

16. oktober 1989

## DUKKESPIL SOM SYNERGETISK KUNSTFORM

Teser over samspil og vekselvirkning mellem billedkunst og skuespilkunst i dukkespillets kommunikative skabelsesproces.

Konstanza Kavrakova-Lorenz / Oversat af Jette Lund

-----  
Sammendrag:  
-----

### I. Indføring i problemstilling og begreber:

De følgende teoretiske overvejelser er en undersøgelse af en dialektisk forbindelsesstruktur i dukkespillerens spil. Den udspringer af den stadige (fuldbyrdende sig i enhver fase) kommunikation mellem billedkunstværket dukken og menneskets fremførende ("darstellende") kunst, for sluttelig at komme til udtryk via iscenesættelsens gestaltningsproces.

Ved begrebet "Iscenesættelse" forstås ikke kun dukketeateropførelser, men også de mangeartede formidlingsformer og -tekniker som film, fjernsyn, video o.s.v., i hvilke dukkespil optræder som og manifesterer sig som fremførelsens væsentligste element.

Der må derfor skelnes kvalitativt mellem dukketeater og dukkespil.

Ved **dukketeater** forstås en institution, hvor adskillige kunstneriske og kunstnerisk-tekniske erhvervsgrene organiseres til en produktionsform.

Som metode ("Modus") for en [teater-]opførelse forbinder [produktionsformen] adskillige kunstarter, som i deres forbindelse er synergetisk foranderlige.

Ved **dukkespil** forstås den konkrete art ("Spezies") af [begrebet] fremførende virksomhed, som samordner og sammenknytter alle øvrige udtryksformer eller kunstarter [i spillet] til en kommunikativ helhed med synergetisk beskaffenhed og æstetisk funktion.

Dermed er dukkespillet - indbefattet dets grundlæggende dualitet -kendetegnet, eller den **specifikke invarians**, for en fremføringsform.

Erkendelsen af **kommunikationens grundlæggende funktion** virker som fokus og prisme for en systematiserende afklaring og indordning. Kommunikationen sammenknytter dukken - en ting, et livløst objekt - med dukkespillerens levende, subjektivt betingede fremføringsproces.

Resultatet af denne sammenknytning er en erkendelig, subjektrelateret figur, der hverken er identisk med dukken eller med fremføreren, men er noget andet, som opnår sin endelige fuldendelse og virkeliggørelse i tilskuerens fantasi.

Det betyder, at kommunikationen ikke blot realiseres i mødet mellem værk og recipient, men at den udfylder en æstetisk vurderbar funktion i den kunstneriske gestaltningsproces.

### II. To grundformer af fremførende virksomhed:

Dukkespil og skuespil.

Med begrebet **skuespil** betegnes den form for fremføringskunst, hvor den menneskelige fremfører optræder som [udtryks-]materiale, enten i sin totalitet, eller "verfremdet" eller "skjult" gennem medieteknik, men dog genkendelig.

Med begrebet **dukkespil** betegnes den form for fremføringskunst, der som [udtryks-]materiale bruger stoflige, materielle ting, som forud for deres udlægning [som betydningsbærende] ("im Vorfeld der Sinngebung") underkastes en "levendegørelsesproces" [animation].

Begrebet skuespil omfatter som artsbetegnelse sådanne specifikt transformerede underarter af fremførende virksomhed som danserens, pantomimikerens, sangerens, skuespillerens i "tale"-teatret, o.s.v.

Begrebet dukkespil omfatter som artsbetegnelse derimod sådanne underarter som hånddukkespil, stangdukkespil, marionetdukkespil, skyggespil, trickanimation o.s.v.

I dukkespil har fremførerens evne til at transformere tingene og deres egenskaber, så de modsvarer hans forestillinger - "forandringsevne" i modsætning til skuespillerens "forvandlingsevne" - den væsentligste betydning.

Selektionen af dukkespillerens mimetiske evner er fremkaldt af deres specifikke anvendelse i gestalt-produktet.

Målet for anvendelsen, dukkens "subjektbliven", bestemmer også indholdet af denne handling, nemlig "levendegørelse" af det livløse.

Først den tilsyneladende levendegjorte [animerede] ting kan forholde sig, kan give udtryk for sit forhold til andre ting, kan manifestere sig som subjekt for sine handlinger.

