

# Teknologien som medspiller

## The Wooster Groups Hamlet

Mette Risgård Tranholm

The Wooster Group har eksisteret i mere end 30 år under Elizabeths LeComptes ledelse og produceret over 40 teater-, danse- og videoproduktioner i deres faste tilholdssted The Performing Garage på Wooster Street i New York. Ensemblet har turneret over hele verden og står i dag som en af Amerikas mest respekterede eksperimenterende teatergrupper. Karakteristisk for The Wooster Group er deres pionerarbejde i forbindelse med inddragelsen af moderne teknologi på teaterscenen. Elizabeth LeCompte er en radikal og utraditionel teaterinstruktør med en uddannelse indenfor maleri og fotografi. Hun har således ikke nogen klassisk instruktørbaggrund og kan ikke siges at tilhøre en bestemt skole. LeCompte arbejder med en kontrapunktisk flerstemmighed, hvor hun anvender det, hun finder interessant fra forskellige arbejdsmetoder, og skaber derved sin egen unikke iscenesættelsesstil. Her benytter hun sig ikke bare af teatrets virkemidler, men også af filmens, arkitekturens, musikkens, dansens og den visuelle kunsts. Dette skinner igennem i LeComptes syn på sin egen rolle som instruktør i følgende udtalelse:

I'm not a theatre person, I'm not an acting coach, and I'm not a traditional director. I think it is usually a traditional director who is trained to interpret a play, while I'm making my own play even if I'm using someone else's play. I feel that I'm making my own play which means that I have to develop my own language. In standard theatre or a repertory company the actors are supposed to bring a language with them and the director gives the actors the *modus vivendi*, so to speak, the reason for coughing onstage and helps the actor to make that language work on the stage. On the other hand, I'm working with many different kinds of training and ways of performing on the stage and all of them are equally wonderful to me. I don't value one over the other, I value performance, I value the stage. (Arratia 1992, s. 121)

Artiklen er baseret på mit praktikforløb hos The Wooster Group fra researchfasen over prøveforløb til præsentation for publikum. Gennem mit førstehåndsindtryk af gruppens arbejde med *Hamlet* (2007) og med teoretikerne Jean Baudrillards og Fredric Jamesons diagnoser af den postmoderne samfundstilstand og massemediekulturen i baghånden ønsker jeg at belyse og diskutere, hvilken effekt LeComptes inddragelse af teknologien har på gruppens prøveforløb, arbejdsmetoder, spillestil og udtryk. Jeg vil ligeledes diskutere, hvorledes The Wooster Groups brug af teknologi er medvirkende til at blotlægge betydningsstrukturer forbundet med den postmoderne højteknologiske virkelighed.

## Researchfasen

Det er langt fra altid LeCompte, der får ideen til hvilket stykke, der skal spilles. Således var det skuespilleren Scott Sheperd, der havde været besat af *Hamlet* siden sin ungdom, der foreslog stykket. I 2004 arrangerede han med et par andre skuespillere nogle læsninger af stykket på The Performing Garage. LeCompte overværede flere af disse læsninger og indvilligede herefter i at lave forestillingen. Herefter indledte gruppen den researchfase, hvor alle bidrager med input og ideer. Dette kan være inspiration fra film, tv-produktioner, dans, bøger, teaterstykker eller musik. I tilfældet med *Hamlet* så gruppen et utal af tv- og filmproduktioner af stykket. I denne proces stødte de på en filmet version af en *Hamlet* teaterproduktion fra 1964 med Richard Burton i titelrollen. LeCompte forelskede sig i denne filmede version af forestillingen, som hun i øvrigt selv havde set live i 1964. Det var Burtons vision med forestillingen at filme den fra 17 forskellige kameravinkler foran et live publikum. Produktionen blev klippet til en film, der blev vist i kun to dage i 2000 biograf landet over. Denne idé med at vise en live teaterproduktion for så mange mennesker på en gang blev kaldt Theatrofilm, muliggjort af »the miracle of Electrovision« (Program til *Hamlet*, s. 30).

## Prøveforløb

Grundlaget for prøveforløbet på *Hamlet* blev herefter en reproduktion af Burtonfilmen, hvorved interaktionen med teknologien blev et centralt element i The Wooster Groups *Hamlet*. Gruppen startede med at øve til en lille plasmaskærm, der afspillede Burtonfilmen. Skuespillerne kiggede hele tiden på skærmen og øvede sig i at efterligne Burtonspillernes bevægelser. Et godt stykke inde i prøveforløbet fik LeCompte ideen at vise Burtonfilmen på et kæmpestort lærred, så publikum bedre kunne fornemme reproduktionen. Dette vil konkret sige, at Burtonversionen vises på et stort lærred på bagscenen samtidig med, at Woosterspillerne »downloader« eller rekonstruerer Burtonproduktionen. De to produktioner spilles altså simultant.

