidst et produkt af eller en refleksion over samtidens samfund og tænkning. Skal vi kort se på hvad, der kan have genereret *57 Beds* og *The Black Rose Trick*, er interaktiviteten et centralt afsæt. Den dobbelte performativitet, skabelse af identitet i forestillingen og de mulige sammenfald med en personlig realitet, peger på opfattelsen af vores vestlige samfundskultur som en *performativ kultur*, hvor identitet er en konstruktion overladt til individet som et eksistentielt selv-realiseringsprojekt, »selvets præsentation i hverdagen«. <sup>9</sup> At performe eller ikke at performe, det er sagen. Men samtidig ligger der et paradoks i forestillingernes møder, der på én gang peger på en subjektiv og en intersubjektiv drejning, hvor »jeg«-centreringen udfordres af den Anden. Virkeligheden er mere kompleks, end at identitetsdannelse er et projekt, der kan siges at være individets alene. Identitet skabes også i samspil med andre. Signas værker aktualiserer således en begivenhedens fænomenologi, som Ole Fogh Kirkeby har beskrevet, hvor en *heteroentitetisk ethos* bliver vigtigt for det kropslige nærvær i begivenhedens immanente transcendens; det, der sker, er større end os selv. <sup>10</sup> Signas værker simulerer mødets begivenhed i fiktive universer, hvis betydningsdannelse fordrer, at vi overvidner os selv, blufærdigheden, vore teatervaner som tilbagelænet beskuer, og interagerer. Samtidig udfordres vi yderligere af værkerne, idet deres verdenssimulation aktualiserer en konkretistisk *polycentrisme* eller flerhed af fortolkninger af det, der sker, der svarer til den virkelighed, vi kender fra verden udenfor – et »hyperkomplekst samfund« som medieforskeren Lars Qvortrup kalder det. <sup>11</sup> Her er samfundets kompleksitet øget i en sådan grad, at samfundet har mistet overblikket over sin helhed, er »usikkert på sin egen usikkerhed«, og kontingensen, det anderledes-mulige, er blevet eksistensens grundvilkår. Stillet overfor denne tilstand er vi tvunget til at

reducere kompleksiteten ved at træffe *fravalg*. Signas interaktive teater er i slående grad samtidsteater, et hyperkomplekst *theatrum mundi*, hvor hun har opgivet kontrollen og overblikket over værket ved at indbyde publikum til at være hendes individuelle medskabere. Der findes ikke en endegyldig fortolkning af fiktionsuniverset, på hvis baggrund individuelle skæbner kan forstås.<sup>12</sup>

## Dramaturgiske perspektiver

Lad mig her til slut fremdrage nogle dramaturgiske perspektiver. Dramaturgi opfattes typisk som analysen af dramatiske teksters formelle og forløbsmæssig komposition og forholdet mellem tekst, tematik og potentielle sceniske udtryk med henblik på en opsætning. Værker som *57 Beds* og *The Black Rose Trick* (og Signas *oeuvre* i det hele taget) aktualiserer en anden dramaturgiforståelse – en forståelse, der tager ordets etymologi alvorligt. »Dramaturgi« er afledt af græsk *dran* »at handle« og *ergon* »at arbejde«. Dramaturgi kan således forstås (og bliver i praksis ofte forstået) som: *arbejde med teatrale eller sceniske handlinger*. I stedet for en dramatisk tekst er udgangspunktet et koncept (en tematik, en vision) og et rum, som udforskes i handlinger, der opstår på gulvet, både i prøveforløb og i løbet af forestillingen. Det specielle er her, at handlinger ikke skal forstås i den for teatret så typisk snævre psykologiske og intentionsfikserede forstand. Den teatrale begivenhed består hos Signa af en lang række forskellige handlinger eller aktioner, der udfolder sig i tid og rum, så de metaforisk set fremstår som et netværk af aktioner. Da der i Signas forestillinger er tale om, at værket består i den dynamiske og polycentriske proces, hvormed det udfolder sig i spillere og publikums perception og konception, drejer dramaturgien sig ikke om komposition af en fastlagt forestillingsstruktur, men om at skabe rammer og materiale for *emergente* konstellationer af elementer og betydninger, som spillere og publikum interaktivt realiserer og hver især færdiggør som et netværk. Med den franske filosof og videnskabssociolog Bruno Latours »aktørnetværkteori« kan aktionerne forstås som ikke alene udført af menneskelige aktører, men også af ikke-menneskelige aktører eller aktanter.<sup>13</sup> De ikke-menneskelige aktanter er *fysiske*, f.eks. tiden og rummet (arkitektur) som henholdsvis udmattelsesfaktor og uoverskuelighedsskabende faktor, og *teknologiske*, f.eks. lys, lyd, musik, installationer, scenografi som medspillere i betydningsdannelsen.

Interaktiv dramaturgi er i en særlig grad en publikumsdramaturgi: i henhold til poetologien for det frie interaktive teater må dramaturgien *som nødvendighed* orientere sig mod publikums oplevelses- og refleksionspotentiale. Ikke én, men alle typer af hierarkiske publikumspositioner, fra den tilbageholdende tilskuer over den nysgerrige gæst til medspilleren (i rolle), er mulige. Den ultimative publikumsposition er medspilleren, den position, der (implicit) accepterer den performative licens til at være medskaber. Medspilleren er den sværeste position for publikum at vænne sig til – i al fald så længe frie interaktive teaterformer er nye æstetiske erfaringer.