Denne "Omvej" over dukken forudsætter et særligt forhold til genstanden [emnet], til "menneskebilledet" (E.Schumacher).

Dette billede kommer til syne i dobbelt kode ("verschlüsselt"): For det første i den [rolle-]figur, der skal fremføres (oftest givet som tekstforlæg) og for det andet i dukken, der er at betragte som en repræsentation af såvel [rolle-]figur som genstanden [emnet] "Menneske".

Den dobbelte kodning komplicerer erkendelsen i receptionen, og forstærker derfor kravet om afbildningens kommunikative kompetence og skaber et særligt spændingsfelt mellem opretholdelse af konventioner og fornyelse, for gestaltningerne i dukkespil.

Men samtidig aktiverer den receptionen, idet den udfordrer tilskuernes beredskab til at gå ind på spillereglerne ("Spielvereinbarungen") og afkræver dem fantasi-kraft ("Phantasieleistungen").

Den anskuelse, at dukkespil derigennem skulle være særlig egnet til at fremføre fantastiske "ophøjede" væsener, viser kun de mest nærliggende konsekvenser af dets potenserede kunstkarakter og generaliseringsevne.

Den egentlige, i dukkespillet indeholdte mulighed for kunstnerisk genspejling af virkeligheden, kan betragtes som et specielt princip for at "tilegne sig virkeligheden" ("Aneignungsprinzip").

Dette princip kommer til udtryk som en bevidst stræben efter .... at anskue tingenes verden [begrebsverdenen] ("die Dingwelt").... som afhængig af omverdenen (i dens dimensioners hele rigdom), men også som mulig at ændre på, "formbar" ("machbar").

Den særlige genstand [emne] for dukkespillet er da at søge i sådanne former for mellem menneskelige forhold, som muliggør en vendt om på subjekt-objekt-forholdene i det fremførende spil med figurerne.

Denne omstilling [subjekt/objekt], anvendt som fremføringsprincip, kan blotlægge skjulte egenskaber og mekanismer i reale livsforhold på en tydelig, direkte måde.

Denne særlige afbildningsmulighed i dukkespillet udspringer altså af dets grundlæggende dualitet, som umiddelbart fremhæver ikke-identiteten mellem fremfører og figur, og af hvis forhold [til hinanden] en separat genstand [emne] kan udledes.

### III. Dukkespillets invarians - konstitution og specifika.

Hvis vi af dukkespillets mange fremtrædelsesformer uddrager den fælles kerne, så bliver en dualitet af [udtryks-]materiale og virksomhed tilbage, som vel er afsluttet ("geschlossen") i sig selv, men dog optræder som foranderlig. Dette duale fænomen danner artens **konstitutive invariable hovedelement (i det følgende kaldet invarians)**.

Set på denne måde er dukke og spil grundelementer af en helhed, som gennem deres sammen- og vekselvirkning fortættes til en artsbestemmende synergetisk invarians.

Den latente dominans i sammenknytningen af de to elementer beholder virksomheden, spillet.

Ved **synergi** forstår vi et dynamisk princip for opståen og udvikling af strukturer, som realiserer sig i vekslen mellem indvirkninger og modtagne påvirkninger.

Som synergi tænkes altid på et kompleks af processer, som medinddrager udvalg, omformning, forandring af de indgående elementer og deres funktioner.

Disse processer opstår på basis af Kooperation og konkurrence.

Dukkespillet virker som synergi af [de] billedmæssige og fremføringsmæssige former, der er specifikke for henholdsvis dukken og det fremførende spil. Virkningen opstår gennem spændingsforholdet mellem elementernes oprindelige beskaffenhed og deres funktioner [i spillet].

Denne vedvarende modsigelse forsøges opløst gennem den ydre dynamisering af det tingslige, og dette trækker en permanent "verfremdung" af begge elementer med sig. Dynamiseringen gennem bevægelser, gester og poser (holdninger) fører frem til processen at "levendegøre" det tingslige, og afkræver uundgåeligt det fremførende menneske den "Verfremdung", [som kan betegnes] "tingsliggørelse". Begge processer, levendegørelse og tingsliggørelse, bestemmer det specifikke indhold af dukkespil som fremføringsart.

