

# Remedierede iscenesættelser

## – om virtuelle og teatrale verdener

Af Falk Heinrich

### Intro

Massively Multiplayer Online Role-playing Games (MMORPG) er virtuelle online verdener, hvor flere personer spiller på samme tid i en virtuel verden, der er visualiseret på computerskærmen. Der findes mange MMORPG'er med hver deres karakteristika hvad angår visualisering af rum, tematik og handlemuligheder. Disse verdener er befolket af såvel spillernes avatarer og automatiserede digitale agenter (Non-Player Characters). Avataarer er 3D figurer, der er spillernes repræsentation i den virtuelle verden. Avataarer styres via tastaturet og musen. Via ens avatar kan man fx bevæge sig rundt i den virtuelle verden og udtrykke sig via små præprogrammerede handlingssekvenser og ansigtsudtryk. Spillerne (avataarerne) kan desuden kommunikere indbyrdes via chat eller i stigende grad også mere direkte via mikrofon.

Denne artikel stiller et tilsyneladende simpelt spørgsmål: Kan eller skal MMORPG forstås som teatrale iscenesættelser?

Iscenesættelse er blevet til at polysemt begreb i lighed med fx æstetik. Ligesom æstetikbegrebet i dag ikke længere er forbeholdt kunstdomænet, men er blevet til et aspekt af alle fænomener, så synes alt at være iscenesat. Det er længe siden, at iscenesættelse betegnedes noget særligt i forhold til en hverdag, der var defineret ved, at den netop ikke kunne iscenesættes. Virksomheder og produkter iscenesættes og omgives med en mere eller mindre effektiv fortælling; antallet af spindoktorer og coaches, der hjælper med at udforme den rette, individuelle iscenesættelse med det rigtige tøj, de rigtige værdier og ord er drastisk stigende. Man kan også iscenesætte sig på mindre heldig vis, idet man »laver en scene«. Iscenesættelse er blevet til en tankefigur, et perspektivisk filter, gennem hvilket vi ser verden som et shakespeareansk *theatrum mundi*. 80'ernes performanceteater agerede og reagerede, med inspiration fra den historiske avantgarde ved at iscenesætte det private, det personlige og konkrete, det netop ikke-iscenesatte. Alt syntes derefter at kunne iscenesættes og fiktioniseres – og, som dialektisk modtræk, syntes alt derefter også at være virkeligt. Virkelighedsteatret er et af de postdramatiske nøgleord. Dette paradoks fungerer tilsyneladende stadigvæk, men kun på grund af en vedvarende epistemologisk skelnen mellem netop fiktion og virkelighed, mellem det iscenesatte og det ikke-iscenesatte, mellem »Sein und Schein«. Således nødvendiggør begrebet iscenesættelse dets modsætning og horisont, det ikke-iscenesatte, det virkelige. Men hvor er dette virkelige,

dette ikke-iscenesatte hende, når alt synes at være iscenesat? Shakespeares dramatiske »all the world is a stage« giver trods alt kun mening på en (teater)scene.<sup>1</sup>

På baggrund af iscenesættelsesbegrebets inflation, synes svaret på denne artikels spørgsmål at være ganske ligetil; på skærmen viser der sig en »scene«, hvor brugerne/spillerne spiller fiktive karakterer, deres avatarer, der interagerer med (og mod) hinanden. Analogien er slående. Men holder denne konceptuelle transfer?

Det mener jeg ikke. Selvom MMORPGs åbenlyst benytter sig af centrale teatral iscenesættelsesgreb, så har de ikke længere et grundlæggende epistemisk sigte, således som modernitetens teater har det. I denne artikel vil jeg argumentere for, at MMORPGs re-medierer og transformerer centrale aspekter af den teatral iscenesættelse i opbygningen af digitale performative domæner, men at disse nye performative domæner ikke fungerer vha. forskelsdannelsen mellem det iscenesatte og det ikke-iscenesatte. Virtuelle online verdener eksisterer ikke som konceptuelt adskilte pendanter eller spejlinger af en social realitet, men snarere som gestaltninger og udvidelser af sociale domæner. Ligeledes kan avataren ikke længere forstås som en teatral karakter, men skal anses som et kommunikations- og handlingsmedium, der muliggør social og kommunikativ handlen i virtuelle rum.

## Metode og definitioner

Baggrunden for valget af teatrets og computerspillets iscenesættelsesbegreb er de to mediers iøjnefaldende lighed og samtidig deres ligeså iøjnefaldende forskellighed, som giver sig udtryk i en gensidig animositet. Sat på spidsen: teaterfolket fremhæver umiddelbarheden - det ikke medierede -, som kan sanses i skuespillerens direkte og konkrete, kropslige udtryk i tidlig og rumlig simultantitet mellem skuespiller og tilskuer. Nogle teaterfolk synes derfor at udvise en vis angst for mediernes invasion af maskinel uegentlighed og uhåndgribelig teknologisk »virtualitet« på de skrå brædder. Mange computerspillere anser derimod teatret som et antikveret musealt udtryk, der ikke er i stand til at aktivere tilskuerne og derfor anses for at være for kedeligt. Interaktiviteten er deres nøgleord.

Til trods for de åbenlyse forskelle er vi teaterforskere tilbøjelige til at overføre og applicere iscenesættelsesbegrebet og det medfølgende dramaturgiske begrebsapparat på de nye digitale domæner. Vi er forført af en øjensynlig analogi. Både her og der befolker fiktive figurer et fiktivt univers, der på en eller anden måde bæres af en vilje til narration og drama. Både teater og computerspil deler en øjeblikkelighed og en variabilitet (som fx filmen ikke ejer). Brenda Laurels bog *Computer as Theatre* (1991) er en klassiker, som ingen kan komme udenom. Også nyere tids spilforskning indenfor humaniora og æstetik understreger teatral og dramaturgiske aspekter. Artiklens intention er dog ikke at kritisere denne perspektiviske transfer, som helt afgjort giver både excellente analytiske og praktiske redskaber i forhold til computerspil, men snarere at undersøge, hvordan disse online computerspil modi-

ficerer (og måske opløser) et således appliceret iscenesættelsesbegreb. Jeg er altså ude i en afprøvning af analogien, der nødvendigvis også må implicere spørgsmålet om, hvorvidt iscenesættelsesbegrebet overhovedet giver mening i forhold til virtuelle digitale verdener.