Selvom The Wooster Groups arbejdsform er kendetegnet ved en tæt gruppeproces fra researchfasen og frem til sidste opførsel, har LeCompte dog den helt centrale rolle. Ideer bringes til bordet, indtil hun tænder på noget eller ser sin egen vision i noget af materialet. Med David Savran kan man sige, at der er tale om: »...a lengthy collaborative working process that brings together a variegated body of material from many different sources and filters it through a single consciousness, that of Elizabeth LeCompte.« (Savran 1988, s. 2) Det samme scenario gør sig gældende under selve prøveforløbet, spillerne improviserer indtil LeCompte ser sin vision i deres arbejde, tager styringen og begynder at tune materialet hen imod denne vision. Dette kan være en langsommelig proces, eftersom LeCompte ikke nødvendigvis verbaliserer sin vision. For hende handler det om at genkende visionen, når hun ser den: »It takes me a long time to figure out why I'm doing something... A lot of

times I don't know what I'm looking for until a long time in.« (Dunkelberg 2005, s. 49) Man kan sammenligne LeComptes arbejde i prøveforløbet med surrealisten Max Ernsts *frottage*teknik. Teknikken går ud på at lægge et stykke papir ovenpå en genstand (et guly, bord, tapet etc.) og tegne eller gnutte ovenpå med et stykke kul, indtil et nyt mønster end genstandens eget langsomt fremtræder. LeCompte gnutter så at sige på materialet og skuespillerne, indtil nye abstrakte mønstre kommer til syne. I denne proces viser LeComptes vision sig langsomt i materialet.

The Wooster Group er kendt for deres lange prøveforløb. De første readings på *Hamlet* fandt sted i 2004, og stykket havde premiere i 2006. Prøveforløbet strakte sig således over to år (dog afbrudt af turnéer) og er endnu ikke afsluttet, selvom stykket har haft premiere. Herved adskiller The Wooster Group sig fra langt de fleste andre teaterensembler, idet de fortsætter prøveforløbet i spilleperioden. LeCompte ser alle forestillinger, dels for at opleve publikums reaktioner og dels for at kunne give noter til skuespillerne og teknikerne dagen efter. De steder, LeCompte har noter til, øves igennem inden aftenens forestilling. Der er i disse tilfælde ofte tale om detaljer, men der kan også være tale om lidt større ændringer. Dette betyder, at The Wooster Groups forestillinger altid er work-in-progress.

Med *Hamlet* tager gruppen stilling til og problematiserer den allestedsnærværende teknologi, der præger det postmoderne samfund, ved at inddrage brugen af teknologi på teaterscenen. Teknikken er med til at bestemme dramaturgien, da gruppen i *Hamlet* følger Shakespeares tekst kronologisk, men bryder handlingen ved at spole frem eller lave jump cuts i Burtonfilmatiseringen. Med denne sammenblanding af forskellige intertekstuelle elementer og montagedramaturgi indskriver The Wooster Group sig i det postdramatiske teaters dramaturgi (jf. Lehmann, 2006). Der tilføjes med intertekstualiteten og brugen af teknologi nye betydningslag til Shakespeares *Hamlet*, så der udfolder sig en polyfoni af stemmer og betydninger. Der er således tale om at bruge et fortidigt litterært værk til at skabe noget nyt eller sige/afsløre noget nyt. Dette kommer til udtryk i LeComptes kommentar til sit eget projekt: »This is what I do – bring things together. I take something; I copy it, and maby something's revealed that's not in the original. I go for that. It's a way of passing on a tradition by reinventing a play.« (Kramer 2004, s. 54)

## Game structures

LeCompte arbejder som nævnt ikke med én bestemt metode eller teori. Dette skinner også igennem i Philip Auslanders interview med tidligere Woosterperformer Willem Dafoe, der udtaler: »We don't work from a particular philosophy or methodology. It's a fluid thing. It evolves.« (Auslander i Callen 2004, s. 100) I stedet arbejder The Wooster Group med fokus på at udvikle deres eget sprog. I jagten på et unikt sprog afprøver gruppen i prøveforløbet forskellige konstellationer af materialet. I denne proces er der ikke fokus på at skabe en intention eller mening. Det væsentlige er, at

