



Essays

Mellem værk og virkelighed

Home Visit Europa | Rimini Protokoll

Mellem værk og virkelighed

Home Visit Europe

Af Lærke Mejlgaard

*To be a spectator is to be separated
from both the capacity to know and
the power to act (Rancière 2009: 2).*

Sådan Opridses filosof Jacques Rancière den kritik af tilskuerpositionen, som især avantgarden har givet stemme til. Dog påpeger Rancière, at der intet teater findes uden tilskuere, og heri ligger tilskuerens paradoks. Men kan det lade sig gøre at overkomme paradokset og opløse tilskuerpositionen fuldstændigt? Og hvilket værkbegreb efterlader det teatret med? Diskussionen er ikke ny, men der kommer stadig nye bud på, hvordan tilskueren kan inddrages i værket som deltager eller medskaber. Da jeg påbegyndte arbejdet med den afhandling, der senere skulle blive til dette essay, ville jeg undersøge, hvorvidt teaterkollektivet Rimini Protokoll tilsluttede sig et avantgardistisk frigørelsesprojekt eller stillede sig som modstander af et sådant. Det blev dog hurtigt klart, at jeg ikke skulle lede efter Rimini Protokolls værkbegreb på den ene eller den anden side af frigørelsen, men netop i den paradoksale grænseposition, mellem realitet og fiktiv realitet, mellem fastholdelse og frigørelse fra en passiv tilskuerposition og mellem værk og virkelighed. På de følgende sider vil jeg sætte fokus på, hvordan og hvorfor denne paradoksale position udnyttes og tydeliggøres gennem interaktivitet i forestillingen *Home Visit Europe*, men også udfordre Rimini Protokolls brug af interaktivitet, ved at se interaktivitet som et nyt ståsted for politisk teater.

Home Visit Europe

”Home Visit Europe er et teaterstykke i fem levels”, sådan præsenteres den forestående forestilling for os deltagere. Vi sidder rundt om

et stort stuebord i et rækkehus på Østerbro. På en dug på bordet er Europa afbildet. Alle deltagere har fået en tusch, og farvestrålende streger forbinder os nu på kryds og tværs af Europakortet. Der er ingen skuespillere til stede, kun en spilleder, en assistent og os 15 deltagere rundt om bordet. Spillet, får vi at vide, drejer sig om de mennesker, der sidder ved bordet, om netværket imellem dem og om de relationer, der er at finde i Europa og i resten af verden. Der gøres opmærksom på, at spillet også handler om, hvem der får den største bid af kagen. Kagen, der hentydes til, står fysisk på bordet i en bageform — stadig ubagt. Herefter bliver vi introduceret for spillets pacemaker eller hjerne, en lille maskine på bordet foran os. Den lille, analoge maskine er vores spilstyrer, og deltagerne skal sende den på runde og på skift læse de små sedler op, som maskinen printer ud, eller udføre den handling, der står beskrevet. Pacemakere eller hjernen bliver et helt centralt element i forestillingen, da den strukturerer spillet, og i den interaktive dramaturgi er det nærmeste vi kommer et manuskript. I benævnelsen af maskinen som både en pacemaker og en hjerne påpeges både den maskinelle, mekaniske funktion og den menneskelige funktion. Både pacemakere og hjernen er uundværlige funktioner for det system, der benytter dem. Pacemakere kan ses som det, der kunstigt holder livet i gang. Hjernen er det styrende element i et system; kernen, hvorfra alle beslutninger udspringer. De to navne indbyder deltagerne til at iagttage maskinen som et paradoks, og heri ligger den teatrale kløvning. I et systemteoretisk perspektiv kan man sige, at aktualiteten kløves i to samtidige men forskellige tilslutningsmuligheder, hvor