Såvel teater som computerspil betegner dog et meget stort og mangfoldigt område med mange genrer og vidt forskellige iscenesættelser. På den ene side vil jeg støtte min argumentation i forhold til teaterformer, der ifølge Fischer-Lichte (2004) baseres på en »to-verdens-teori«, dvs. de er udtalt repræsentationelle. Det kan dog ikke gøres, uden at henvise til det 20. århundredes teatereksperimenter - her kunne nævnes performanceteatret og teaterinstallationen m.fl. - som tilsyneladende arbejder imod teatrets repræsentationsparadigme og i stedet fokuserer på performativitet, der på forskellig vis vil opløse skellet mellem scene og sal, aktør og tilskuer. Begge former forsøger at inkludere tilskuerne i en referenceløs begivenhed.<sup>2</sup> Med få undtagelser vil jeg fokusere på udtalt repræsentationelle iscenesættelsesformer, fordi online computerspil åbenlyst synes at abonnere på disse.

På den anden side vil jeg koncentrere mig om MMORPGs, der faciliterer socialitet i det virtuelle rum og ikke computerspil, hvor spilleren spiller mod et stykke software. Nogle af de bedst kendte MMORPGs er World of Warcraft og Second Life. World of Warcraft udspilles i en visualiseret og varieret 3D-verden, der indeholder forskellige landskaber og bebyggelser. Karaktererne tilhører forskellige racer (fx mennesker, alfer, gnome, trolde, etc.) og typer (præst, shaman, jæger, kriger etc.). I spillet kan der socialiseres, landskaber kan udforskes, der kan løses opgaver og naturligvis kæmpes mod fjendtlige klaner og alliancer. Second Life derimod er programmeret som virtuel ækvivalent til vores sociale verden. Avatarer kaldes for indbyggere. Deres ydre træk er meget personaliseret af den enkelte spiller. Her kan der købes land og bygges huse, opbygges sociale netværk, gøres forretninger og tjenes penge. Mange virksomheder og statslige institutioner er »til stede« i Second Life via virtuelle bygninger, indbyggere og informationer. Dermed fremstår MMORPG som interaktive begivenheder, der synes at dele nogle grundlæggende principper med et teaterbegreb, der er sig distinktionen mellem scene og sal bevidst. MMORPG konstituerer en virtuel platform (scene) for individuelle spillere og deres mangfoldige, fiktive karakterer.

I fire afsnit vil jeg undersøge både scene- og figurbegreberne som værende nogle af de karakteristika ved MMORPGs, der synes at understøtte analogien mellem teater og computerspil. Jeg vil nærme mig disse to begrebslige overførelser via såvel konkrete fysiske sammenligninger (teaterscenen og computerskærmen som interface), samt sammenligninger af sociale konstruktioner (hvem spiller for hvem om hvad?) og granskninger af implicite iagttagelsesoperationer med tilhørende realistiske konstruktioner.<sup>3</sup>

## Forhøjninger og interface

I næsten alle teatertraditioner er der en niveauforskel mellem scenen og tilskuerrummet. Det græske teater arbejdede med en arenascene, hvor tilskuerne i en halvcirkel omsluttede spillepladsen (orchestra) som afsluttedes med proskenion og skene. Den europæiske teatertradition arbejdede siden middelalderen med forhøjede scener, enten meget interimistiske med løse brædder på tønders eller meget solide i deciderede skuespilhuse. Hvis forskellen ikke etableres på fysisk vis fra teaterarkitekturens side, så er tilskuerne meget hurtige til at forme forskellen, der indikerer teatret. Fx er gadeteatret og dets publikum eminent til at etablere en rundkreds omkring aktørerne. Vi anskuer og oplever det som værende meget naturligt, at der findes nogle personer, der fremfører noget, og andre personer, der er tilskuere.

Fischer-Lichte identificerer forskellige teaterformer, der opstod i 1960'erne og frem, som værende eksponenter for det »performative Wende« (Fischer-Lichte 2004). I hendes analyser perforerer performanceteatret skellet mellem scene og sal, både fysisk og konceptuelt. Allerede i 60'erne arbejdede Grotowski med scenarier, hvor tilskuerne blev placeret midt i scenerummet. Richard Schechner er en anden fremtrædende instruktør og teoretiker, der i sine forestillinger diskuterer teatrets rituelle aspekter, hvor aktør og tilskuer tilsammen danner ét socialt energetisk rum, der kæmper mod et distanceret tilskuerperspektiv og prøver at forvandle tilskuere til aktører. 80'ernes og 90'ernes performanceteater tog igen afstand fra denne rituelle men fantasmagoriske drøm og behandlede på meget konkret vis skellet mellem scene og sal og mellem figur og performer i deres forestillinger (fx Wooster Group).

Omkring årtusindeskiftet og frem forhandler teaterinstallationer det sceniske rum i forhold til tilskuer og aktør på en ny måde. Her er tilskueren blevet til en besøgende, der måske endda bliver taget ved hånden og ført rundt i gestaltede universer. Tilskuernes samlende perspektiv er forsvundet til fordel for en individuel oplevelse af gestaltede scenarier. Det betyder ikke kun multiple oplevelses- og fortolknings-tilgange, men også en nødvendig plasticitet i forestillingen og dens kompositoriske dele. Skuespillerne/performerne skal i højere grad improvisere i et direkte møde med tilskuerne<sup>4</sup>. Teaterinstallationers og computermediets særlige interaktive æstetik synes at nærme sig og spejle sig i hinanden. Begge udtryksformer udfordrer den individuelle bruger til at agere og forlade tilskuerpositionen til fordel for en handlen (en performativitet), der er konstitutiv for de respektive udtryksformer. Mens teaterinstallationer helt konkret formår at implicere tilskuerne/deltagerne i installationens tidsrum, så oplever computerspillerne dog en sensomotorisk afstand til deres virtuelle karakterer.

Computerspil arbejder med interfaces, først og fremmest monitorer, der visualiserer et gestaltet aktionsfelt, og højttalere, der producerer lyd. Spilleren befinder sig foran skærmen i en afstand på under 1 m. Der findes ikke et decideret fysisk sted, hvor der spilles, der spilles derhjemme, på internetcaféer og også i skoler eller

på kontorer. Selvom skærmen er lige foran, så er den dog langt væk. Vi er ontologisk afskåret, vi har ingen mulighed for at interagere på direkte, fysisk vis med billedverdenen på skærmens glasplade. Der skal anvendes elektroniske interfaces som mus og controller, som igen kræver kendskab til ganske komplicerede kommandoer. Spillerne har »adgang« til spillet via mus og tastatur eller en controller. Disse teknologiske redskaber med tilhørende operationskoder (et tryk på en piletast, der angiver det interaktive objekts bevægelsesretning på skærmen, er en aktivering af en kode) tillader spilleren at interagere »i« og »med« den visualiserede verden. Deres fysiske aktioner bliver transformeret og transmitteret som digitale data, der bl.a. animerer virtuelle objekter og figurer i et visualiseret rum.

