

AudioMove – lyd dramatik i bevægelse

af Mette Marie Bitsch D'Souza

Teater Katapult har siden 2004 produceret i alt 15 dramaer inden for teatrets eget stedsspecifikke audiodrama-koncept, AudioMove. Konceptets formål er at bringe den teatrale situation væk fra scenen og ud i det uforudsigelige virkelighedsrum og lade tilskuerens oplevelse af den dramatiske fiktionsverden underbygge af det reale byrum. AudioMove blev til ud fra en vision om at skabe større relation, identifikation og nærvær mellem tilskueren og dramaets hovedperson; dette med udgangspunkt i idéen om, at et højere fysisk nærvær med dramaets scenografi og hovedkarakterens ydre bevægelsesrum ville generere større psykisk nærvær og empati med karakterens indre liv.

I sin grundform er AudioMove på mange måder en videreudvikling af det klassiske radiodrama, men adskiller sig ved at involvere sin oplever både fysisk og mentalt, dvs. gennem en kropsligt funderet oplevelse og en udvidet indlevelse i dramaets hovedperson. AudioMove er således også en udvidelse af den traditionelle audiowalk i og med, at den ikke kun inviterer opleveren til at lytte og gå med på en narrativ vandring, men situerer sin oplever *som* hovedperson. Opleveren bliver involveret i et stedsspecifikt, dramatisk handlingsforløb og forvandles til hovedkarakteren i sit eget fiktive univers, mens han/hun bevæger sig rundt i virkeligheden.

Hvor konceptets tre første produktioner (dengang kaldet AudioGuideTeater) var af rent underholdende karakter, har AudioMove siden udviklet sig til et decideret formidlingskoncept med skabelsen af nye former for turistoplevelser og undervisningsforløb og senest et dramatisk-teknologisk erhvervsredskab til empatisk produktudvikling. De enkelte AudioMove-produktioner udvikles specifikt til deres købere i form af specialudviklede forløb, hvor et bestemt tema eller emne bliver formidlet gennem en dramatiseret fortælling, et omfattende lyddesign og en interaktiv, mobilteknologisk platform.

Konceptet rummer mange muligheder inden for det rent auditive aspekt, men der, hvor det adskiller sig mest væsentligt fra andre lignende koncepter, er ved dets særlige positionering af tilskueren. Det traditionelle, rent akustiske audiodramas fravær af kropsligt nærværende skuespillere opvejes i AudioMove-konceptet af tilskuerens egen kropslige situerethed, og ageren i dramaets konkrete rum. Ved hjælp af nedslag i flere forskellige typer AudioMove-produktioner fra hele konceptets eksistensperiode griber nærværende artikel derfor først og fremmest fat i iscenesættelsen af tilskueren og det omgivende byrum og i den kropsligt funderede oplevelse af det ellers rent auditive drama. Med udgangspunkt i Edmund Husserls og Maurice Merleau-Pontys fænomenologiske teorier om kropslig erfaring, samt Anne Marit Waades definition af det stedsspecifikke teater og Gay McAuleys betragtninger om tilskuerens medfortælling i det teatrale rum, undersøges de muligheder for kropsligt engagement, bevægelse og multisensorisk erfaring, som konceptet giver i forhold til en traditionel teateroplevelse, hvor publikum sidder stille.¹ Dermed er det auditive element bestemt ikke hverken uvæsentligt eller glemt, men ligger blot som det knap så udtalte grundlag for den fænomenologiske undersøgelse. Der er med andre ord

1) Pga. konceptets sensoriske, oplevelsesmæssige karakter betegnes tilskueren/publikum herefter som opleveren/opleverne.

tale om en afdækning af konceptets *move*-potentiale frem for dets *audio*-potentiale.

Indledningsvist bør det også nævnes, at min egen interesse for konceptet udspringer af min ansættelse som dramaturg på Teater Katapult fra 2010-2013. Min deltagelse i produktionen af de seneste AudioMove-dramaer vanskeliggør således en kritisk tilgang til temaet, hvorfor her primært er tale om en teoretisk undersøgelse frem for en kritisk analyse af artiklens centrale tema.