Det betyder, at det specifikke for invariansens synergetiske sammenknytninger hovedsagelig kommer til udtryk gennem den vekslende "Verfremdung", som en stadig ophævelse og omvendning af de to elementers grundegenskaber og funktioner.

Således forstået virker "Verfremdung"en i dukkespillet permanent og hæfter til dets kunstneriske beskrivelsesprincip ("Aneignungsprinzip") som en æstetisk egenskab.

En sådan "Verfremdung" virker uafhængigt af, om producenterne har forudsat den bevidst eller intuitivt.

Den er årsagsbundet til dukkespillet, ikke som hensigt udefra, men som invariansens betydningskoblende kraft og som princip for virkelighedsopfattelsen.

Forskellen mellem "Verfremdung" som fremføringsmetode og -teknik i skuespil og den her beskrevne permanente "Verfremdung" i dukkespil er af fundamental art:

Skuespil uden "Verfremdungs"teknik er tænkelig.

Dukkespil derimod er utænkeligt uden den i det iboende "Verfremdung", som bindende spænding for dets ellers opløselige (zerlegbaren) dualitet.

#### IV. Dukken som medium.

Dukken er altså her at betragte som et værktøj/instrument for menneskelig virksomhed, som tillægges den funktion at være medium for en overordnet fremførings- og tilegnelsesproces.

Denne anvendelses formål, at tillægge en tænkt figur recipierbar gestalt, bestemmer instrumentets funktion, nemlig at være medium i en kommunikativ, gestaltfrembringende kunstproces.

Mediets hensigtsbestemmelse fordrer en overskridelse af dukkens instrument-funktion, den må selv være gestaltet, for - som "udtryk" (semantisk subjekt-relateret beriget) at kunne bære kommunikationen i overensstemmelse med ("im Sinne") producenternes hensigt.

Og da den må realisere et udtryk, for at kunne være medium i spillet, så er den altid billedligt formet og i sin nutidige udformning fremkommet som et billed-kunstnerisk produkt.

Begrebet **dukke** skal forstås [bærer betydningen] som grundbegreb for fremføringsarten:

Dens konkrete udformninger er de forskellige dukkearter, som hver modsvarer bestemte fremføringsmåder.

Ved dukke forstås vi altså et specifikt materielt medium, oftest med genstands-karakter, som - idet det samtidig er udtryk og instrument - afgrænser den fremførende menneskelige virksomhed som dukkespil.

Denne definition tillader anvendelse af begrebet dukke for såvel teaterdukker som for trickfigurer og filmens animationsobjekter, som for gestalter i andre tekniske medier, som simulerer et tilsyneladende fravær af fremførende mennesker.

Er dukken for dukkespilleren (eller producenten) nærmest et specifikt "værktøj", så er den for recipienterne i første række en formidler, et medium, hvis gestalt signalerer at dens udtryk har betydning.

Fra dukkens arvemasse fører to hovedlinier til dens nutidige, mediale funktion: Dens [historiske] udspring som medium for en rituel handling, i hvilken den opfylder "magiske" funktioner, og dens forandring til figurativt [individuel-psykologisk] legetøj, d.v.s som medium for barnlige rollespil. Disse to funktioner flyder over i hinanden, virker på hinanden og bliver genstand for tilbagevirkninger, de er som funktionsforandringsprocesser svære at skelne fra hinanden.

Et væsentlig fælles kendetegn for begge dukkens ur-funktioner er dens karakter af medium. Dukken henviser med tegn-karakter til objekter, som den ikke er, og repræsenterer disse i den kommunikative aktion - ritual og/eller rollespil.

Denne udviklingsmæssigt betingede transformation har sin rod i analogien som modeldannende virksomhed.

Genstanden/dukken udstyres "tetisk" [som tese, forudsætning, påstand] med specielle funktioner i spillets "kvasi-realitet".

Det fælles mellem legetøjsdukken og dukkespillet dukke er altså dens brug i processer og forbindelser, der gennem den "tetieske holdning" forandrer dens objekt-væren til subjekt-væren.

#### V. Manipulationen virkeliggør synergien

Dukkespil-dukkes virkning i gestaltningsprocessen og den dermed forbundne receptionsproces, er underlagt objektive (latente) påvirkninger i dens tilblivelse.