Med denne nøgterne og naive fremstilling stilles spørgsmålet om, hvorvidt man kan tale om en scene og i givet fald, hvor den befinder sig. Er scenen foran skærmen, der hvor spilleren agerer på fysisk vis, eller skal det visualiserede rum opfattes som en scene? Svaret synes ganske ligetil. Scenen udgør selve den visualiserede spilleverden. Her er altså tale om et sammenfald eller en entydighed mellem scene (her forstået som et mulighedsrum) og selve det visualiserede datarum, samtidig med at det materielle, fysiske aktionsrum (skærm, tastatur/controller, skrivebord. etc.) er totalt adskilt fra scenen. Dette kan tolkes som opprioritering af det imaginære rum.

Teaterscenen derimod, er et historisk og socialt defineret rum, der ikke adskiller realiteten fra scenisk fiktion, men etableres i adskillelsens forskel. Forskellen er samtidigheden af den materielle scene og det imaginære rum. I andre tilfælde kan forskellen også beskrives som en decideret overvejning af et normalt socialt og funktionelt anderledes defineret rum (fx gadeteater i en indkøbsgade eller site specific performanceteater i en fabriksdal). Denne materielle og/eller funktionelle forskel kan man kun på afstand få øje på. Den ophøjede scene og de ophøjede tribuner etablerer på arkitektonisk vis denne forskel, som tilskuerne er en del af. Forskellen kan også etableres på anden vis, men vil altid være perspektivisk og derved konceptuel for teaterscenens æstetik. Dette er grundlaget for teaterscenens referentialitet, ligegyldigt om der refereres direkte til virkelige begivenheder eller ej.

En computerspilscene er altid allerede entydig, da den ikke har noget materielt fundament. Computerskærmen er nemlig først og fremmest et teknologisk redskab, som ikke er defineret entydigt men er yderst variabelt i forhold til det, der vises. Den defineres altid på ny, afhængig af hvilke computerprogrammer der kører, og kan rumme multiple applikationer. Et computerspilsvindue kan placeres ved siden af eller foran et regnearksvindue eller et vindue, der viser et videoredigeringsprogram. Derved indeholder computerspilscenen ingen immanent forskel, der er konstituerende for den visualiserede verden. Computerskærmens materialitet er ingen rammesætning, da dens adskillelse ikke er konstitutiv for computerspillet. Skærmens visualiseringer af alskens computerprogrammer er blevet til en integreret del af vores hverdag. Forskelle qua udgrænsninger eller overvejelser indgår dermed ikke som

konceptuel basis i spille-scenens betydningsgenerering. Dette betegnes som medie-konvergens.

Men, ville man med rette kunne indvende: MMORPG og andre computerspil refererer eksplicit til fx filmiske universer og figurer eller historiske begivenheder.

## Scener og kartografiske universer

Skal man tro hovedparten af spiludviklerne, så er ambitionen bag visualiseringerne af computerspilsverdener fotorealismen. Computerspilsindustrien investerer mange kræfter i at generere en detaljerig scenografi for deres spil. Der hersker heller ingen tvivl om, at disse verdener henter inspiration i filmens univers, det være sig mytologiske universer, som fx »Ringenes Herre« eller historiske scenarier fra 2. verdenskrig eller også science fiction settings. Second Life's visualiseringer er delvis brugergenereret og består af bygninger i alle afskygninger. Der findes fx repræsentationer af eksisterende institutioner og virksomheder. Mange andre spil er bygget op over en eventyrverden, som finder inspiration i litterære eller filmiske forlæg.

Bagved computerspilsindustriens hang til fotorealisme ligger den overbevisning, at en høj grad af realisme faciliterer brugerens immersion i disse virtuelle verdener<sup>5</sup>. Ved første øjekast er der tale om en reproduktion og dermed en repræsentation af allerede eksisterende rum, det være sig fiktive eller virkelige. En repræsentation etableres dog ikke kun ved det repræsenterendes fænomenale ligheder eller semantiske henvisninger, men af en iagttager, der etablerer forbindelsen mellem repræsentationens to dele. Iagttageren har del i repræsentationsprocessen, men er ikke i repræsentationen. Som udgangspunkt baseres alt teater på denne iagttagelsesoperation, ligegyldigt om det iagttagede anskues som repræsentation (som i det traditionelle teater) eller en præsentation (som fx i performanceteatret). I begge tilfælde drejer det sig om en frem-stilling af handlinger, som etablerer og bliver etableret af tilskueren.

Denne iagttagerposition findes dog ikke i computerspil som generisk træk. Derfor kan den virtuelle verden ikke betegnes som repræsentationer, uanset om denne verden er modelleret over kendte fiktioner fra film og litteratur eller tager udgangspunkt i den »reale« verden. MMORPG re-medierer nemlig fiktionens og realitetens temaer og scenografier. Men re-mediering betyder altid transformation. Bolter og Grusin (2001) beskriver re-medieringens fire forskellige gradueringer, fra en simpel genkendelig overførsel (transparens) til egentlig appropriation med emergens af nye mediale former til følge (absorbering). Online computerspil absorberer. Deres tematiske intertekstualitet er ikke en reference, der påpeger overførelsen af og analogien til teatrets fiktionsstrategier. Intertekstualiteten er ikke en henvisning men kompleksitetsreducering via genkendelighed (fx Klastrup 2001). For spilleren drejer det sig primært om at etablere sig i en allerede fortrolig verden, som værende

grundlaget for spillerens interaktioner og først sekundært om at se narrative, repræsentationelle sammenhænge.

MMORPGs visualiseringer er simulationer af vor kulturelle erfaringsverden, ligegyldigt om de stammer fra fiktionens eller realitetens verden. Baudrillards simulacrumbegreb indeholder tegnets og billedets negation og erstatning af den oprindelige referent (realitet): »The substitution of signs of the real for the real.« (Baudrillard, 1983) Med henvisning til Borges' fabel om rigets kartografer, der fabrikerer et kort over territoriet med forholdet 1:1, erklærer Baudrillard, at det fra nu af er simulationens kort, der går forud for territoriet. Modsat Baudrillard, erstatter Deleuze/Guattaris simulationsbegreb ikke virkeligheden, men approprierer virkelighed og gestalter en ny uden nødvendigvis at negere de allerede eksisterende. Hvor Baudrillard stadigvæk synes at være baseret på en inkommensurabel dualisme (kopi og model), så er Deleuze/Guattari mere processuelt tænkende, idet simulationer udvider og transformerer virkeligheder snarere end erstatter dem (Massumi 1987).