Opleverens stedsspecifikke vandring

Alle AudioMove-dramaer består på lydsiden af et klassisk, lineært opbygget drama centreret om en altoverskyggende protagonist. Dramaet består af en række scener, der er indspillet som selvstændige lydfile. Hver lydfil downloades til en mobiltelefon undervejs på en prædefineret rute, som opleveren følger rundt i byen, landskabet eller institutionen. Størstedelen af de producerede dramaer benytter mobilteknologier udviklet af Alexandra Instituttets Center for Interactive Spaces, primært baseret på QR-koder (i AudioMove-regi kaldet tags), som opleveren fotograferer med telefonen og derved downloader dramaets næste lydfil.² Opleveren ledes hen til de rette tags ved hjælp af et kort og/eller en guidestemme, som enten fungerer som helt neutral navigatør eller som egentlig karakter i dramaet. De fleste AudioMove-dramaer begynder med, at opleveren henvender sig på et bemandet startsted og får udleveret mobiltelefon, høretelefoner og information om dramaet. Fra det øjeblik, man har taget høretelefonerne på og har downloadet første lydfil, starter den stedsspecifikke oplevelse, og opleveren er nu situeret som dramaets hovedkarakter. Gennem hele det narrative forløb skal opleveren således agere som protagonisten, dvs. følge i dennes fodspor ad den anviste rute og undervejs interagere med konkrete fysiske genstande og eventuelt personer. I dramaet *GAMA – på sporet af ukendt land* (Bjørn Rasmussen, 2008, herefter: GAMA) situeres opleveren eksempelvis som protagonisten Kristian, som af sin afdøde søster sendes ud på en skattejagt rundt i Horsens på vej mod selvsamme søsters begravelse. I *Hikuins Blodhævn* (Maria og Svend Åge Madsen, 2009) sendes opleveren tilbage til vikingetidens Aarhus i skikkelse af hovedkarakteren Hikuin, som skal opklare et mord og forsøge at finde sandheden om sin fars mystiske forsvinden, og i produktionen *Min Institution* (Line Mørkeby, 2011) kan opleveren følge de begivenheder og konflikter, der kan opstå i løbet af en almindelig SFO-dagligdag, ved at komme ind i hovedet på én af fire hovedkarakterer: barnet, forælderen, pædagogen eller SFO-lederen.

I en AudioMove-oplevelse er virkelighedsrummet således fra starten sat i scene, og sanserne er splittet i en indadvendt koncentration om at lytte og en udadvendt inddragelse af omgivelserne. Gennem lyden i ørene og bevægelsen i rummet bliver dramaet en totaloplevelse, et sansbombardement, der tvinger opleveren til at udvælge de indtryk, der synes mest relevante for den enkeltes betydningsdannelse. Sideløbende med, at virkelighedsrummet iscenesættes, bevæger man sig som oplever også rundt i en virkelighed, som fungerer uafhængigt af det drama, man lytter til og er medvirkende i. Der er altså en ganske interessant dialektik på spil, hvori opleveren på en og samme tid bevæger sig i et fiktivt og et virkeligt rum og skal navigere og tænke som både en fiktiv karakter og som sit virkelige jeg – og er bevidst om begge dele.

Som Anne Marit Waade pointerer i sin artikel ”Teater i byens rom – om *site specific* teater og sightseeing” fra antologien *Virkelighedshunger* fra 2002, er stedsspecifikt teater i virkeligheden ikke noget særligt præcist begreb, idet det benyttes om mange forskellige typer teater og

2) I det seneste AudioMove-drama, *Min Institution* (Line Mørkeby, 2011), benyttes dog en nyere smartphone-baseret teknologi. Princippet i måden at tilgå oplevelsen er dog basalt set det samme, så forskellene vil ikke blive pointeret her.

performances. Begrebet indebærer i princippet blot, at der ikke bruges traditionelle teaterscener, men at det specifikke sted tillægges en særlig betydning. Waade uddrager dog en række forskellige karakteristika, der synes at gå igen i mange former for stedsspecifikt teater. Eksempelvis er der en helt bestemt form for transformering på spil; en transformering af konkrete steder til fortællinger og fiktioner ud fra ideen om, at der ikke findes tomme rum, men at alle rum indeholder bestemte kvaliteter eller egenskaber. Disse kvaliteter kan dække alt fra fysiske til akustiske, samfundsmæssige eller kulturelle egenskaber.

Som Waade yderligere bemærker, indledes en site specific teateroplevelse som regel med indgåelsen af en konkret fiktionskontrakt, hvorigennem det tydeliggøres, hvilke elementer, der fremhæves i netop denne forestilling, dvs. om det er fiktionen, byrummet eller det Waade kalder sightseeing-elementet (den turistagtige vandring gennem byen), der er de vigtigste faktorer for netop denne oplevelse. I AudioMove-dramaet *GAMA*, der er en turismeproduktion produceret i samarbejde mellem Teater Katapult, Alexandra Instituttet og VisitHorsens, indgås denne fiktionskontrakt, idet man som oplever som det første møder op på Horsens Turistinformation. Her udstyres man med en brochure, der indeholder et kort over ruten og diverse informationer om handlingen, de medvirkende, Horsens by og Vitus Bering, samt en introduktion til brugen af mobilen og til AudioMove-konceptet som sådan. Som oplever sendes man således både ud i byrummet med et påbud om at leve sig ind i fiktionen: "Nyd forestillingen og lev dig ind i rollen under hele turen (...) du BLIVER til hovedkarakteren i dit eget teaterstykke"³ – og med en samtidig opfordring til at lægge mærke til byens reale attraktioner og den virkelighed, man passerer: "På din vej ad AudioMoveRuten rundt i Horsens by kommer du forbi mange af byens spændende seværdigheder og hyggelige afkroge. Det kan varmt anbefales at bruge turen som inspiration til senere udforskning af de mange attraktioner" (ibid.). Stedsspecificiteten og bevægelsen i byrummet i *GAMA* synes altså at tjene to overordnede formål: 1) Et dramatisk formål, hvor den iscenesatte by og byens rum skal fungere som underbygning og forankring af audiodramaets tid og rum og muligheden for identifikation med hovedkarakteren. 2) Et turismæssigt formål, der leder opleveren til at beskue og opleve Horsens by med et bestemt blik; et blik på og en oplevelse af den reale verden. Oplevelsen slutter således ikke nødvendigvis, når den narrative vandring er ovre, men kan fortsætte i en yderligere udforskning af både virkelighedens og fiktionens rum. Netop dette er en vigtig faktor i det stedsspecifikke teater:

(...) det som er væsentligt er, at det ikke længere er så vigtigt, hvornår forestillingen starter og slutter, eller hvornår fiktionskontrakten etableres og ophører. Forestillingen flyder sammen med hverdags erfaringerne og nuancerne og overgangene mellem fiktion og ikke-fiktion bliver uklare. Tilskuerens sans for sted står i centrum, og her er der tale om både historiske steder, arkitektoniske udformninger, byens gemte rum og hverdagsrum, som forvandles til eksotiske seværdigheder. (Anne Marit Waade, 2002, s. 84-85. Min oversættelse)

I stedsspecifikt teater danner virkelighedens rum ikke kun den fysiske ramme for oplevelsen, men påvirker også den fortælling, som finder sted i rummet. I *GAMA* er byen Horsens og dens seværdigheder således ikke kun rammesættende for den skattejagt, som opleveren sendes ud på i rollen som protagonisten Kristian, men indgår også som et vigtigt tema i den audiodramatiske fortælling. Og byen strukturerer yderligere fortællingen og påvirker opleverens perception af

3) *Gama. På sporet af ukendt land/On the trail of unknown land*. Program/brochure udleveret til oplevere af *GAMA* 2008 og 2009. Teater Katapult, 2008.

denne: De udvalgte seværdigheder og steder fungerer som konkrete, fysiske plotpoints – som poster i skattejagten – og stederne bliver ofte vigtige vendepunkter i den dramatiske struktur. Værk og kontekst smelter i den forstand sammen, og man kan som oplever komme helt i tvivl om, hvad der egentlig er selve værket. Er det fiktionen, rummet eller selve vandringen? Alle de hverdagslige og de glemte rum får ny, ekstraordinær betydning, og som site specific teater bliver *GAMA* og de øvrige AudioMove-dramaer, med Anne Marit Waades ord, et særligt udtryk for kulturelt hukommelsesteater.

Denne transformationsmekanik kommer særligt til udtryk i dramaet *Kampen om Gullestrups Sjæl* (Anna Bro, 2009). Dramaet er produceret i samarbejde mellem Teater Katapult, Alexandra Instituttet, VisitHerning og konsulentbureauet Niras som en del af et kulturelt byplanlægningsprojekt for Herning-forstaden Gullestrup, der længe havde været plaget af et dårligt ry med historier om kriminalitet og interkulturelle problemer. AudioMove-dramaet blev skabt for dels at medvirke til at nedbryde fordommene om Gullestrup og markedsføre bydelen som et åndehul med smuk natur og kulturel mangfoldighed og dels for at bringe beboerne i Gullestrups to kulturelt meget adskilte kvarterer tættere sammen. Opleveren situeres således som protagonisten Muhammed, der bor i Gullestrups blok-kvarter, og hører på lydsiden hans tanker og erindringer og de dialoger, han undervejs fører med venner og familie. Muhammed er på vej over til sin kæreste i bydelens villakvarter, da han opsøges af en stemme, der udgiver sig for at være Gullestrups Sjæl. Sjælen er i fare, og Muhammed må bruge kærligheden og fællesskabet for redde den og alle Gullestrups beboere. Via bevægelsen igennem Gullestrup og inddragelsen af både nye og gamle historier om bydelen benytter dramaet stedsspecificitetens evne til etablere nye, positive blikke på det rum, som det udspiller sig i og iscenesætte rummets og stedernes fortællinger, så de fremstår i et nyt, ekstrahverdagsligt lys. Stedsspecificitetens bevidste sammensmeltning af rum og fiktion bliver ekstra tydelig, idet rummet, bydelen Gullestrup, ikke alene bliver rum for oplevelsen, men direkte personificeres og får sin egen stemme og karakter i fiktionen. Rummet har en sjæl.