materialet kan tolkes på så mange måder som muligt. Af denne årsag improviseres alle Woosterproduktioner frem. For at opnå en mangfoldighed i udtrykket introducerer LeCompte forskellige redskaber for improvisation. Et af LeComptes greb er i denne forbindelse at udstikke regler for skuespillernes bevægelser via improvisation. LeCompte kalder disse regler for *game structures*. Det kan eksempelvis være at give en skuespiller bind for øjnene, få dem til at vælge et handicap de skal spille med eller give en spiller en bestemt plads på scenen, som denne ikke må spille udenfor. Den grundlæggende game structure i *Hamlet* består i forholdet til teknologien, med reproduktionen af Burtonfilmen. Under prøverne på *Hamlet* indførte LeCompte desuden en game structure, der bestod i at bede skuespillerne om at spille en scene, mens de dansede William Forsythe-dansen<sup>1</sup> fra deres foregående forestilling *Poor Theatre*. Denne game structure blev brugt som inspirationskilde til nye bevægelsesmønstre i forestillingen. Selvom Forsythe-dansen blev taget ud senere, fornemmer man stadig, at efterligningen af Burtonspillernes bevægelser har karakter af en dans. Under en anden prøve bad LeCompte skuespilleren og sangeren Casey Spooner om at tage en mikrofon og synge replikkerne, hvilket resulterede i to originale sange til stykket tilsat moderne elektronisk musik, der bliver endnu en reference til det højteknologiske. Disse redskaber til improvisation er således med til at generere originalt, overraskende materiale og nye bevægelsesmønstre. Det kan ligeledes være medvirkende til at kaste nyt lys over teksten.

## Prøveforløbsæstetik

En anden inspirationskilde, der har sat sit præg på LeComptes arbejde, er den banebrydende performancekunstner Jack Smith (1932-1989). Smith udviklede i 1960'erne, 70'erne og 80'erne egne performances, der opførtes på irregulære tidspunkter i Smiths egen lejlighed i New Yorker-bydelen SoHo. Man kan betegne hans performances som »amatøragtige«, og han introducerede et radikalt ikke-narrativt teater. Smith indbyggede forskellige »*confounding*« (Leffingwell 1997, s. 26) devices i sine performances, det vil sige elementer, der skulle forbløffe, forvirre, komme bag på eller overraske publikum. Eksempelvis indlagde han pauser på op til 10 minutter imellem replikker eller ord, det vil sige en indbygget langsomhed. Et andet karakteristisk greb for Smith var at skabe en følelse hos publikum af at »everything was going wrong.« (Ibid.) Heraf betegnelsen »amatøragtig«. I Smiths performance, *Rehearsal for the Destruction of Atlantis*, blev det centrale den temporale aktivitet omkring skabelsen/prøveforløbet og det at være vidne til den, frem for et fokus på en forestilling som et færdigt produkt. Disse greb udmøntede sig i performances med en særlig prøveforløbsæstetik, eksempelvis blev de fejl, der opstod i prøveforløbet til en del af forestillingen.

I denne forbindelse dyrker LeCompte det at inkorporere de fejl, der opstår under prøveforløbet i The Wooster Groups forestillinger. LeCompte kalder dette »to build

in a mistake«. (Arratia 1992, s. 130) LeCompte inspireres så at sige af fejl, eftersom disse fejl er medvirkende til at afbryde tekstens flow og derved åbne op for nye betydningslag. Man kan også betegne dette greb som en måde at inkorporere tilfældigheden på, som Lecompte udtaler: »I call it chance work, like throwing a handful of beans up in the air. And when they come down on the floor, I must use that pattern as one pole against which I work my dialectic.« (Savran 2005, s. 51)

Et eksempel på dette fra *Hamlet* var, da Scott Sheperd skulle redigere Burtonfilmatiseringen. I klippeprocessen kunne det ikke undgås, at karakterernes bevægelser ofte hakkede over, hvilket skabte en komisk effekt. Da han viste det til LeCompte, synes hun, at det var fantastisk. Denne fejl efterligner Woosterspillerne derfor i deres opsætning. Nogle steder er Burtonfilmen af så dårlig kvalitet, at filmen stopper, og går i det man kalder *unrendered*. Denne mangel/fejl er ligeledes gjort til en del af forestillingen. Når filmen er af for dårlig kvalitet, står der blot *unrendered* på blå skærme. I disse huller, må Woosterspillerne ty til andre filmatiseringer af *Hamlet*, de enten kan se eller rekonstruere.

Prøveforløbsæstetikken skabes også i *Hamlet* ved at fastholde metoder, der er blevet anvendt til at indøve stykket. Et eksempel på dette er, at performerne ind i spilleperioden fastholder grebet med at se på skærmene (i stedet for på deres medspillere) hele tiden, for at se om de er korrekt placeret.

## En åben og omskiftelig proces

For at opnå mangfoldigheden i udtrykket arbejder LeCompte med en åben proces og et åbent værk. Årsagen til dette kan findes i LeComptes kommentar omkring det åbne system: »I can't stand it when something becomes perfect, enclosed. I like to leave the system open.« (Arratia 1992, s. 141) Dette er ligeledes en af årsagerne til, at der ikke arbejdes ud fra en bestemt metode, samt grunden til, at LeCompte ikke kommer med ideer, der er udtænkt derhjemme. For hende handler det om at være åben overfor det materiale skuespillerne giver hende at arbejde med. I starten af prøveforløbet på *Hamlet* er det således kun Scott Sheperd, der har fået tildelt rollen som Hamlet. Herudover er det ikke fastlagt, hvem de øvrige performere skal spille. De spiller derfor forskellige roller alt efter hvilken karakter, der er brug for i den givne scene. Først lidt efter lidt under prøverne tildeles spillerne roller, og det besluttes, at Kate Valk skal spille både Gertrud og Ofelia. Dette er en måde at holde processen åben på og afprøve forskellige konstellationer, indtil LeCompte ser, hvem der er den rette til rollen. På denne måde gror spillerne heller ikke fast i en rolle, og der er dannet grobund for, at spillerne kan spille forskellige roller.