Også MMORPGs benytter sig af sådanne kartografiske simulationer, der gestalter et konkret og genkendeligt mulighedsfelt for både interaktionen med simulationens objekter og for den sociale interaktion spillerne imellem. Men computerspillenes virtuelle verdener refererer ikke, da de ikke er forpligtet på en nærmere bestemmelse af det refererede. De simulerer i Deleuze/Guattaris forstand og re-medierer, idet de gestalter et virkeligt interaktionsrum, der undsiger sig kopistatus. Således approprierer WoWs figurative realisme en mytologisk og derfor evig, forestillingsverden, hvor nuet er berøvet tidens sekventielle, lineære karakteristika. Simulationens realitet består i muligheden for uendelig gentagelse (potentielt kan administratorerne altid gå tilbage til tidligere data-set). I MMORPG skaber den tidløse tid - det mytologiske nu - handlinger. MMORPG-simulationer skabes af digitale data, der beskriver rum og tid, der danner den perceptuelle platform for de (inter)aktioner og kommunikationer, spillerne udfører. I teatret derimod skaber udførte handlinger tid og dermed det fiktive univers<sup>6</sup>. I teatret produceres iscenesættelsen ved eksemplariske (oftest indstuderede og gentagelige), men alligevel singulære handlinger, der historiserer rum via tilskuerens iagttagelse og kun finder sted i opførelsens øjeblik. Viden om repetitionen minimerer ikke opførelsens »Einmaligkeit«, men understøtter tværtimod forestillingens singularitet.

MMORPG derimod er visualiseringer af matematiske, abstrakte og derfor historieløse konstruktioner, der muliggør spillehandlinger i remedierede virtuelle verdener. Filmen (og bogen) *Lord of the Ring* iscenesætter handlinger i den mytologiske, »præ-historiske« verden. I WoW sætter en mytologisk verden spillerens mulige handlinger i scene. Også Second Life kan betragtes som værende en mytologisk verden, ikke fordi den henter inspiration fra fiktionen, men fordi den skaber en konceptuel og konsensual nutid. Dog kan man som spiller i disse virtuelle rum også instruere medspillere og iscenesætte handlinger og optage disse som videosekvenser (machimina) og dermed skabe tid. Inden for dette rum kan naturligvis refereres til

noget udenfor liggende, fx kan man i Second Life tale med en anden om sine kæresteresorger, sit barns kolik eller en amerikansk film.

## Den iscenesatte skuespiller og den agerende spiller

Hvad oplever skuespilleren, når han/hun står på en scene og spiller eller agerer? Svaret vil naturligvis være meget forskelligt, afhængigt af skuespiller, rollen og iscenesættelsen. Formodentlig vil de fleste dog være enige om, at skuespilleren/aktøren investerer sig selv (sin egen krop, sin psyke, sin vilje, sine erindringer, etc.) for at fremstille/frembringe noget for nogen, som ikke gør det. Skuespillerens krop og psyke er ofte blevet beskrevet med begreber som fx værktøj eller instrument, hvis kapacitet skal udvides, for at kunne frembringe troværdige handlinger, der kan tilskrives fx en figur, en rolle, ideer eller emotioner. For min undersøgelse er det ikke afgørende at differentiere mellem de forskellige spillestrategier og –poetikker. Vigtig er derimod forskellen mellem skuespillerens og tilskuernes perspektiv. I fremførelsens øjeblik gør en skuespiller det, han/hun gør. Der ligger ingen dobbelthed i det. Alle skuespilsystemer udvikler teknikker, der prøver at forhindre en automatiseret udførelse af indstuderede handlinger. Skuespilleren skal helst ikke tænke på næste dags indkøb, mens han/hun siger sine replikker og udfører sit partitur. Men også hvis det skulle forekomme, så er det det, skuespilleren gør: han/hun udfører nogle handlinger, mens tankerne er et andet sted. (Hvor ofte sker det ikke i dagligdagen!) Til gengæld kan en skuespiller/performer ikke »være« to personer på samme tid, men »kun« et individ, der spiller en rolle og/eller udfører en handling<sup>7</sup>. Stanislavskij fordrede ikke skuespillerens reelle transformation til figur. Det »magiske hvis« er en teknik (og ikke en trylleformular) - for både aktør og tilskuer. Brecht fordrede den spillede rolle og skuespillerens stillingtagen til rollen. I performanceteatret videreudvikles det, idet aktøren bliver til en figur, der nogle gange spiller en rolle – og dette for(an) tilskuerne.

Set ud fra tilskuernes perspektiv ser det anderledes ud. Den ovennævnte konstituerende forskel kommer til syne i iagttagelsen af sceniske handlinger. Mange teaterdefinitioner (fx Brook, Bentley, Boal) er skrevet ud fra tilskuernes perspektiv. Set derfra er det sceniske sprog i det »moderne« teater grundlæggende metaforisk<sup>8</sup>. I sin lille metafor-teori opsporer Thomas Bredsdorff (1996) metaforen i kontrast til symbolet. »»Metafor« kommer af at oversætte, eller overføre, »symbol« af at sammenbinde«. Grundlæggende er metaforer sammenligninger. I uddybningen af dette refererer Bredsdorff bl.a. til Richards, der karakteriserer metaforen ved den spænding, der opstår mellem metaforens to dele (betydning og udtryksmiddel). Spændingen er ikke andet end det moderne teaters intrinsiske forskel, distinktionen mellem selv- og fremmedreference, mellem »hypermediacy« og »immediacy« (jeg vil komme tilbage dertil), som tillader interpretation og fortolkning. Den »interpretative metafor« virker dog ikke kun på det intellektuelle niveau, men kan også forstås



som »et imago [...] der momentant præsenterer et intellektuelt og følelsesmæssigt kompleks.« (Bredsdorff 1996).

For skuespilleren eller performeren derimod er deres handlen på scenen i første omgang hverken metaforisk eller symbolsk, den er først og fremmest konkret og båret af en teknik, der tillader tilskuernes fiktionisering af de viste handlinger. Først som retro- eller prospektiv beskuen af udførte eller fremtidige sceniske aktioner får handlingerne symbolsk eller metaforisk kraft for skuespilleren selv.