deltagerne kan vælge at betragte pacemakeren ud fra enten et første ordens perspektiv eller et anden ordens perspektiv (Luhmann 2000, 55). Ved at betragte pacemakeren i et andet ordens perspektiv forskydes deltagerens iagttagelse, fra *hvad* pacemakeren som teatral fiktion er, til *hvordan* pacemakeren som teatral fiktion er i rummet. Første og anden ordens perspektivet tager udgangspunkt i hver deres side af forskellen realitet/fiktiv realitet, men begge sider af forskellen vil dog altid være synlige på samme tid. Deltagerne kan vælge, om de vil se den ene eller den anden side af forskellen, og på den måde indleve sig i eller distancere sig fra fiktionen. Ligesom pacemakeren både *er* og *ikke er* en levende spilstyrer, er deltagerne på én gang tilskuere og ikke-tilskuere, skuespillere og ikke-skuespillere. Det bliver en præmis for forestillingen, at alting kan ses i lyset af både fiktion og realitet. Spillet sættes nu i gang, ved at en deltager trykker på en grøn knap på pacemakeren. De fem levels har hvert et tema for det konkrete spil rundt omkring bordet og et referentielt tema, som omhandler bestemte milepæle i EU's historie. Begge temaer bliver forklaret gennem sedler, som printes ud af pacemakeren. De fem levels består af en mængde spørgsmål og afstemninger, med enkelte brud i form af fx imperativer; "Vil du være sød at sætte kagen i ovnen ved 200 grader?" (*Home Visit Europe*, lydoptagelse: 14.9.2015). I level fire oplever deltagerne et noget mere gennemgribende brud på spilstrukturen, idet de bliver delt op i hold, og skal konkurrere mod hinanden for første gang i spillet. Dette foregår over spilkonsoller, der bliver udleveret til hvert hold. I femte level annonceres det, hvem der har vundet spillet og fået den største bid af kagen. Kagen, der i løbet af forestillingen har været i ovnen og er blevet bagt, fordeles efter hvor mange point holdene har optjent.

En interaktiv spilstruktur

Det altafgørende element i forestillingen er deltagerne. Om det er forestillingen, der

styrer deltagerne, eller deltagerne, der styrer forestillingen er vanskeligt at sætte fingeren på. I en efterfølgende samtale, jeg har med Stefan Kaegi fra Rimini Protokoll, fremhæver han da også, at dette netop er en pointe ved forestillingen: "Is this a piece of art or is it a coincidence happening in this moment? Both is true in a way, because it is the piece that sort of triggers things to happen" (Stefan Kaegi: 13.9.2015). Jeg prøver at forestille mig rammen, pacemakeren og dugen med Europakortet uden deltagerne rundt om. Eller hvordan vi deltagere sidder rundt om bordet på Østerbro uden nogen ramme at samles om. I ingen af tilfældene er der tale om teater. Værk og deltagere er altså gensidigt afhængige af hinanden i skabelsen af *Home Visit Europe*, og når der spørges *hvordan*, så spørger spørges der til interaktiviteten. For at kunne forstå værket interaktive karakter, vælger jeg at se værket som kompakt kommunikation, hvori Luhmann forstår en slags kommunikation på kredit. Værket skaber de rammer, der gør det muligt for den allerede indlejrede kommunikation at udfolde sig (Luhmann 2000: 35). Som Thomas Rosendahl Nielsen pointerer, er interaktive dramaturgier på én gang afhængig af værket rammer og uforudsigelige (Nielsen 2011: 23). Netop dette kommer tydeligt til udtryk i *Home Visit Europe*. Forestillingens uforudsigelighed udspilles inden for en stramt rammesat spilstruktur. Der er plads til at deltagerne kan tage deres egne valg, men langt fra alle valg får indflydelse på resten af forestillingen. Et eksempel på dette er en sekvens fra spillet, hvor deltagerne bliver bedt om at lægge hovedet mod stuebordet, for at høre, om der skulle være levn af nogle politiske diskussioner. Her foretages et simpelt valg om at "lege med" på fiktionen og lytte. I eksemplet er der en samtidig fiktion og realitet på spil. Som deltager bliver man mindet om, at realiteten altid indeholder en grad af fiktion, ligesom at fiktionen altid indeholder en grad af realitet. På realitetssiden har deltagerne hovedet mod et bord, fordi de bøjer sig efter