Opleverens kropslige erfaringsdannelse

Som Gay McAuley bemærker i sin *Space in Performance* fra 1999, oplever teatertilskuere altid rummet (både scenerummet og det teater- og tilskuerrum, som de selv befinder sig i) med alle deres sanser: "(...) tilskueren i teatret er altid først og fremmest involveret i den fænomenologiske oplevelse af at være der, af sig selv i relation til rummet, af sig selv på stedet." (Gay McAuley, 1999: *Space in Performance*, s. 256. Min oversættelse). I kraft af sin stedsspecifikke vandringskarakter kræver AudioMove en endda endnu højere inddragelse og påvirkning af den perciperende, kropsligt bevidste tilskuer. I "Teater i byens rum" bemærker Anne Marit Waade afslutningsvist, at site specific teater altid indeholder et metareflexivt element: Det, at tilskueren lokkes ud i fremmed farvand, gør i sig selv, at han eller hun bliver opmærksom på sig selv som både tilskuer og medskaber – og i et AudioMove-drama også hovedperson og skuespiller. Opleveren iscenesættes på flere niveauer og bliver herigennem opmærksom på sin egen krop, både på den krop, der betragtes og oplever, og den krop, der betragtes og opleves. Den kropslige oplevelse indebærer en øget opmærksomhed på de sanseindtryk, man bombarderes med fra både audiodramaet i høretelefonerne og fra det aktive virkelighedsrum, ligesom det skærper opleverens bevidsthed om vedkommendes egen kropslige situering, dels som den opleves indefra, og dels som den tænkes at blive oplevet udefra af de forbigående mennesker.

Et AudioMove-drama er således i udpræget grad en multisensorisk oplevelse, som kan anskues

med en fænomenologisk tilgang. Som fænomenologiens ”fader” Edmund Husserl påpeger, er kroppen til stede i enhver erfaring som det absolutte nulpunkt, det indeksikalske ”her” og som mulighedsbetingelse for alle andre objekter. Rumlige genstande kan kun fremtræde for og konstitueres af et inkarneret subjekt, og bevidstheden er altid genstandsrettet og intentionel (se Dan Zahavi, 2001: *Husserls fænomenologi*, s. 24-28). Enhver verdenserfaring er altså formidlet og muliggjort af vores kropslighed, vel at mærke ikke gennem en passivt modtagende perception, men gennem aktiv udforskning. Sansning strukturerer vores omverden og giver os den erfaring, som gør os i stand til at se objekter som fuldstændige ting. Erfaring af rummet og rumlige genstande kræver en oplevelse af kroppens position og bevægelse og en særlig kropslig selvbevidsthed, dvs. en kinæstetisk oplevelse. Som Dan Zahavi skriver om Husserls filosofi, må det gælde, at ”perceptuel intentionalitet forudsætter bevægelse, og derfor et inkarneret subjekt. Det centrale er altså ikke at vi kan erfare bevægelse, men at selve vores erfaring involverer bevægelse”. (Zahavi, 2001, s. 148).

Som Husserl påpeger, bevirker tilstedeværelsen af dette kropslige, inkarnerede subjekt, at kroppen får en dobbeltstatus af både subjekt og objekt, indre og ydre kropslighed. Kroppen er med Husserls egne ord både erfarende og erfaret:

Det er her vigtigt at bemærke, at kroppen ved enhver tingslig erfaring er mederfaret som fungerende krop (altså ikke som blot og bar ting) og at den, når den selv erfares som ting, netop erfares dobbelt, dvs. både som erfaret ting og som fungerende krop. (ibid. s. 149, cf. upubliceret manuskript af Husserl)

Netop denne dobbeltstatus synes også at have optaget Maurice Merleau-Ponty, som i sin fænomenologiske filosofi i høj grad tager udgangspunkt i Husserls tanker. Som Merleau-Ponty skriver i sit (ufærdige) manuskript ”Synligt-usynligt” fra 1964, så er vi på én gang synlige og berørlige og seende og berørende. Kroppen er både 1) den objektive krop: en passiv, synlig, berørlig, sanselig masse og 2) den fænomenale krop: en aktiv, seende, berørende sansemasse. Ikke forstået som en dualisme, men som et dialektisk forhold (Maurice Merleau-Ponty, 1964 (1972): ”Synligt-usynligt”, s. 254-255). Som Merleau-Ponty påpeger, kan den, der betragter, ikke selv være fremmed for den verden, han betragter: ”I samme øjeblik som jeg ser, må synet (...) suppleres af et komplementært eller fremmed syn: mig selv set udefra, som en anden ville se mig, plantet midt i det synlige i færd med at tage et bestemt sted i betragtning” (ibid. s. 256). Et AudioMove-drama iscenesætter denne dobbelthed gennem sin i virkelighedsrummet situerede oplevelse, der ikke alene ser, hører og mærker med sin egen krop, men også bliver set, hørt og mærket af de forbipasserende mennesker. Som i *GAMA*, hvor opleveren ikke alene konfronteres med virkelighedens mennesker, men interagerer både dialogisk og fysisk med to live-skuespillere. Både subjektiviteten og inter-subjektiviteten er således kropsliggjorte: vi forbindes også via kroppene. Kroppen er derfor også en slags ”subjektets umiddelbare objekt”: anskuelsen af andre objekter er altid formidlet herigennem, og kroppen er det eneste middel til at trænge ind i tingene og i verden:

Subjektiviteten er orienteret mod og åben over for det som den ikke er, det være sig verdslige genstande eller andre subjekter, og det er netop i denne åbenhed at den åbenbarer sig for sig selv (...). Det er ved at være til stede i verden, at vi er nærværende for os selv, og det er kun ved at være givet for os selv, at vi kan være bevidste om verden. (Zahavi, 2001, s. 155-156)

Den kropslige tilstedeværelse i verden fører os altså ultimativt til en cirkelbevægelse, hvor vi

kun gennem nærvær og kendskab til os selv kan være bevidste om verden, men hvor denne selvforståelse netop kræver en forankring i verden. Som i *Kampen om Gullestrups Sjæl*, der bygger på en særlig dobbeltbevægelse, hvor virkelighedsrummet, Gullestrup, på den ene side understøtter identifikationen med hovedkarakteren, Muhammed – og hvor identifikationen og empatien med Muhammed på den anden side fungerer som mediator mellem rum: mellem de to Gullestrup-kvarterers konkrete, scenografiske rum, mellem oplevernes forskellige, kulturelle tankerum, mellem fiktionens og virkelighedens rum og mellem opleverens og protagonistens rum. Mødet med Gullestrup skaber nærvær med Muhammed, og nærværet til Muhammed gør os bevidste om Gullestrup.

Merleau-Ponty indsætter i endnu højere grad end Husserl kroppen og sansningen som menneskets fundamentale adgang til verden. Hans udgangspunkt er således den rolle, som menneskets legeme og vores praktiske aktivitet spiller i vores konstitution af virkeligheden. Kroppen er udgangspunktet for viden og for vores tilstedeværelse i verden; den er den første erfaring, vi gør med verden, dvs. kroppen er hovedkilde til erfaring og perception. Mennesket har således et aktivt engagement med verden, er situeret i tid og sted, sanser umiddelbart og reflekterer bagefter.

Ligesom Husserl lægger han vægt på, at bevidstheden er intentionel, altid rettet mod noget, og vi er derfor i vores erfaring ”dømt til mening”. Intentionalitetens subjekt er dog for Merleau-Ponty anonymt og præ-refleksivt, dvs. kroppen ved mere end det bevidste subjekt, og det at sanse er før-personligt. Man kan som menneske og krop ikke bevidst vælge sit perspektiv, fordi ”verden vil os noget” ved hjælp af kroppen. Det virkelige er en fakticitet, som ikke kan begrundes, men kun beskrives. Som oplever i et AudioMove-drama vælger man således heller ikke bevidst, hvilke input og sansoplevelser, man modtager gennem sin vandring i byen. Det har kroppen og ”verden” allerede valgt på forhånd. Bevidsthedens intentionalitet optræder først, idet disse sansindtryk skal sorteres og fortolkes i forhold til fortællingen.

I uddannelsesproduktionen *De Udvalgte* (Mia Brandstrup Andersen, 2009) er formålet netop at skabe læring gennem direkte, sanselig og kropslig erfaring. Produktionen er udformet som et naturvidenskabeligt undervisningsforløb for folkeskolens ældste klassetrin og er skabt i samarbejde mellem Teater Katapult, Alexandra Instituttet, Idrætssamvirket og den selvejende institution Hasle Bakker, og kan opleves gratis af skoleklasser i Aarhus Kommune. Eleverne i den deltagende skoleklasse forvandles gennem dramaets lydspor til unge hjælpere for et forskerteam, inddeles i mindre grupper og sendes ud i Hasle Bakker udstyret med mobiltelefoner og opgavepapirer. Året er 2022, naturen i Danmark er ramt af et farligt virus, og eleverne skal udføre en vigtig mission: De skal finde nøglen til, hvordan naturen kan genoprettes. Området Hasle Bakker er tilsyneladende det eneste sted, der endnu ikke er smittet, og elevernes opgave er derfor at undersøge, hvordan forskellige biotoper ser ud, når de er raske. Alle drengene positioneres som en ung, mandlig protagonist, og pigerne som en ung, kvindelig ditto. Undervejs i audiodramaet og turen rundt i Hasle Bakker bliver de (i deres rolle som dramatiske hovedpersoner) bedt om eksempelvis at røre ved planterne, dufte til jorden og tegne og fotografere bestemte fænomener. Elevernes erfaring med naturfænomenerne opnås således både gennem deres bevægelse og situerethed i naturen og via en konkret, taktil kontakt med den. Alle prøver, opgavesvar og indsamlet data tages efterfølgende med tilbage til klasselokalet, hvor de sansede, kropslige erfaringer omsættes til resultater og reflekterede erfaringer. Der sanses først og reflekteres bagefter.