En avatar er en grafisk repræsentation af spilleren i den virtuelle verden. Dette er den gængse og korte beskrivelse af en avatar. Begrebet indeholder to dele: spilleren og den digitale repræsentation. Repræsentation kan bestå af et foto af spilleren, men behøver på ingen måde at ligne. I MMORPG er avataren oftest en af systemet tilbudt og af spilleren moduleret 3D figur. De enkelte spil tilbyder forskellige grader af modifikationsmuligheder. I Second Life er den meget høj, vægten ligger på individualiseringen af avataren. I WoW findes forskellige avatartyper hentet fra alverdens mytologier, såsom mennesker eller orker, trolde eller »taurens« (som blandinger af tyr og menneske). Det er nærliggende at sammenligne en avatar med en teatral karakter. Både avataren og karakteren tillader en inkongruens mellem (skue-)spiller og det fremstillede. Begge synes at fremstille aspekter, der insinuerer en repræsenteret helhed. Dobbelttheden synes endda mere udpræget i MMORPG, da avataren er et computerbillede, der bliver håndteret via forskellige typer input devices, der kun tillader et fåtal af implementerede udtryksmuligheder. Mellemløbet af teknologien synes at rykke avataren væk fra spillerens fysiske realitet. For at blive i teatrets domæne, er sammenligningen med dukketeatret nærliggende. Den mekaniske kraftoverførsel er blevet skiftet ud med digitale kommandoer, men begge mekanismer kanaliserer udtryksmuligheder og frembringer en særegen æstetik. De skærmbaserede avatarer »ligner« animerbare tegneseriefigurer/dukker. Analogien synes at holde – men igen – kun set ud fra en ekstern betragters perspektiv. Alle er dog spillere i MMORPG; selv dem, der er med på en kigger, skal være logget på vha. en avatar. Selvom mange måske vil tøve med at kalde spillernes handlinger for værende konkrete pga. den virtuelle verdens uhåndgribelige immaterialitet, så er disse handlinger dog konkrete kommunikationer med andre spillere. Mange undersøgelser peger desuden på, at handlingerne i den virtuelle verden har en psykofysisk effekt på spillerne (fx Turkle, Schroeder, Taylor)<sup>9</sup>.

Min påstand er altså, at avataren kun repræsenterer en figur, når vi betragtede læner os tilbage og ikke spiller. I MMORPG er dette ikke noget problem, avataren bliver stående der, hvor den nu måtte befinde sig (i nogle MMORPG med fare for at blive slået ihjel). I disse øjeblikke kan spilleren betragte sin avatar som mimetisk figur i dens dobbeltbetydning som både repræsenterende spilleren og en karakter, der kan være prædefineret af spillet eller gestaltet af spilleren selv. Som karakter repræsenterer avataren en imaginær figur, der igen repræsenterer spilleren selv. Der kan ligge mange forskellige motivationer til grund for en specifik repræsentation (fx

i forhold til udseende, selvopfattelse, følelser, ambitioner, fantasier), der kan undersøges ud fra fx sociologiske, psykologiske og naturligvis dramaturgiske perspektiver. Den mimetiske betragtning har erkendelses- og læringspotentiale, da der er tale om en anden ordens iagttagelse.

Naturligvis kan det diskuteres, hvad der hører til spillet og hvad ikke: hører den kontemplerende betragtning med til spillet eller ej? Uanset hvad, forvandles repræsentationen til et værktøj eller et instrument, i det øjeblik spilleren handler. Håndtering af computermusen og tastaturet og avatarens aktioner danner nu en operationel enhed, der lader spilleren udføre sociale og/eller spilimmanente handlinger. I dette øjeblik opleves avataren ikke som metaforisk repræsentation, der overfører karakteristika fra avatar til spiller, hverken for spilleren eller med/modspilleren. Der kommunikeres eller handles spillerne imellem - via deres avatarer, som først og fremmest er et kommunikativt medie og instrument. Avatarer kommunikerer ikke<sup>10</sup> - det er spillerne, der kommunikerer. I handlingens øjeblik er avatarer derfor ikke teatrale karakterer, der er dele af et fiktivt narrativt univers, men snarere spillernes digitale forlængelse i en konkret interaktion.

Perspektivskift: naturligvis kan avataren »anskues« som værende en repræsentation, der fx forsøger at beskrive spillerens personlighed. Naturligvis kan (og skal) forholdet mellem avatar og spiller undersøges og beskrives vha. teatrets begrebslighed og analysemetoder, hvad fx angår interne, narrative og spatiale struktureringer af digitale universer. Dette forudsætter og indfører en iagttagelsesdistinktion mellem spillerens univers (Real Life) og den virtuelle verden (Virtual Life). Perspektivskiftet fra beskuer til aktør udviser dog denne distinktion, da jeg som spiller agerer og kommunikerer med andre via en visualiseret figur (avatar), som i handlingens øjeblik ikke længere kan forstås som en »anden«. Jeg spiller ikke en »anden« eller noget »andet«. Det ville være skue-spil, der forudsætter en iagttagelig og iagttaget »andethed«. Avataren er derfor snarere spillerens performative udvidelse, der tillader spillerens psykofysiske deltagelse i et ellers immaterielt univers.

Det er meget sjældent, at spilleren reelt spiller den digitale karakter (hvilket computermediet indtil videre også kun muliggør i begrænset omfang). Naturligvis fordrer den valgte avatar bestemte personlige træk i spillehandlingerne. Undersøgelser viser også, at fx høje avatarer opfører sig mere sikkert og bestemt end deres mindre ækvivalenter (Yee, Bailenson 2007). Men der kan ikke være tale om en »anden«, da avataren er det eneste, som andre spillere kan forholde sig til. Og det selvom alle ved, at der befinder sig en person i RL bag skærmen et eller andet sted på kloden. Som med (og dog meget forskelligt fra) Boals usynlige teater, hvor aktionerne kun bliver til iscenesættelser for den vidende deltager eller tilskuer, behøves der en konkret »afsløring« fra spillerens side, for at avataren kan betragtes som en spillet karakter. Dette kan til gengæld blive til et tema i kommunikationen de vidende spillere imellem. Forskellige kommunikationskanaler kan også køre samtidigt: fx én hvor der kommunikeres via avatar, og én hvor der via forums eller chat meta-

kommunikeres om fx avatarer og deres funktion. Sagen er dog ikke, om avatarerne kan forstås som spillede (teatrale) karakterer – det kan de, da der ikke behøver at være kongruens mellem spiller og avatar, hvad angår morfologi, personlighed, psykologi, social og politisk observans i et virtuelt univers etc.. Spørgsmålet er snarere, om denne forskel spiller en konstitutiv rolle i MMORPG eller ej? Og det mener jeg ikke, at den gør. Selv ved en simultan meta-kommunikation, der etablerer en distinktion mellem spilaktionerne via avatar og kommunikation om samme, kan begge ikke længere baseres på en »ontologisk« distinktion mellem spilleren og dens virtuelle repræsentation, da begge benytter sig af det samme kommunikationsmedie. Distinktionen mellem fiktive spillehandlinger og reale kommentarer er resultat af en overenskomst.