Hvis LeCompte begynder at kede sig under prøverne eller ser spillerne falde ind i en naturalistisk spillestil, slår hun dem ud af kurs, så noget nyt kan opstå. Det kan eksempelvis være ved at bringe teknologi på banen eller ved at benytte sig af chokeffekter. Som LeCompte selv udtaler om disse greb:

I use these (terms) sometimes as a shock thing. If I can sense that someone's not connecting, I'll say things just to shock the person into trying something else. So when I say »don't act« it is often to people that have a certain facility to cover themselves, to repeat certain rhythms, and I get bored. I try to disrupt the patterns so they try something else, some other ways of doing. (Ibid, s 133)

Brugen af teknologi anvendes blandt andet med henblik på at mindske performerernes kontrol, hvilket Willem Dafoe kommenterer i denne udtalelse: »...as a performer, they're just tools, and sometimes we use them to actually take us away from ourselves, to take the control away from us. We have to cooperate with them.« (Auslander i Callen 2004, s. 102) Processen holdes således flydende og omskiftelig, det samme gør skuespillerne. Interaktionen med teknologien skaber en højnet opmærksomhed fra skuespillernes side, der er nødt til at have en indbygget parathed i deres kroppe, der kan rumme omskifteligheden, den dynamiske proces og ubalancen. Skuespillerne opnår aldrig den fulde kontrol med karakteren og kan derfor heller ikke læne sig tilbage og spille rollen på ryggraden. Dette er blandt andet på grund af samspillet med teknologien, som Willem Dafoe beskriver på følgende måde;

We do a lot of mix of live and prerecorded stuff and that really is interesting because you have to figure in the mix all the time. You're a little off-balance. You're always a little fluid. You can't hunker down and absolutely control the performance because you've always got to reconsider the mix. (Ibid.)

Formålet i forhold til ovenstående er at skabe levende, polyfoniske og åbne forestillinger og karakterer. Samtidig skaber skuespillernes højnede opmærksomhed ligeledes en højnet opmærksomhed hos publikum. Sagt på en anden måde så undersøger en Woosterperformer sit eget forhold til opgaven, der stilles, i stedet for at fylde momenterne med følelser, der stemmer overens med karakterens, sådan som eksempelvis Stanislavskiskuespillere er uddannet til.

## Fokus på stemme og fysik

Under prøverne på *Hamlet* står det fysiske udtryk og stemmerne centralt. Med hensyn til stemmebrugen orkestreres stemmerne som musikinstrumenter i samarbejde med lydteknikerne. Teknologien anvendes her som medskaber af en karakter. I tilfældet med Kate Valk der både spiller Ofelia og Gertrud, forvrænger teknikerne Ofelias stemme, så den bliver lysere og yngre. Som Gertrud bruger Valk sin normale stemme. LeCompte instruerer meget detaljeret på spillernes brug af stemmen, hvilket kommer til udtryk via LeComptes sprog, når hun instruerer. Hun kommenterer eksempelvis, hvilke ord, der skal fremhæves, hvilken klang, teknikerne skal farve en stemme med og i hvilken rytme, der skal tales, ved eksempelvis at nynne rytmen i sproget for spillerne. Utallige gange under prøverne minder hun spillerne om, at

replikkerne nærmest skal synges. Nogle gange lytter LeCompte ikke til teksten, men blot til lyden af stemmerne

Meget af prøvetiden på *Hamlet* er dedikeret til det fysiske udtryk. Et af kendetegnene ved The Wooster Group er deres stærke fysiske udtryk. I *Hamlet* imiterer Woosterspillerne Burtonspillernes bevægelser til punkt og prikke. Det vil sige, at bevægelsesmønstret i forestillingen bestemmes med visse undtagelser af Burtonspillernes hakkede bevægelser. Teknologien via live-kameraerne på scenen er ligeledes med til at bestemme performerens bevægelser og placering i rummet. Eksempelvis bliver hænder og ansigter filmet og projiceret op på en skærm, hvilket betyder, at performerne skal være præcist placeret foran livekameraet. På denne måde er interaktionen med teknologien med til at bestemme *Hamlets* æstetik. Dette kræver timevis af træning, koordination og præcision fra skuespillernes side. Dette lykkedes blandt andet på grund af LeComptes fokus på detaljen, der er med til at skabe et sofistikeret fysisk udtryk. I begge tilfælde skinner det igennem, at LeCompte er tilhænger af en musikalsk tilgang frem for en psykologisk. LeCompte mener, at hvis der arbejdes med musikken, så kommer psykologien også. LeCompte opfordrer derfor skuespillerne til blot at have den psykologiske intention i bagehovedet og så lade hende skabe resten.