Som billedværk - gestalt og instrument - forholder den sig til et objekt: Den forud skabte ("Vorgestaltung") imaginære [rolle-] figur - (oftest givet som tekstforlæg).

Dens billedvirkning er at forstå som permanent henvisning til dette (subjekt-relaterede) objekt og således også [en henvisning] til den tidsmæssige begrænsning af dens øjeblikkelige statiske (passive, indolente) tilstand, som på sin side hentyder til manipulerbarhed.

Manipulerbarheden viser sig imidlertid, æstetisk tematiseret i gestaltning og konstruktion, som den dominerende faktor ved begrebet dukke, idet den bliver til "fremføringens grundmotiv og egentlige anskuelige indhold" (Richard Hamann). Samtidig er manipulerbarheden det grundlæggende for tegnstrukturen, fordi dukkegestalteren tetisk har sat den som "Kode", og derved fremkalder forventningen om ophævelsen af objektets [dukkes] momentane stilstand.

Dukkegestalteren har som samfundsmæssigt individ og kunstner forholdt sig til genstanden for afbildningen, [rolle-]figurens "gestiske indhold". Denne art af "kodning" tydeliggør dukken som stillingtagen i form af et "Citat".

Det "citerede" er forlæggets forud givne figur med dens afbilledlige kvasi-eksistens.

I "stillingtagningen" realiseres forholdene mellem afbildningsobjektet [rolle-]figuren] og producentens aktualitet [det som producenten subjektivt opfatter som væsentligt og/eller aktuelt].

Den ideelle betydning, som gestalten og instrumentet dukken som medium indbringer i fremføringen, udgøres af relationen mellem figurens kvasi-realitet, producentens aktualitet og relevansen [den objektive værdi ?] af dette forhold.

Og fordi den mediale funktion realiserer sig kommunikativt gennem enheden af gestalt og instrument, bærer enhver dukkeart, gennem de forskellige løsninger på de kropslige forhold mellem fremføreren og hans medium, også forskellige betydningspotenser.

Disse konstituerer og betinger på deres side forskellige fremføringsmåder, som indfører kommunikative funktioner, der er egne for arten.

#### VI. Dukken som udløser af permuterende [stadigt skiftende] subjekt-objektrelationer.

Dukkes potentielle muligheder for som medium at implicere [inddrage, forudsætte] funktioner, muliggør mutationen ["springet"] fra instrument(dukke)-håndtering til en specifik "omgang" med den som med en levende realitet ("Wesenheit").

Dette ["spring"] bliver til grundlæggende forudsætning for de stadigt skiftende ("permuterende") subjekt-objektrelationer i gestaltungsprocessen dukkespil, som frembringer "levendegørelsen" af dukken og den deraf følgende "tingsliggørelse" af fremføreren, og dermed muliggør kunstfigurens "subjekt-bliven".

Dannelsen af invariansen dukkespil er at opfatte som en bestanddel af et overordnet kommunikationssystem og dets "budskab". Dette [system] kan teoretisk forstås som uendeligt. Ethvert element (tekstfigur, dukkegestalter, dukke, figur og recipient), som indbringes i den kommunikative gestaltungsproces, er belastet med en fortid, en historie, som det bærer videre som repertoire for dets tegndannende og fortolkende adfærd ("Verhalten").

Den fremlagte gestaltung, som fra fase til fase er opbygget af meningsgivende ("sinnvolle") enkeltheder ("Einzelgänge") og disse fasers generelle tilknytning til recipienterne, bestemmer invariansdannelsen grundlæggende som de kommunikerende subjekters fortolkningsresultat, en kompleks, emotional, energetisk og logisk interpretation, som, subjekt- og objektafhængig, udviser forskellige konkrete dominansforhold.

#### VII. Aktanternes konstitution [struktur, opbygning] og dannelsen af invariansen dukkespil.

Invariansens synergetiske konstitution bliver karakteriseret ved:

1. En sig genererende og ikke fuldstændig håndterlig/planlæggelig dynamik, der giver sig til kende som en "uendelig" udviklingsproces.
2. En ordnende funktion ved sammenknytning af tilfældigheder i struktureringen af elementernes vekselvirkning, som udgør grundlaget for den hedoniske [lystbetonede, sanseligt tilfredsstillende] kvalitet af produktet, men som [på den anden side] også fuldstændig kan ophæve den intenderede interpretationsmåde.