Ifølge Bredsdorff skaber symbolet et helt udelt univers. Symbolet er tæt knyttet til romantikken og dens forherligelse af Platons idé-verden. Det er ikke en sammenligning, men formår at gøre en idé nærværende. Han citerer Goethe: »Symbolet forvandler fænomenet til idé og idéen til billede, på en sådan måde at idéen i billedet forbliver uendelig virksom og uopnåelig ...« (Bredsdorff 1996). Denne beskrivelse af symbolets virke er først og fremmest funderet i litteratur som værende sproglige billeder, dvs. selvom symbolet ikke sammenligner to dele, og selvom det »hænger glimrende sammen i sig selv«, så står det »samtidig for noget andet«. Også symbolet indeholder spejlingens tankegang, som er så karakteristisk for den vestlige epistemologi. Som Bredsdorff beskriver det, er symbolet et symbol for læseren, for hvem det står for idéen. I sin undersøgelse af det performative i teatret griber Fischer-Lichte også tilbage til symbolet, men hun er dog nødt til at udviske det refererende moment for at performativitet afstedkommer (eller er) en »Wahrnehmung des Phänomens in seinem Sein.« (Fischer-Lichte 2004). Med henvisning til Fischer-Lichtes appropriering af symbolbegrebet, kunne man karakterisere virtuelle online verdener og deres iboende avatarer som værende symbol-verdener, der omslutter aktørerne, men dette ikke på materiel vis som i (performance-)teatret, men derimod qua mytens *hic et nunc*<sup>11</sup> og den operationelle enhed mellem spiller og avatar i den virtuelle verden.

Men er det spillerens idé (her forstået som essens), der billedliggøres via den symbolske avatar? Og hvordan kan en sådan idé operationaliseres, så at den formår at deltage i konkrete kommunikative handlinger? Besvarelsen af disse spørgsmål kræver en længere udredning, som pladsen her ikke tillader. Men kombinationen mellem symbol som idé, der udfolder sit virke i sin imaginationens »uopnåelighed« og dens meget prosaiske anvendelse som kommunikationsattribution i virtuelle - men mellem menneskelige - domæner, løsriver symbolet fra dets platoniske vesterlandske arv som kontemplation til en fundering på participation. Eller sagt omvendt, den teknologisk funderede forståelse af informationstransmission tilføjer avataren (og dens virtuelle omgivelser) symbolets magi, der er i stand til at kreere et rum for konkrete interaktioner og overvinde digitale datas u håndgribelighed.

Måske kan sammenligningen med telefonen hjælpe. Vi opfatter den stemme,

som vi hører i telefonen, ikke som repræsentation af en person på den anden side, men som personens stemme, selvom vi udmærket ved, at stemmen har gennemgået nogle elektroniske transformationer. I videokonferencer sker noget lignende, samtalepartnerens videobillede »er« den anden og opleves ikke som repræsentation. Vi forholder os kommunikativt til både stemme og billede som alter-ego, altså som perceptionelle imagoer af den anden. Avatarer synes at fungere på en lignende måde, med den udvidelse, at de ofte er fantastiske i deres udformning og netop ikke holder sig til (foto-)realismens fænomenalitet. Men de »fantastiske« muligheder betyder ikke nødvendigvis, at vi har med teatrale karakterer at gøre, men snarere at MMORPG re-medierer teatrale elementer i udformning af performative domæner. Avataren i disse performative domæner skal forstås som symbol, der forener to fragmenter<sup>12</sup>. Avataren tilhører nemlig både spillerens fysiske verden (qua repræsentation) og onlinespillets virtuelle verden. Også implementeringen af moderne sensortechnologier og computer vision-teknologier prøver at minimere forskellen mellem her og der, mellem spiller og avatar, i og med at avataren animeres og styres af fysiologiske parametre, der er meget tættere på spillerkroppens autonome funktion (fx hjerterytme, hjernebølger, hudens svedproduktion etc.) på jagt efter en transparent umiddelbarhed.

## Umiddelbarhed og hypermedialitet

Nærvær er et centralt begreb i teaterforskning og -praksis. Begrebet nærvær er langt fra entydigt og kan anvendes til at beskrive fx en skuespillers ageren og væren på scenen eller en skuespillers evne til at fremstille en fiktiv, fraværende figur eller også skuespillets tematik. Distinktionen mellem nærvær og fravær er en måde at beskrive forskellige iscenesættelsespoetikker og -paradigmer på. Fravær kommer til syne i iscenesættelses tekniske aspekter (skuespil, scenografi, instruktion) og fremtræder som form. Nærvær/fravær er en iagttagelsesdistinktion, der konstituerer teateroplevelsen som primær kommunikation (udtalt i fx Brechts episke teater) og teatret som medie, via hvilket en dramatiker, en instruktør, en scenograf og skuespillerne udtrykker sig.

Bolter og Grusin (1999) (senere også Bolter og Gromala, 2004) identificerer mediernes funktion som nærværsskabende, det være sig en fysisk realitet eller en anden persons tanker og forestillinger. Medierne skaber umiddelbarhed (»immediacy«). Men det kan naturligvis ikke lade sig gøre uden at tage den rammesætning med, som ethvert medie ikke kan være foruden. De henviser til renæssanceteoretikeren Albertis vinduesmetafor, der beskriver og indrammer maleriets perspektivgestaltning. Betragteren ser igennem et vindue på en bagvedliggende verden, der fremstår som kompositorisk og konceptuel enhed. Bolter/Grusins genstandsfelt er computermediet. Her dannes Albertis vindue af selve skærmen og computerinterfacets programvinduer. Bolter/Grusin betegner mediets fremtræden som hyper-medialitet

(»hypermediacy«). Deres pointe er, at umiddelbarhed og hypermedialitet er et paradoks, der konstituerer medier og vores iagttagelse af og igennem disse. Teatret er ingen undtagelse. Det særlige ved teatret er dog, at mediets materialitet består af mennesker og scenografi, der ikke adskiller sig fra det ikke-medierede. Skellet mellem det iscenesatte og det ikke-iscenesatte skal etableres pga. dette materialitetskontinuum. Skellet kan være en indramning (symboliseret ved fx det traditionelle sceneforhæng) eller en konstitueret forskel via spillestil og scenografi, men ses også i, at en teateroplevelse er del af fritiden, som man køber billetter til og oplever som tilskuere sammen med andre.