## Den woosterske V-effekt

*Hamlet* starter med, at Scott Sheperd, der spiller Hamlet, går afslappet ind på scenen og sætter sig i en stol midt på scenen. Herefter peger han op på teknikerstaben, der er placeret synligt bag publikum og siger til dem: »*Play that tape*«. Her startes Burtonfilmen. Dernæst bringes forestillingens første klassiske verfremdelsesgreb<sup>2</sup> på banen via den direkte publikumshenvendelse. Scott siger til publikum: »*1964, Lunt Fontanne Theatre*«. Scott peger også på en af karaktererne på lærredet og siger: »*Barnard Hughes, he shows up in Midnight Cowboy*«. Herefter efterligner han sporadisk nogle af Burtonspillernes bevægelser og replikker, hvorefter han kalder på en af de andre skuespillere: »*Judson, come out and help me, will you do Horatio*«. Her præsenteres et andet klassisk V-greb nemlig markeringen af skillelinien mellem skuespiller og rolle, da Scott beder Judson (skuespiller/privatperson) om at spille en rolle (Horatio).

Med hensyn til Sheperds henvendelse til teknikerstaben kan man sige, at der er tale om en variation over eller en udvidelse af V-begrebet, da der her ikke blot er tale om direkte publikumshenvendelse, men også direkte henvendelse til teknikerne. Illusionen brydes således yderligere, publikum mindes om, at de er i teatret. Samtidig bliver teknikerstaben medspillere igennem hele forestillingen, fordi spillerne henvender sig til dem og siger »*fast forward*« til teknikerne, når det er nødvendigt.

I *Hamlet* udvider The Wooster Group V-begrebet yderligere. Eksempler på en

woostersk V-effekt findes i deres brug af teknologien. Eksempelvis er skuespillerne i *Hamlet* udstyret med mikroports og øresnegle (earphones). Skuespillerne hører teksten igennem øresneglen, hvorved der skabes et ekstra led imellem tekst og udsigelse. Man kan sige, at stemmen/sproget afkobles/fremmedgøres fra kroppen, hvilket yderligere forstærkes af, at skuespillerne taler i mikrofoner, og at teknikerne forvrænger og leger med deres stemmer. Mest bemærkelsesværdigt er det, at LeCompte giver noter under forestillingen til teknikere og skuespillere igennem deres øresnegle.

Stemmerne fordobles også til tider således, at Woosterspillerne og Burtonspillernes stemmer nærmest glider sammen. Ligesom stemmerne fordobles også karaktererne. Publikum skal ikke blot forholde sig til to repræsentationer af Hamlet (Burton og Sheperd), men også til yderligere tre, fire og femdoblinger af Sheperd og Burtons Hamlet via deres tekniske reproduktioner, der projiceres op på plasmaskærme. Vældet af tekniske reproduktioner/fordoblinger af Hamlet og stemmerne er et eksempel på den woosterske V-effekt, eftersom dette greb virker fremmedgørende: Hvilken Hamlet skal publikum følge? Se på? Føle med? Hvilken stemme skal man lytte til? The Wooster Groups V-greb i *Hamlet* består i en fremmedgørelse via en konkretisering af de forskellige reproduktioner af den samme person, så vi ser det naturlige i et nyt lys. V-grebene er også medvirkende til at skabe en spillestil præget af en kunstighed, der opstår, når der tilføjes ekstra led imellem performer og rolle, performer og tekst samt performer og udsigelse.

Disse illusionsbrud og verfremdelsesgreb er medvirkende til, at publikum forhindres i at identificere sig fuldt ud med én af karaktererne og i kun at se handlingen fra dennes synsvinkel. Verfremdungseffekten muliggør, at publikum kan se handlingen fra en anden synsvinkel end karakterens egen. Herunder bliver formålet at kaste et nyt lys over verden samt at se verden fra nye synsvinkler.