spillets regler. På fiktionssiden opstår der en nærmest universalromantisk idé om, at bordet har en ånd, og at hvis deltagerne lytter godt efter, vil bordet fortælle dem noget. Tilskuerne disponerer selv over disse valg, men det er kun de valg, der underordner sig spillets regler, der har en reel betydning. Hvis en deltager vælger ikke at lægge hovedet mod bordet, vil det ikke ændre spillets gang. Nielsen sammenligner det interaktive system med et skakspil, hvor sort og hvid spiller er tiltænkt handlinger og oplevelser, der forudsætter det videre spil. Mulighedsrummet for disse handlinger og oplevelser, hvilke Nielsen betegner selektioner, fortættes asymmetrisk, idet de to spillere ikke til hver en tid har samme muligheder for at handle og opleve (ibid.: 135). I *Home Visit Europe* er mulighedsrummet for selektioner på samme måde fortættet asymmetrisk, da det på skift bliver overlagt til spillerne at læse et spørgsmål op, eller udføre en handling. På level tre handler spillet om demokratiske processer. Deltagerne har derfor fået at vide, at de for hvert oplæst spørgsmål skal stemme om, hvem de vil have til at svare. En seddel læses op: ”fortæl hvor du gerne vil begraves, og hvorfor”. Deltagerne tæller til tre, og peger så på den person de gerne vil høre svaret fra. De fleste fingre peger på spillets ældste deltager, som fortæller os om sin plan. I denne sekvens har deltagerens handlinger direkte indflydelse på spillets videre gang. I hvert fald på, at vi hørte denne historie og ikke en anden. Deltagerens fortælling ændrer ikke på det næste spørgsmål, men igen får vi en unik historie som svar. Rammerne for *Home Visit Europe* forbliver uændrede, men det narrative, som forestilling giver form til, er unikt og skabes gennem os 15 deltagers handlinger og oplevelser. I *Home Visit Europe* udfolder interaktiviteten sig som dynamiske strukturer indenfor de statiske strukturer, som brætspilsformens regler og pacemakerens maskinelle begrænsninger tilbyder. Der er, med Niensens ord, tale om interaktivitet som et statisk-dynamisk program,

hvor interaktiviteten kan forstås som en ramme nærmere end en skitse (ibid.: 229). Det regelsæt eller den protokol, som spillet spilles efter, er altså både konstituerende og begrænsende for interaktiviteten.

Protokollen

Hvad gør *Home Visit Europe* til lige netop teater og ikke bare et spil? Dette spørgsmål stillede jeg Kaegi:

Plain theatre is a word that implies that there is a certain game on the table, and here it is very physically a game, so we play that theatre. If you ask me if they are audience or players or participants or actors, I don't really care. It is maybe even important to have in mind that it's a bit of all of this (Stefan Kaegi: 13.9.2015).

I Kaegis svar ligger en interesse for den uundgåelige positionering af tilskueren; en tanke om at mennesket altid i en eller anden grad påtager sig en rolle. Ved at lade teatret blive *spillet* som et brætspil bliver det tydeligt, hvordan disse roller altid eksisterer som en grad af fiktion i den virkelighed, der omgiver os. Denne tematik er helt central i Rimini Protokolls overordnede poetik, og kommer til udtryk gennem den protokol, der strukturerer gruppens forestillinger. Når gruppen benytter protokollen til at danne en teatral ramme om deltagerne, er det vigtigt, at det herigennem er deltagerens egne ord, der kommer til udtryk. Teaterkollektivet er kendt for den måde, de sætter almindelige mennesker som eksperter i deres forestillinger, de såkaldte hverdags eksperter. Også i *Home Visit Europe* gøres vi deltagere til hverdags eksperter, hver med vores viden om og forhold til EU. Protokollen, det regelsæt, der styrer *Home Visit Europe*, er til for at skabe en distance mellem afsenderen og modtageren, og måske endda opløse disse positioner, så deltagerne også kan føle sig som afsendere af værket. Men kan en egentlig opløsning lade

sig gøre? De hidtidige forsøg på at overkomme tilskuerens paradoks har ifølge filosof og teoretiker Jacques Rancière ført i retning mod teatrets egen opløsning. Rancière sammenligner teatrets forsvindende position med kernen i det pædagogiske forhold, hvor skoleeleven altid vil mangle viden om sin egen uvidenhed. Dette pædagogiske forhold betegner Rancière 'stultification' (Rancière 2009: 9). Det samme forhold gælder i spørgsmålet om tilskueren i dag, da kunstneren i et ønske om at afskaffe den kløft, der adskiller aktivitet fra passivitet, er med til at skabe netop en sådan kløft. Det er ifølge Rancière ikke kunstnerens intention at instruere tilskueren, "they simply wish to produce a form of consciousness, an intensity of feeling, an energy for action" (ibid.: 14). Dette ønske forudsætter dog altid en kausal identitet i kunstværket, hvor kunstneren kender til afstanden mellem viden og uvidenhed, mellem en passiv og en aktiv tilstand, og derfor ved hvordan afstanden opløses. Her peger Rancière på vigtigheden af at anerkende, at tilskuerpositionen og den distance, der hører med, er menneskers normale situation, idet der allerede findes en irreducibel distance mellem mennesker. Alle tilskuere er skuespillere i deres egen historie, ligesom alle skuespillere er tilskuere til samme historie. Frigørelsen ligger derfor i sløringen af grænserne mellem dem, der spiller og dem, der ser på, mellem individer og medlemmer af et fællesskab (ibid.: 19). Her må teaterscenen forstås som en lighedens scene. Gennem denne forståelse problematiseres selve det kausale forhold, og de forudsætninger der opretholder fordummelsens logik. Teatret kan bruges som en "tredje term" og har ikke til opgave at transmittere kunstnerens idé ud til tilskuerne, men at sørge for at opretholde afstanden og på den måde forhindre en kausal identitet i kunstværket (ibid.: 15). I tråd med Rancières vision er der ikke tale om en frigørelse hos Rimini Protokoll, men snarere end synliggørelse af de mekanismer, der forhindrer en egentlig frigørelse. Om der