Dette prøvede performanceteatret at rykke ved, idet det fx iscenesatte form (fravær) som information (indhold), for hermed at rykke ved realitet/fiktions-distinktionen<sup>13</sup>. Fischer-Lichte ser det performative teaters<sup>14</sup> ambition i overvindelsen af nærvær/fraværs- retorikken, som for hende tilhører en »Zwei-Welten-Theorie« (2004). Det performative teaters sigte er selv-referentialitet og dermed overvindelsen af medieringen. Målet er de sceniske begivenheders fortryllende selvbetydning. »Det vil sige, at i dens kerne opstår fortryllelsen af selv-referentialiteten, som befrielse fra forståelsesarbejde, som afsløring af menneskets og tingenes »egenbetydning«<sup>15</sup> (Fischer-Lichte 2004, s. 325, min oversættelse). Målet er en absolut og forskelsløs præsens. I en tidligere artikel har jeg prøvet at påvise, at dette er en umulighed, netop fordi teatret skal etablere et skel for overhovedet at kunne komme til syne som værende en iscenesættelse. Dette skel er i sidste ende en dokumenterbar påpegning af sig selv (Heinrich 2006).

For MMORPG forholder det sig lidt anderledes. Da medialiteten uomtvisteligt er en teknologisk betingelse, er fx »presence« og immersion nøglebegreber i computerspilsindustrien og den dermed forbundne teknologiske forskning. Det mediale skel skal ikke først etableres, som i teatret, men så vidt muligt minimeres. Spillerne skal helst have en oplevelse af at være nedsænket i en virtuel verden. De fleste MMORPG spilles i dag i fuldskærms-mode, der simulerer fjernsynsskærmen og usynliggør de andre kørende computerprogrammer. Men foran de kartografiske simuleringer af landskaber og bygninger finder vi et lag af skiftende, ofte semi-transparente vinduer, der viser menu-ikoner og felter med informationer om spillets tilstand, personlige ressourcer eller spillerens aktionsmuligheder etc. Ifølge Albertis vinduesmetaforik, skulle disse ikoner anses som en del af rammen, som dermed ikke hører til mediets indhold (information), som er repræsentationen af den virtuelle verden.

Men disse ikoner og vinduer er også en del af de interaktive mediers umiddelbarhed, idet de tillader og understøtter en intentionel handlen. Vinduerne med al deres information bliver til værktøjer, en »extension(s) of man« (McLuhan 1964). Jeg mener, at den overfor nævnte kartografiske simulation ikke kun udgøres af visualiseringer af landskaber og avatarer, men at menu-ikoner og vinduer, i lighed med landkortets signaturforklaringer, er en ufravigelig del af de virtuelle online verdener.

I MMORPGs drejer det sig ikke kun om fortolkningshjælpemidler (som vi behøver for at fortolke et landkort), men især om »interaktive ikoner« (Bøgh Andersen 1990), der effektuerer kommandoer. Interfacet giver ikke kun indblik i et bagvedliggende imaginært rum, men skal helt konkret forstås (og opleves) som performativ enhed mellem spillerens håndtering af teknologiske remedier og de medierede handlinger på spillernes skærme. Med den ovennævnte teknologiske udvidelse vha. sensorer og taktile feedback-systemer, formår avataren både at transmittere spillerens kommunikative intentionalitet overfor andre spillere og overføre perceptuelle og fysiologiske reaktioner på meget konkret vis.

Set ud fra den agerende spillers position overskrider MMORPG som kartografisk simulation altså det konceptuelle skel mellem hypermedialitet (fravær) og umiddelbarhed (nærvær), simpelthen fordi der ingen tilskuere er, men kun agerende spillere. Dette indikerer ikke mindre end et kulturelt skifte, analogt (men ikke identisk) med det performative skift, som Fischer-Lichte foreslår. Albertis vindue som tankefigur er et produkt af den begyndende modernitet, der etablerer en særlig iagttagelseposition og en særlig optik, hvis grundlag og konsekvens er den epistemologiske distinktionen mellem realitet og fiktion (fx Jauss 1997). Ironisk nok synes computermediet med dets åbenlyse vinduesstil (»window-style«) og multiple re-medieringer at være med til at demontere modernitetens reflektoriske meditationer. Nærvær i MMORPG er ikke længere kun en emotionel og intellektuel medleven på grundlag af den visuelle og auditive sans, men er en aktiv deltagelse vha. mediets teknologiske ramme, der ikke refererer, men re-medierer og inkorporerer den taktile sans.

## Afslutning

Neal Stephensons begreb metavers, som introduceres i hans novelle *Snow Crash* fra 1992 og betegner virtuelle verdener, forekommer i dag misvisende, da MMORPG ikke længere er overlejringer oven på en real verden. Virtuelle verdener kan ikke længere forstås som forskelsdannelse; de eksisterer hverken som overbygninger eller som helt nye domæner, men som sociale udvidelser. Her kan der arbejdes og tjenes virkelige penge, som bruges på både materielle og virtuelle varer, her kan der spilles og man kan være del af en social gruppe, og her kan også iscenesættes kunststudielinger, performances eller foredrag.

MMORPG er computerprogrammer, der fortløbende konstruerer og regulerer virtuelle kommunikative verdener. Selvom disse verdener nødvendigvis er artificielle og konceptuelle, fremstår forskellen mellem artificialitet og ikke-artificialitet på ingen måde som disse verdener kommunikative funktionalitet. Teatret derimod baseres på denne perspektiviske forskelsdannelse. Teatertilskuernes »willing suspension of disbelief«<sup>16</sup> - accepten af, at nogen spiller nogen/noget andet som dobbelt negation - konfirmerer det påpegede konceptuelle skel. Den virtuelle online- verden nødvendiggør derimod spillerens performative accept af avataren som kommunika-

tions- og handlemuligheder i forhold til både medspilleren og den konkrete virtuelle verdens muligheder. MMORPG re-medierer aspekter af teatrets iscenesættelsesstrategier for at spillerne kan deltage og udføre handlinger på tværs af ontologisk adskilte verdener. I og med re-medieringen opløses dog - sådan set indefra - den teatral iscenesættelses intrinsiske distinktion mellem fiktion og realitet som resultat af tilskuernes iagttagelsesoperation. Online verdenerne kartografiske universer konstituerer en permanent handlings- og kommunikationsplatform for geografisk og tidsligt adskilte spillere via opbygningen af et generisk rum. Ligeledes kan avataren ikke længere kun forstås som teatral karakter, men først og fremmest som kommunikationsattribut og en medial udvidelse af spilleren.