Dramaturgien må søge at fremme betingelserne for publikums interaktion, uden at give køb på de ontologiske og eksistentielle udfordringer.

Den interaktive dramaturgi kan skabe betingelser for publikums ind- og modbydelse ud fra det, jeg vil kalde »de tre p'er«: *parametre*, *principper* og *potentialer*. Parametre kan være: arkitektur (topologi, rammer for navigationsmuligheder, en bygnings funktion og historie), rammefortælling (fælles referencekode), (spille)regler (f.eks. husreglement), intertekstuelle markører (f.eks. musik, bøger), karaktererne og deres individuelle baggrund, attraktorer (begær, mulige mål for handlinger). Principper kan være genkendelighed (institutioner: meningsrum, adfærd og ritualer, der skaber tryghed og holdepunkter), uoverskuelighed (fravalg/tilvalg), foranderlighed (ambivalens), status (magt/afmagt), realitets-effekter (funktionerende institutioner, sammenfald mellem det pragmatiske og det fiktive, at gøre det muligt at sætte det personlige på spil i det reale møde med en karakter). Endelig betegner potentialer det forhold, at den dobbelte performativitet skaber det subjektivt dramatiske: fascination, fortabelse, forløsning, (selv)erkendelse, evt. eksklusion (bortvisning). Dette er på ingen måde et færdigt inventar over dramaturgiske redskaber for at arbejde med et frit interaktivt teater som Signas; det er kun begyndelsen på at udvikle en analysestrategi.

## Noter

- 1 Ud fra en forståelse af teater som et medie definerer jeg »frit interaktivt teater« som det teater, der giver publikum mulighed for at påvirke forestillingen i dens forløb, ved at de som besøgende selv sammensætter deres egne fortællinger gennem fra- og tilvalg af forskellige scener på en fri vandring, og/eller ved at de direkte inddrages som medaktører eller medspillere for skuespillerne, hvorved forestillingens forløb, indhold og evt. varighed kan påvirkes. Jf. Jens F. Jensens definition af interaktive medier i: »Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier. Parlør til det nye (multi-) medielandskabs lingua franca«, in: Jens F. Jensen (red.): *Multimedier, Hypermedier, Interaktive Medier. FISK-serien 3*. Aalborg Universitetsforlag 1998, p. 36. Se endvidere: Gary Izzo: *Acting Interactive Theatre: A Handbook*. Heinemann, Portsmouth, N.H. 1998, p. xiii.
- 2 Jf. Jytte Wiingaard: *Teaterforestillingen*. Drama, Frederiksberg 1988. Jeg forstår videre forestillingsanalysens genstands-felt, betydningsdannelsen, som en *dynamisk semiosis* i Per Aage Brandts forstand. Se: Per Aage Brandt: »Om stole og andre betydninger – Dynamisk semiotik som forskningsparadigme«, in: *Det menneskeligt virkelige*. Forlaget Politisk Revy, Kbh. 2002.
- 3 E.N.D. er en forkortelse for »Eye Neoplasm Defilement«.
- 4 Solveig Gade og Laura Luise Schultz: »Kritik af teaterkritikken«, in: *Afart* #10, februar 2005.

- 5 Jens Hoffmann & Joan Jonas: *Art Works Perform*. Thames & Hudson, London 2005, p. 184.
- 6 Med forbehold for den »erhvervsskade«, der ligger i at have oparbejdet analytiske kompetencer og teoretisk viden.
- 7 »This is the end, my beautiful friend / This is the end, beautiful friend / The end of our elaborate plans / The end of everything that stands / The end [...] Lost in a roman wilderness of pain / And all the children are insane. [...]«
- 8 Ole Fogh Kirkeby: *Eventum Tantum – begivenhedens ethos*. Samfundslitteratur, Frederiksberg 2005, p. 210.
- 9 Erving Goffman: *The Presentation of Self in Everyday Life*. Doubleday, New York, 1959.
- 10 Ole Fogh Kirkeby: *ibid.*
- 11 Lars Qvortrup: *Det hyperkomplekse samfund*. Gyldendal, Kbh. (1998) 2000.
- 12 Modsat middelalderen, renæssancen og barokkens *theatrum mundi*, der udgjorde en filosofisk og teologisk metafor for verden som en scene, hvor alle havde roller at spille i et basalt drama bestemt af Gud eller skæbnen, jf. Shakespeares *As You Like It* eller Calderóns *El grand teatro del mundo*.
- 13 Bruno Latour: »Om aktørnetværksteori«, in: *Philosophia* 25, 3-4, 1996.

**Kim Skjoldager-Nielsen** (f. 1971)

Dramaturg og kandidatstuderende ved Teatervidenskab, KU. Senest bidragsyder til *Tro på teatret* (Multivers, 2006) med artiklen »Publikumspositioner og erfaringsmetafysik i teatret«. Medvirkende i SIGNAs seneste forestilling, *Seven Tales of Misery* (PLEX – Kbh.'s Musikteater, sept. 2006).