Den fysiske bevægelse og det kropslige nærvær med det faktiske (og fiktive) rum tjener også til at skabe større nærvær med dramaets hovedpersoner. Karaktererne/eleverne bliver undervejs i

forløbet bedt om at udføre fysiske handlinger, der ikke tjener til noget umiddelbart læringsformål, men udelukkende til at understrege lyddramaets narrativ og karakterernes ageren i det fiktive univers. Den fysiske handling kobles således med den auditive, dramatiske handling i et rum, der fungerer både på fiktionens og virkelighedens præmisser. *De Udvalgte*'s gyserelementer og missionsplot gør læringen og virkeligheden mere spændende, mens virkeligheden gør fiktionen mere nærværende.

Opleveren som medfortæller

I kroppens møde med rummet er opleveren ikke blot en passiv, kropslig modtager af sanseinformation, men optræder i høj grad som medfortæller ud fra de visuelle og sensoriske oplevelser og erfaringer, som virkelighedsrummet tilvejebringer. Som Gay McAuley pointerer i *Space in Performance*, så er teateroplevelsen aldrig ens for alle tilskuere, idet hver enkelt selv må strukturere sin egen helhedsoplevelse ud fra de givne dramatiske såvel som rumlige elementer i teatret: "I teatret må hver enkelt tilskuer danne sin egen montage af detaljer" (McAuley, 1999, s. 272. Min oversættelse), og selvom den dramatiske fortælling og scenografien til en vis grad styrer recipienten, så tilbyder teatret alligevel "frihed for den individuelle tilskuer til at fremhæve forskellige billeder på forskellige tidspunkter eller til at konstruere sin egen sekvens af begivenheder og tegn" (ibid. s. 275). Som i *De Udvalgte*, hvor eleverne direkte opfordres af den fiktive forskningsleder til at lægge mærke til og finde ting, de selv mener har betydning. Her er metakonstruktionen altså en helt eksplicit del af dramaet.

Som Gay McAuley pointerer, så vil enhver handling og enhver effekt på en teaterscene altid perciperes som potentielt meningsfulde for tilskuerne. En utilsigtet, ikke-fiktiv handling vil således også ofte farve den fiktive fortælling: "Hvis der sker et uheld på scenen, vil tilskuerne ofte gå ud fra, at det var intentionelt og integrere det i fiktionen" (ibid. s. 253). Rummet er med andre ord "selvfølgelig ikke en tom beholder, men en aktiv agent; det former det, der finder sted i det" (ibid. s. 41). Netop dette var også pointen i Anne Marit Waades karakteristik af det stedsspecifikke teater: at der ikke findes tomme rum, men at alle (by)rum er potentielt meningsfulde, og at enhver form for sted kan transformeres til fiktion og fortælling.

Som oplever i et AudioMove-drama sættes man via lydsiden og audiodramaet fra oplevelsens start i scene som både tilskuer, skuespiller og karakter i stykket. Man er, med såvel Husserls som Merleau-Pontys ord, både seende og set, berørende og berørt. Det omgivende byrum iscenesættes derfor både som scene- og tilskuerrum, dvs. både som den kulisse, som fiktionen udspiller sig i, og som det rum som fiktionen ses fra. I sin status af kulisse og scene for fiktionen er alt i virkelighedsrummet således, ifølge McAuleys pointe, potentielt iscenesat og betydningsfuldt – også de reelle handlinger og forbigående personer. Som Anne Middelboe skriver i sin anmeldelse i Information (2. september 2004) af Svend Åge Madsens *En tur i byen*, et AudioGuide-drama produceret af Teater Katapult i 2004, så falder man som oplever hurtigt ind i fiktionen og iscenesættelsen af det omgivende rum, på trods af det lidt kunstige setup med høretelefonerne og den på forhånd givne rute, som man skal følge. Og selvom fortællingen i et AudioMove-drama kræver en del koncentration fra opleveren, så er det alligevel beskæmmende, som omgivelserne pludselig trænger sig på, eksempelvis ved, som Middelboe skriver, at det "går op for en, at alle glør uhæmmet på ens høretelefoner. Eller man er gået for langt. Eller man opdager, at man snildt har fået vævet et par italienske sko fra et vindue ind i handlingen. Eller en lækker fyr på fortovet – men hov, hvordan var det nu lige, at han fik sneget sig ind i historien?" (Anne Middelboe, 2004: "Båndoptager-teater").

Som Merleau-Ponty her ville pointere, trænger den omgivende verden sig på, fordi den vil os

noget. Verden har sammen med vores sanser intentionelt givet os disse inputs, for at vi med vores bevidsthed kan bruge dem i vores medfortælling, mens vi bevæger os. Og det gælder også for den intersubjektive relation til de forbigående mennesker, som i realiteten bevæger sig rundt i byrummet helt uafhængigt af fiktionen, men som alligevel via fortællingen og det iscenesatte byrum bringes ind i fiktionen:

[D]a en stemme på båndet pludselig spurgte mig: "Der er ikke nogen, der følger efter dig, vel?" fik jeg alligevel travlt med at se mig tilbage. Og måske, jo, det kunne da godt være, at ham der manden i lyskrydset ikke var helt så tilfældelig, som han så ud. Eller ham der? (ibid.)