## Litteratur:

- Andersen, Peter Bøgh (1990), *A Theory of Computer Semiotics*, Cambridge University Press, Cambridge,
- Baudrillard, Jean (1983), *Simulations*, Semiotext(e), New York
- Bentley, Erik (1968), *Det levende drama*, Hasselbalch, Kbh.
- Boal, Augusto (1995), *The Rainbow of Desire*, Routledge, New York
- Bolter, J.; Grusin, R. (1999), *Re-mediation*, MIT Press, Cambridge, Mass., London
- Bolter, J; Gromala, D. (2004), *Windows and Mirrors*, MIT Press, Cambridge, Mass., London
- Bredsdorff, Thomas (1996), *Med andre ord*, Gyldendal, 1996
- Brook, Peter (1988), *Det tomme rum*, Munksgaard, København
- Deleuze, Gilles (1968), *Difference and Repetition*, Columbia University Press, Columbia
- Fischer-Lichte, Erika (2004), *Ästhetik des Performativen*, Suhrkamp, Frankfurt a. M.
- Goffman, Erving (1990) *The Presentation of Self in Everyday Life*, Penguin Books, London
- Heinrich, Falk (2006), »Kroppens tavshed« in: *Peripeti 6-2006*, Aarhus Universitet
- Jauß, Hans Robert (1997), *Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik*, Suhrkamp, Frankfurt a. M.
- Klastrup, Lisbeth (2001), *Adventures in StoryMOO – online textuality in play* [<http://www.it-c.dk/people/klastrup/articles.html>]
- Klastrup, L. (2004), »EverQuest som en ny tids fiktion. Kommunikation og interaktion i en online spilverden«, i Engholm.
- Klastrup, L.(red.), *Digitale Verdener*, Gyldendal, Kbh.
- Laurel, Brenda (1998), *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, Mass.
- Massumi, Brian (1987), »Realer than Real – the simulacrum according to Deleuze and Guattari», *Copyright*, nr. 1
- McLuhan, Marshall (1987), *Understanding media: The extensions of man*, Ark, London
- Taylor, T.L (2006), *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, MIT Press, England
- Turkle, Sherry (1997), *Life on the screen - identity in the age of the internet*, Touchstone, New York
- Schroeder, Ralph (Ed) (2002), *The Social Life of Avatars*, Springer, London
- Stephenson, Neal (1994), *Snow Crash*, Penguin Books, London

## Noter

- 1—Hvis verden var blevet til en scene, hvordan kan vi da overhovedet identificere verden som værende en scene?
- 2—Jeg mener dog ikke, at disse iscenesættelsesstrategier i sidste ende kan undslippe repræsentation, her forstået som difference mellem den pågældende begivenhed og den eksplicitte påpegning af samme. (Heinrich, 2006).
- 3—Kategoriseringer som fx kunst og underholdning i forhold til teater og computerspil er ikke relevant i denne kontekst, da iscenesættelsesbegrebet netop ikke længere er reserveret til (den sceniske) kunst, men anvendes indenfor næsten alle livsområder. Mange forskere har benyttet sig af dramapædagogikkens iscenesættelser for at nærme sig computerspillets begrebslighed. Grunden hertil er, at tilskuerne ud fra et pædagogisk sigte bliver til aktører, der spiller for hinanden. Hermed forandres dog ikke det teatral iscenesættelsesbegreb. Desuden bygger MMORPG ikke på pædagogiske intentioner.
- 4—På den hjemlige front kan fx nævnes Signa Sørensen's teater/performanceinstallationer og Cantabile 2's arbejde.
- 5—Der findes ingen videnskabelig undersøgelse, der kan dokumentere denne sammenhæng. Immersion er et begreb, der beskriver brugerens/spillerens følelse og bevidsthed som værende del af det virtuelle univers. Immersion er afhængig af mange flere faktorer under indflydelse af både spillets genre, specifikke karakteristika og den enkelte spiller mm.
- 6—I alle forsøg på at beskrive teatrets initiale forskel, fra Bentley til Brook eller Boal, indgår handling eller aktion. At »scene« ikke kun hentyder til et særligt rum, men også en struktureret handlingsepisode, indikerer teatrets immanente og til-skue-stillede forskel.
- 7—Der er ikke mange skuespillere, der bryder sig om at blive forvekslet med en rolle i deres private og offentlige liv.
- 8—Selvom iscenesættelser naturligvis kan arbejde med symboler, her defineret som kulturelt tillagte betydninger, der af tilskuerne bliver iagttaget som sådanne.
- 9—Set i lyset af neurofysiologiens resultater kan det ikke komme som en stor overraskelse, da informationer er udvekslingen mellem de hjernecentre, der er knyttet til de forskellige sanser, som er afgørende for sansningen og perceptionen.
- 10—Kun hvis avatarer er et computerprogram, der agerer og reagerer på »andre« spillers aktioner.
- 11—Creuzer skriver: »Das Zeitmass der Symbolerfahrung ist das mystische Nu, in welchem das Symbol den Sinn in sein verborgenes und, wenn man so sagen darf, waldiges Innere aufnimmt.« (citeret i Fischer-Lichte 2004).
- 12—etymologi: græsk *symbolon* »tegn, symbol« sammensat af *syn-* + en afledning af *ballein* »kaste«.
- 13—Det vil føre for vidt at kaste sig ud i en beskrivelse af performanceteatrets og det post-dramatiske teaters forskellige strategier.
- 14—Det performative teater betegner ikke en bestemt genre eller strategi men mere en intention, i dét der findes mange forskellige iscenesættelsesformer (som fx performance-teater, teaterinstallationer, happenings etc.)
- 15—»Das heißt, Verzauberung entsteht im Kern aus der Selbstreferentialität, als Befreiung von Verstehensleistungen, als Enthüllung der »Eigenbedeutung« von Mensch und Dingen.«



16—Coleridge hentydede oprindeligt til læserens accept af eksistensen af supernaturale fænomener i den poetiske digtning.

**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 sig med den interaktive digitale installationskunst. Han har arbejdet som professionel teaterskuespiller og instruktør. (Se [http:// www.studioru.dk](http://www.studioru.dk)).



> Sofie Gråbøl i *Et Drømmespil*  
(Betty Nansen, 2007, Foto: Natascha Thiara Rydvald)