## Teknologien som performer

En af årsagerne til, at brugen af teknologi står centralt hos The Wooster Group, er, at LeCompte er tiltrukket af overflader, både når det kommer til det overfladeagtige, nærmest kunstige udtryk i spillestilen, der opnås via distanceringsteknikkerne og af tv-skærmen eller lærredets overflade. I et interview med Elizabeth LeCompte skriver Jane Kramer uddybende om LeComptes forhold til overflader: »She prefers what you could call the style or artifice of character. She is attached to surfaces. She believes in the power of surfaces to deepen and disturb –or as she puts it, to »surprise« reality.« (Kramer 2007, s. 54) Dette ligger til grund for et andet centralt greb, som LeCompte benytter sig af, nemlig teknologien som medspiller. Inkorporeringen af teknologien i The Wooster Groups opsætninger er blevet mere og mere sofistikeret gennem årene. Teknikerne bliver medspillere på lige fod med skuespillerne i en Woosterproduktion. Som scenografen Jim Clayburgh udtaler i denne forbindelse:



»Since *Route 1 & 9*, microphones and video monitors have been like performers, part of the company.« (Arratia 1992, s. 127)

Ser man på Jean Baudrillards (2004) diagnose af det postmoderne samfund, kommer en af idéerne med The Wooster Groups brug af teknologi til syne. Ifølge Baudrillard er der tale om en hyperreal verden, og i denne er det vanskeligt at betegne noget som virkeligt, fordi alt er tegn på tegn på tegn, der kan ende i simulacrum. Det vil sige en kopi, hvor ingen original nogensinde har eksisteret. Baudrillard bruger begrebet simulacrum til at forstå det postmoderne og konceptet om masseproduktion, der er karakteristisk for vores elektroniske mediekultur. Baudrillard påpeger, at i den hyperreale verden er der ingen mulighed for at skelne mellem det reale og det imaginære/indbildte/fingerede, hvilket er problematisk. Som eksempel på denne udviskede grænse frembringer Baudrillard påstanden om, at de tv-billeder fra Golfkrigen, verden fik fra Amerika, var lige så virkelige som et virtuelt computerspil. Baudrillard ser dette som symptomatisk for det moderne informationsfund. I vores perception træder virkeligheden i baggrunden for simulacra, det vil sige tegn eller billeder, der illuderer henvisningen til virkeligheden. Baudrillard mener således, at teknologien via film, tv og reklamer er med til at skabe disse tegn på tegn. Hans kritik går på, at disse tegn og billeder vinder frem på bekostning af mening. I denne forbindelse mener jeg, at The Wooster Groups tilgang til teknologien er at tilføre en mening i deres anvendelse af teknologien, samt at se det mangfoldige i denne.

Man kan sige, at der er en dualitet eller ambivalens på spil hos The Wooster Group, idet de simultant omfavner og problematiserer massemediekulturen. I stedet for at forkaste tidens sprog, der er præget af massemediernes og teknologiens indflydelse, tager de så at sige de midler i brug, de kritiserer. På denne måde undgår de at tegne et entydigt billede. På dette grundlag er der mulighed for, at LeCompte og co. kan vise, hvor tegnene og billederne på skærmene stammer fra og således indtage skærmens overflade som middel til uddybelse. Et eksempel på dette i *Hamlet* er scenen, hvor Hamlet slår Polonius ihjel. Performeren, der spiller Polonius, falder død om, men rejser sig hurtigt og går ud fra scenen for øjnene af publikum, imens toner billedet af hans lig frem på en plasmaskærm i gulvhøjde. Den døde Polonius vises på en skærm, derved bliver døden til et tegn. Virkeligheden erstattes af et tegn, og kroppen får objektkarakter. Det vises således, at man kan fastfryse døden, selvom liget ikke fysisk er til stede, jævnfør måden vi ser lig på tv. Forskellen fra tv-billederne er her, at The Wooster Group viser, hvor tegnet/billedet på skærmen stammer fra. De viser den virkelighed, tegnene har rod i. Hele dette scenarie er for mig at se med til at vise, at The Wooster Group er kritiske overfor den virkelighed, vi præsenteres for via medierne, fordi de gør opmærksom på, at vi *ikke* ser, hvad der sker uden for billederne på tv-skærmen. Man kan på denne måde sige, at The Wooster Group lægger en mening i deres brug af teknologien. Netop den mening som Baudrillard efterspørger, en mangfoldig mening, der ikke ønsker at præsentere en objektiv eller entydig sandhed.

Baudrillard beskriver det postmoderne menneske som så fremmedgjort af de tegn på tegn, medierne producerer, at mennesket ikke engang selv ved, at det er fremmedgjort. Dette er for mig at se en anden af årsagerne til, at The Wooster Group forsøger at vise, hvor tegnene stammer fra. Via brugen af teknologi og distanceringsteknikker sætter gruppen fokus på og stiller spørgsmålstegn ved denne fremmedgørelse.

Inddragelsen af teknologien som medspiller udnyttes også tematisk i forhold til selve stykket. I scenen, hvor den afdøde konges genfærd viser sig for Hamlet og afslører, at Claudius har myrdet ham, er brugen af teknologi med til at understrege Claudius' skyld. LeCompte har valgt at lade Ari Fliakos, der spiller Claudius, sige genfærdets replikker. Herudover er billedet af Claudius med åben mund fastfrosset fra foregående scene på en plasmaskærm. Teknikerne bevæger Claudius' mund til stemmen, således at genfærdets replikker får karakter af en bekendelse fra Claudius' side.