Ifølge McAuley må enhver teatertilskuer danne sin egen montage af detaljer ud fra den samlede oplevelse af fortælling, iscenesættelse og rum. Detaljer, der synes vigtige og som en del af fortællingen for én tilskuer, kan således sagtens være helt oversete af en anden (jf. Middelboes italienske sko). Virkelighedsrummet giver opleveren medejerskab i dramaet og ikke mindst dramaets hovedkarakter og bidrager således ikke alene til identifikationen og empatien med protagonisten, men også til dannelsen af nye perspektiver og fortællinger om denne.

Empatien som mål

Som formidlingskoncept er formålet med langt de fleste af de 15 AudioMove-dramaer at formidle et bestemt tema eller emne på bedst mulig, empatisk vis. I *GAMA* er formidlingen af Horsens som historisk by det primære formål, i *Kampen om Gullestrups Sjel* er formålet nedbrydningen af fordommene om Gullestrup og i *De Udvalgte* er det den pensumrelevante læring. I den seneste AudioMove-produktion, *Min Institution* (Line Mørkeby, 2011), er empatien dog ikke kun en effekt, men selve målet for produktionen. *Min Institution* er produceret for KMD i et samarbejde mellem Teater Katapult, Alexandra Institutet, konsulentfirmaet Go' Proces og Center for Kultur- og Oplevelsesøkonomi. KMD stod i 2011 over for den udfordring, at de skulle udvikle et nyt it-system, der skulle gøre det lettere for pædagogerne, børnene, forældrene og lederne i landets SFO'er at dele information om aftaler, hentetider og andre registreringer af børnenes aktiviteter. Systemets brugbarhed afhang af, i hvor høj grad systemudviklerne kunne sætte sig i brugernes sted – og her blev AudioMove det redskab, der skulle til for at skabe en mere empatisk forståelse for systemets slutbrugere. Dramaet blev baseret på research af de konflikter og kritiske situationer, der kan opstå i en typisk SFO-dagligdag – og de følelser som de involverede følte i netop de situationer. *Min Institution* belyste den samme konflikt ud fra fire forskellige protagonisters synsvinkel, i fire forskellige lydspor: en SFO-leder, en pædagog, en forælder og et barn. Ved at benytte en mikrochip-baseret teknologi og indspille lydsiden i 3D-lyd fungerede teknologien mere gnidningsfrit og "usynligt" og skabte et større, mere virkelighedsnært, auditivt rum. Dramaet skulle dels afprøves af systemudviklerne og dels af børn og voksne i udvalgte SFO'er i Aarhus Kommune. Opleverne skulle forud for afprøvningen vælge den protagonist, der svarede til deres egen faktiske position i SFO'en, men kunne på udvalgte steder i forløbet vælge at lytte til en af modparternes tanker og indre reaktioner på den givne konflikt. For slutbrugerne var der yderligere undervejs og efter afprøvningen mulighed for at give feedback på de konflikter og følelser, der udspillede sig i dramaet. Systemudviklerne skulle afprøve alle fire spor, samt analysere den indsamlede feedback fra slutbrugerne, for til slut i processen at sidde tilbage med fundamentet for en større empatisk indsigt i den dagligdag, som deres system skulle indpasses i. Ved at lade dramaet udspille sig i åbningstiden i de reelle SFO'er bidrog stedsspecificiteten til at give barnet, pædagogen og lederen et nyt blik på deres vante omgivelser. Virkelighedens og fiktionens rum kunne smelte sammen til en slags

ekstradagligt tredje rum, hvor det var muligt for opleverne at bygge videre på fortællingerne og herigennem reflektere over deres egen virkelige dagligdag (og endda videreformidle refleksionerne direkte til systemudviklerne). Muligheden for at lytte med på de øvrige protagonisters lydspor muliggjorde endvidere, at brugerne også internt kunne få en større empatisk indsigt i og forståelse for de mennesker, de dagligt skulle samarbejde med. Systemudviklerne kunne tilsvarende møde deres slutbrugere i deres hverdagslige rum og gennem den kropslige, sensoriske erfaring skabe større nærvær med protagonisterne og dermed deres egne slutbrugere. Gennem slutbrugernes blik kunne systemudviklerne således hjælpe til at konstruere nye strukturer, fremhæve og udvikle de gode egenskaber og nedtone de mindre gode og dermed skabe nye fortællinger i og om disse steder.