Ved **aktant** forstås ethvert aktivt element af en kommunikativ, gestalt-frembringende proces (som fremføringen), som medinddrager sine muligheder som medium for afbildningsrelationer med deres objektive og subjektive forudsætninger ("Bedingtheiten") [i processen]. Idet den aktivt indgriber i denne proces, influerer aktanten såvel på processens strukturering som på interpretationen. Aktanten optager indvirkningerne fra de andre elementer, der omgiver den, og virker tilbage på dem, således at den, alt efter sin beskaffenhed, ændrer dem.

I denne betydning har enhver aktant i dukkespillets gestaltende kommunikation dobbelt funktion:

Tager vi som eksempel dukken som aktant, så virker den på dukkespilleren på en sådan måde, at den tvinger ham til en bestemt omgangsform med sig, og således (efter dens beskaffenhed) medfører hans tingsliggørelse; men idet han spiller med dukken forandrer dukkespilleren - som aktant - dens "forholden sig" derved at han levendegør den; idet de begge modtager ind- og påvirkninger knytter de an til tilskueren med en figur, der så påvirker hans subjektive bevidsthed.

Det skabende subjekt menneske "objektiverer" sig, idet det forstår sig selv som sum af midler med mimetisk virkning, og på denne måde fremtræder som bærer af bestemte afbildningsrelationer i kommunikationen med andre subjekter. Det kunstneriske objekt dukke bliver "subjektiveret", idet individuel virkningsaktivitet - også i form af selvstændige afkodninger - "tillægges" den og "aflæses" den af dens billedgestalt.

Denne funktionelle permutation kaldes "levendegørelsesproces". Således bliver den sanselige kvalitets rolle, gestaltkarakteren af alle tegnprocesser, som frembringer invariansdannelsen, også symbolsk betonet.

Subjektets specifikke tilnærmelse til objektet for dukkespilsgestaltningen, udtrykker den egentlige [indholdte] værdi ("Gehalt") af den æstetiske virkning af denne kunstart.

#### Om nærværende oversættelse og sammendrag:

Som ikke professionel oversætter er det svært at oversætte tysk korrekt, og det bliver ikke nemmere af, at der er tale om et koncentreret videnskabeligt sprog med en masse fremmedord, som kan have forskellig valør på dansk og tysk.

At oversætte teatervidenskabelige tekster kompliceres yderligere af, at der ikke findes en dansk ækvivalent til begrebet "darstellen": at forestille, foreføre eller fremføre noget på en scene, uanset om der er tale om skuespil, opera, ballet, pantomime eller noget helt femte som f.eks. dukkespil. Jeg har valgt konsekvent at oversætte det med fremføre (fremfører, fremføring). Det er ikke smukt, men forhåbentlig forståeligt.

Ordet "gestalten" har jeg valgt at benytte som det er. Den danske oversættelse skabe, forme eller frembringe dækker kun overfladisk begrebets indhold.

Det Brecht'ske begreb "Verfremdung" oversættes almindeligvis som "fremmedgørelse". Da det kan give anledning til sammenblanding med det filosofiske begreb (på tysk: Entfremdung) har jeg fastholdt det tyske ord, fremfor at oversætte det med "V-effekt" eller "afstandsskabende effekt", som det også ses. I dukkespillet er der - som det fremgår - ikke tale om en "effekt" som man kan benytte sig af eller lade være, men om en virkemåde.

Den tyske sætningskonstruktion har jeg valgt stort set at lade være som den er. Det skyldes dels uformåenhed, dels manglende tid.

Og endelig har jeg som en sidste redning - i de tilfælde, hvor det tyske ord kan tilføje en anden nuance, eller hvor den valgte oversættelse kan diskuteres, tilføjet det tyske ord i parentes og citationstegn.

Forklarende indskud, spørgsmål m.v. ["o.a."] er sat i firkantet parentes.

Fra den samlede (rå)oversættelse - ialt 16 A4-sider - har jeg foretaget et sammendrag og en bearbejdelse af de punkter, som har forekommet mig de væsentligste.

Jette Lund