i *Home Visit Europe* er tale om teatret som en tredje term kommer an på øjnene, der ser. Fra Rimini Protokolls synsvinkel vil protokollen, der skaber rammerne for forestillingen også skabe den distance, der kræves, for at ophæve en kausal logik i værket. Fra Rancières mere teoretiske standpunkt vil protokollen måske synes som den navlestreng, der til stadighed knytter værk og kunstner sammen.

På kanten af kunsten

I en stadig stræben efter at opløse tilskuerpositionen udvides grænserne for, hvad teatret er, konstant. Paradokset er imidlertid konstituerende for teatret, idet ethvert forsøg på at opløse tilskuerpositionen fuldkomment, vil føre til en opløsning af teatret. I bogen *Art as a Social System* slår Luhmann fast at: Society has differentiated an art system at an operational and structural level. As a result, that system remains dependent on its social environment (Luhmann 2000: 314). Hvis omverdenen ikke kan genkende et objekt som kunst, vil objektet ikke kunne benytte kunstens medie. Men hvad er det, som kunstens medie tillader, og som ikke lader sig gøre fra andre positioner? Ifølge Luhmann indtager kunsten som et autonomt system en særligt isoleret position, som gør det muligt for kunsten at genindskrive verden inden for forskellen realitet/fiktiv realitet og på den måde skabe et nyt perspektiv på realiteten. Luhmann formulerer spørgsmålet: "how does reality appear when there is art?" (ibid.: 143). I værket *Home Visit Europe* benyttes det politiske system som en struktur for teatret. Gennem teatralitet genindskrives det politiske system på fiktionens præmisser. Systemet ses gennem teatrets kompakte form samtidigt som fiktion og realitet. På den måde skabes nye perspektiver, ikke ved at overskride grænserne for kunstsystemet, men ved at overskride grænserne for det politiske system gennem teatermediet. I rækkehuset på Østerbro er det pludselig os deltagere der har ansvaret. Vi kan holde afstemninger, straffe uretfærdigheder

og flytte landegrænser — spillet tillader det. Interaktiviteten bevirker, at deltagernes historier knyttes til dette store og abstrakte EU, og pludselig kan der skabes nye perspektiver på noget, vi troede vi kendte. Da kunstens effekt netop bygger på en evne til at sætte forskelle, og på den måde fremhæve bestemte perspektiver på realiteten, vil et forsøg på at ophæve selve den for kunsten konstituerende forskel være omsonst. Rimini Protokolls brug af interaktivitet er med til at flytte fokus fra, hvordan tilskueren frigøres, til hvordan og hvorfor tilskuerpositionen er paradoksal. Protokollen er den balcestang, teatret bruger, når de balancerer på kanten mellem kunst og ikke-kunst.

Et nyt ståsted for politisk teater

Home Visit Europe er et eksempel på, hvordan Rimini Protokolls forestillinger næsten udelukkende beskæftiger sig med politiske emner. Dog ønsker gruppen ikke at blive set som et politisk teaterprojekt, og fraskriver sig enhver form for politisk agenda (Gade 2007: 142). Men hvorfor denne eksplicitte afstandtagen til det politiske teater? I min samtale med Kaegi bliver det tydeligt, at det politiske forbindes med en kausal logik, en kunstnerens vilje med værket, som gruppen gerne vil undgå. Teatret kan adressere bestemte emner, men hvad tilskuerne får ud af det, er op til dem selv: We never try to make a piece that can be shrinked to a message or something that you would have learned (Kaegi: 13.9.2015). Den politiske position, som Rimini Protokoll frasiger sig, hentyder til det dramatiske teaters repræsentationelle politiske modus — det politiske teater som direkte repræsentation af den politiske problemstilling. Rimini Protokoll frasiger sig hermed en kunstnerens vilje med værket, en 'værkets kausale identitet'. Det politiske teater er imidlertid ved at finde et nyt ståsted uden for det dramatiske teaters repræsentation. At der gradvist dukker mere og mere teater frem, der ikke benytter dramatisk