Igen er der en dualitet eller ambivalens på spil hos The Wooster Group, eftersom LeCompte lader skuespillerne spille via sig selv foran et levende publikum og lader dem spille foran livekameraer/tekniske apparaturer på scenen. Dette greb er interessant, fordi effekten bliver, som Jennifer Parker Starbuck påpeger i artiklen »Framing the fragments: The Wooster Groups use of technology«, at The Wooster Groups stykker kan ses som samfundsproblematiserende, eftersom de inviterer til at se imellem billederne og høre og se de lyde, der tit overhøres/ses på tv og film. Ved at placere det levende og det teknologiske i interaktion på scenen afsløres sprækkerne imellem de to. På denne måde bliver sprækkerne håndgribelige og fysiske. Ingen af delene placeres således på scenen for deres egen skyld. Publikum ser denne feedback fra levende til skærm og fra sceneverdenen til verden i dag. Der finder således en udveksling sted, som Starbuck beskriver med Margaret Morses udtalelse: »Once the simultaneity of liveness becomes instant feedback between images and the world, an inversion takes place in what was once called representation: neither image nor the world is »first«, and each is likely to shape the other.« (Parker-Starbuck i Callen 2004, s. 228)

## Konfrontation med det decentrerede subjekt

Ifølge Fredric Jameson (1991) medfører skiftet fra den moderne til den postmoderne verden også et skift i subjektoplevelsen. I det moderne er der tale om et centralt, homogent subjekt. I det postmoderne erstattes dette subjekt af det fragmenterede subjekt eller sagt på en anden måde, det autonome individs død, subjektets død. Dette medfører decentreringen af det før centrerede subjekt samt en efterfølgende stress og forvirring over dette.

LeCompte konfronterer dette fragmenterede subjekt i *Hamlet*. Konfrontationen kommer tydeligst til udtryk i gruppens brug af teknologi. I *Hamlet* skal publi-

kum ikke blot forholde sig til den fordobling af karaktererne, der finder sted via Woosterspillerne på scenen og deres Burtonfordoblinger på skærmen. De skal ligeledes forholde sig til gruppens anvendelse af teknikken, der yderligere er med til at destabilisere subjektet. Live-kameraer filmer spillerne, disse billeder projiceres herefter op på de mange plasmaskærme. Det vil sige, at en karakter kan stå levende på scenen, samtidig med at flere billeder vises af samme karakter på skærmene i en fordobling eller tredobling. Der filmes også fragmenter af performernes kroppe eksempelvis en hånd eller et ansigt. På denne måde kan fragmentet af en krop ses uafhængigt af eller anderledes end helheden. Det vises således konkret, at det menneskelige subjekt ikke længere ses som en homogen helhed, men fragmenteret, midlertidigt og mobilt. På denne måde kan man sige, at The Wooster Group undersøger teknologiens potentiale til af afbryde, frame og multiplicere kroppen, og at de derved afslører sprækkerne imellem delene. Billederne, der projiceres op på plasmaskærmene, fastfryses også, så billederne, der hører fortiden til, aktualiseres i nutiden. Dette spiller fint sammen med tidstematikken i stykket, hvor fortiden aktualiseres via kongens genfærd. På denne måde er brugen af teknologi med til at konkretisere Hamlets replik: »The time is out of joint. Oh cursed spite, That ever I was born to set it right.« (Shakespeare 1998, s. 301) I denne forbindelse kan man også se Burtonfilmen som en metafor for kongens genfærd, dette understreges yderligere igennem det faktum, at de fleste af skuespillerne fra Burtonfilmen er døde nu. Fortiden aktualiseres således i form af brugen af Burtonfilmen som et fortidigt kunstværk, men også som en metafor for genfærdet, der hele tiden er til stede i baggrunden og minder os om Hamlets splittelse omkring hævnen over fadermordet.

Ved inddragelsen af teknologien på denne særlige måde bruges teknologien til at problematisere og reflektere over verden udenfor teatret, den postmoderne verden, med dens allestedsnærværende teknologi, der er medvirkende til at skabe et decentreret, flertydigt og fragmenteret subjekt. Den samme teknologi bruges samtidig til at udtrykke *Hamlets* indre tematik på scenen ved at vise Hamlets splittelse mellem fortid og nutid, hans verden og hoffets verden, konkret ved at splitte, fordoble og fragmentere Hamlets krop via video.

## The multiplicity of perspectives

De greb, LeCompte anvender i sin instruktion, skabes ud fra en polyfoni af stemmer og metoder. I denne sammenhæng inkluderer LeComptes greb inddragelse af metoder inspireret af Bertolt Brecht og Jack Smith såvel som game structures, confounding devices, distanceringsteknikker, langvarige prøveforløb og teknologien som medspiller. For mig at se tjener disse greb alle samme formål, nemlig ønsket om at skabe et nyt, unikt scenisk sprog og udtryk, der er polyfont og dermed rummer flere betydningslag, synsvinkler og tolkningsmuligheder. Den overordnede intention er for mig at se, at skabe det David Savran kalder en »multiplicity of perspectives«.