Som nedslagene i de forskellige typer produktioner har vist, rummer AudioMove-konceptet i sin grundform et stort potentiale for at ændre den tilgang, vi som tilskuere sædvanligvis har til teaterrummet og vores positionering som (ofte) passive modtagere af information. Det giver os mulighed for at indtage en unik position i forhold til dramaets protagonist og tilsidesætte vores egen identitet til fordel for en fiktiv identitet. Ved at engagere sin tilskuer kropsligt og sanseligt i den ellers rent auditive fiktion, muliggør konceptet en multisensorisk erfaringsdannelse, som i sidste ende kan føre til en bredere, mere engageret medfortælling. *Min Institution* er et eksempel på en produktion, som benytter dette potentiale og konceptets iboende, unikke karakteristika på en helt ny måde. Med sin helt eksplicitte fokusering på empatien lægger *Min Institution* ikke bare op til inddragelsen af helt nye mål- og kundegrupper, men også til udvikling af den stedsspecifikke, kropsligt situerede oplevelse. Ved at iscenesætte opleveren i dennes eget hverdagslige rum, opleves rummet med andre øjne, og opleveren bliver således ikke blot medfortæller i det fiktive univers, men potentielt også i skabelsen af nye fortællinger om det virkelige, dagligdags rum.

Udfordringen i udviklingen af AudioMove-konceptet, både i den nærmeste og den fjernere fremtid, er at benytte disse scenografiske og oplevelsesmæssige muligheder til at generere endnu flere nye måder at tænke dramaet eller byrummet på. Som nævnt indledningsvist har det været et bevidst valg ikke at inddrage AudioMoves teknologiske og auditive elementer i nærværende artikel, da konceptet primært udmærker sig ved sin særlige kropslige positionering af tilskueren. Men det er klart, at det stedsspecifikke rum også fremover må suppleres af en teknologi, der ideelt set fungerer både gnidningsfrit og usynligt, og som gennem udvidelse af både det auditive og visuelle rum, gør det muligt at skabe endnu større nærvær med fiktionen og hovedkarakteren. Den kropslige situerethed kan i endnu højere grad suppleres af andre kroppe, live-skuespillere, som opleveren skal interagere med. Og opleveren kan i endnu højere grad fungere som medfortæller i det stedsspecifikke, dramatiske narrativ ved oftere at skulle interagere med genstande og træffe valg, der kan have indflydelse på hovedkarakterens udvikling og den dramatiske plotstruktur. Så længe man husker at tage udgangspunkt i den konkrete designkontekst og brugssituation, er mulighederne er mange.

Mette Marie Bitsch D'Souza

Cand.mag. i Dramaturgi fra 2010. I 2010-2013 ansat som dramaturg på Teater Katapult samt projektleder for teatrets udviklingslaboratorium, DramatikerLab. Fra 2014 indehaver af freelancevirksomheden PlotVærk samt underviser og vejleder på Dramatikeruddannelsen ved Aarhus Teater.

Litteraturliste

- Brandstrup Andersen, Mia, 2009: *De Udvalgte*. Teater Katapult, Aarhus. Upubliceret manuskript.
- Bro, Anna, 2009: *Kampen om Gullestrups sjæl*. Teater Katapult, Aarhus. Upubliceret manuskript.
- Dahl, Torben; Hansen, Lene Kamilla & Mikkelsen, Eva (red.), 2008: *Gama. På sporet af ukendt land / On the trail of unknown land*. Brochure udleveret til brugere af GAMA, 2008 og 2009. Teater Katapult, Aarhus.
- D'Souza, Mette Marie Bitsch, 2010: *Dramaturgi i bevægelse*. Specialeafhandling fra Afdeling for Dramaturgi, Institut for Æstetiske Fag, Aarhus Universitet.
- Madsen, Maria og Svend Åge, 2009: *Hikuins Blodhævn*. Teater Katapult, Aarhus. Upubliceret manuskript.
- Merleau-Ponty, Maurice, 1994: *Kroppens fenomenologi*. Frederiksberg: Det lille forlag. Introduktion ved Ole Fogh Kirkeby. Oversat fra fransk efter *Phénoménologie de la perception. Première partie: Le corps* (pp. 81-232). Paris: Editions Gallimard, 1945.
- Merleau-Ponty, Maurice, 1972: "Synligt – usynligt". In: Tegn, København: Rhodos. Oversat fra fransk efter kapitlet "L'entrelacs – le kiasme" fra det ufuldendte manuskript *Le visible et l'invisible*. Paris: Gallimard, 1964.
- McAuley, Gay, 1999: *Space in Performance. Making Meaning in the Theatre*. Michigan: The University of Michigan Press.
- Middelboe, Anne, 2004: "Båndoptager-teater". Dagbladet Information, 2. september 2004. Kan læses via: <http://www.information.dk/97092> (01.05.2014)
- Mørkeby, Line, 2011: *Min Institution*. Teater Katapult, Aarhus. Upubliceret manuskript.
- Rasmussen, Bjørn, 2008: *GAMA*, det endelige manuskript. Teater Katapult, Aarhus. Upubliceret manuskript.
- Waade, Anne Marit, 2002: "Teater i byens rum – om *site specific* teater og sightseeing". In: Knudsen, Britta Timm & Thomsen, Bodil Marie (red.): *Virkelighedshunger – nyrealismen i visuel optik*. København: Tiderne Skifter.
- Zahavi, Dan, 2001: *Husserls fenomenologi*. København: Gyldendal.