repræsentation og en dertilhørende kausal logik, betyder ikke, at det politiske teater bliver udsluset. Tværtimod. I bogen *Postdramatic theatre and the political* er undersøgelsesfeltet netop, hvordan det postdramatiske teater kan forstås som politisk, og understreger vigtigheden af, at det politiske teater *kan* løsrive sig fra repræsentationsteatret (Jürs-Munby 2013). I artiklen *Towards a Paradoxically Parallaxical Postdramatic Politics?* fremskriver Brandon Woolf den forståelse for det politiske, der allerede ligger i Lehmanns postdramatiske teater (Woolf 2013). Det postdramatiske teater er, ifølge Lehmann, et 'realitetens' teater gennem dets selvrefleksive forhold til netop realitet (Lehmann 2006: 103). *Home Visit Europe* fordrer en refleksion over netop dette, da spillet og pacemakeren konstant minder deltagerne om, at de står med én fod i virkeligheden og en anden i fiktionen. Ude af stand til at undslippe denne position tvinges deltagerne til at se virkeligheden på en ny måde gennem fiktionens linse. Rimini Protokolls bevidste leg med forholdet mellem realitet og fiktiv realitet er ikke kun et element i forestillingen, men udgør selve forestillingens struktur, ligesom Lehmanns ser det i det postdramatiske teater: "The irruption of the real becomes an object not just of reflection [...] but of the theatrical design itself" (ibid.: 100). Forandringen i teatret sker, fordi vor tids egentlige konflikter ikke længere finder en sandhed i det dramatiske teaters repræsentationelle konflikter. Det politiske potentiale skal i stedet findes i den ubeslutsomhed, der opstår i det usikre forhold mellem realitet og fiktiv realitet, som fremstilles gennem det postdramatiske teater (Woolf op. cit.: 40). Værkets interaktive karakter taget i betragtning er graden af ubeslutsomhed og uforudsigelighed høj i *Home Visit Europe*, men kan dog forstærkes yderligere ved at løse rammerne rundt om interaktiviteten. Rimini Protokoll er på den baggrund ikke nødsaget til at fraskrive sig en politisk position fuldstændigt, men kan tilslutte sig det postdramatiske teaters

forståelse af en ny politisk modus gennem teatret. På den måde kan gruppen gennem interaktivitet hjælpe det politiske teater med at finde et ståsted udenfor repræsentationsteatret. På samme tid kan det politiske teater fungere som et medie, hvorigennem interaktiviteten kan udnyttes til fulde.

Om opløsningen af den paradoksale tilskuerposition lykkes, er ikke længere det interessante spørgsmål. Fokus er flyttet til, hvordan frigørelsesdiskussionen kan fortsætte og skabe nye vinkler på den paradoksale position – mellem værk og virkelighed.

Litteratur

Gade, Solveig (2007). "Samtale med Daniel Wetzel fra Rimini Protokoll" in Christoffersen, Erik Exe (red.): *Peripeti, vol. 8 – Teatertekster*, Aarhus, Afdeling for Dramaturgi, pp. 138-145.

Lehmann, Hans-Thies (2006). "Panorama of Postdramatic Theatre". In: *Postdramatic theatre*, Routledge, pp. 69-107.

Luhmann, Niklas (1995), oversat af Knodt, Eva M (2000). *Art as a social system*, Stanford, California: Stanford University Press.

Nielsen, Thomas Rosendal (2011). *Interaktive dramaturgier i et systemteoretisk perspektiv*, Aarhus: Akademiet for æstetikfaglig forskeruddannelse, Aarhus Universitet.

Rancière, Jacques (2009). "The emancipated Spectator". In: *The emancipated Spectator*, Verso, pp. 1-23.

Wolf, Brandon (2013). "Towards a paradoxically parallaxical Postdramatic Politics?". In Jürs-Munby, Karen, Carroll, Jerome, Giles, Steve (red.): *Postdramatic Theatre and the Political – International Perspectives on Contemporary Performance*, London, New York: Bloomsbury, pp. 31-46.