(Savran 2005, s. 54) Effekten af disse instruktionsgreb bliver ligeledes et scenisk udtryk, der simultant formår at konfrontere *Hamlets* indre tematikker på scenen via brugen af teknologiens midler, der blandt andet taler ind i og konkretiserer stykkets tidstematik og Hamlets splittede identitet ved at fragmentere Hamlets krop via video. Samtidig konstitueres den postmoderne verden udenfor teatret med dens allestedsnærværende teknologi, fragmenterede subjekter og menneskets polyfoniske tilgang til dets eksistens i samfundet.

I forhold til Baudrillards kritik af den (postmoderne) hyperreale verden, hvor teknologien er med til at skabe tegn på tegn, der kan ende i simulacrum og tabet af mening, mener jeg, at The Wooster Groups bevægelse kan ses som modsatrettet. Idet de lægger en mangfoldig mening i deres anvendelse af teknologien, åbnes der op for kritisk refleksion over tegnenes og billedernes oprindelse i stedet for en produktion af tegn, der skal illudere en henvisning til virkeligheden. Dette gøres ved at placere det teknologiske og det levende på scenen og i denne interaktion gøre det muligt at undersøge sprækkerne imellem de to. Denne interaktion og LeComptes brug af intertekstualitet åbner op for nye polyfoniske betydningslag og kritisk refleksion over stykket såvel som verden af i dag. På denne måde kan man tale om, at der er en dualitet eller ambivalens på spil i The Wooster Groups simultane omfavelse og problematisering af massemediekulturen og den fremmedgørelse, denne har medført.

## Litteratur

- Arratia, Euridice: »Island Hopping, Rehearsing the Wooster Groups Brace Up!«, *The Drama Review* vol. 36, nr. 4, The MIT Press, 1992
- Baudrillard, Jean: *Amerika*, Informations forlag, 2004.
- Baudrillard, Jean : *Simulacra and simulation*, The University of Michigan, 1994
- Brecht, Bertolt: *Short Description of a New Technique of Acting which Produces an Alienation Effect*, <http://www.english.emory.edu/DRAMA/HistDrama2/BrechtAlien.html>
- Callens, Johan (ed.): *The Wooster Group and its Traditions*, P.I.E –PETER LANG s.a., Brussels, 2004
- Dunkelberg, Kermit: »Confrontation, Simulation, Admiration: The Wooster group's Poor Theater«, *The Drama Review*, vol 49, nr. 3, Fall 2005
- Jameson, Fredric: *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, London, Verso, 1991
- Kramer, Jane: *Interview med Elizabeth LeCompte*, The New Yorker. 8. oktober, 2007.
- Leffingwell, Edward (Ed.): *Flaming Creatures, Jack Smith, His Amazing Life and Times*, Serpent's Tail, London, 1997. Co-publisher: The Institute for Contemporary art, P. S. 1 Museum, New York
- Lehmann, Hans-Thies: *Postdramatic Theatre*, Routledge, 2006
- Savran, David: *The Wooster Group: Breaking the rules*, Original titel: *The Wooster Group, 1975-1985*, First edition, Theatre Communications Group, New York, 1988. Fourth printing, 2005
- Shakespeare, William: »Hamlet« i: *The Arden Shakespeare Complete Works*. Thomas Nelson

and Sons Ltd, 1998  
Program til The Wooster Groups *Hamlet*. The Public Theatre. I: Playbill, Onstage. The Wooster Groups *Hamlet*.

## Noter

- 1—William Forsythe (1949-) Prisbelønnet amerikansk danser og koreograf. Internationalt kendt for sit arbejde med Frankfurter Balletten og omdannelsen af den klassiske ballet.
- 2—Verfremdungseffekten er et led i Bertolt Brechts udvikling af det episke teaters æstetik. V-effekten er et teatralisk greb, der skal forhindre publikum i at fortabe sig passivt i en karakter skabt af en skuespiller. I stedet er målet med teknikken, at tilskueren skal få en kritisk distance til begivenhederne og karaktererne på scenen, således at publikum selv kan tage aktivt stilling til begivenhederne. Dette sker blandt andet via nedbrydelsen af den fjerde væg og dermed nedbrydelsen sceneillusionen, så det bliver muligt for skuespilleren at henvende sig direkte til publikum.

**Mette Risgård Tranholm** (f. 1980) er overbygningsstuderende ved Teatervidenskab (Københavns Universitet). Har været i praktik hos The Wooster Group i efteråret 2007 og skriver på nuværende tidspunkt speciale om The Wooster Group.