

27. juli 1989

DUKKESPIL SOM SYNERGETISK KUNSTFORM

Teser over samspillet og vekselvirkningerne mellem billedgestalt og fremføringsmåde i dukkespillernes kommunikative gestaltningsproces.

Konstanza Kavrakova-Lorenz.

Oversat af Jette Lund

Om nærværende oversættelse:

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.

Endelig er der ordet "aneignen". Såvidt jeg kan vurdere, skifter ordet klangfarve i forskellige sammenhænge, fra tilegnelse (af virkeligheden) over forståelse (af virkeligheden) til beskrivelse (af virkeligheden).

Jeg har valgt at oversætte "Aneignungsform" med "tilegnelsesform", "Aneignungshaltung" med "virkelighedsforståelse" og "Aneignungsprinzip" med "beskrivelsesprincip".

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.

Jeg håber at oversættelsen trods alt kan yde den interesserede læser en smule hjælp.

I. Indføring i problemstillingen:

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 billedværket dukken og menneskets fremførende kunst, for sluttelig at komme til opførelse, 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 hævder sig som fremføringens hovedelement. Deraf kan det erkendes, at der må skelnes kvalitativt mellem dukketeater og dukkespil.

Først gennem denne skelnen bliver det muligt at udlede den artsspecifikke særegenhed ved dukkespillet som fremføringsform, og dukketeatrets specifik som en af dukkespillets strukturelle realisationsmåder.

Den kvalitative skelnen mellem de to begreber sætter i denne henseende et ansatzpunkt for dannelsen af en ny metodologi i forsøget på at finde dukketeatrets og dukkespillets specifik i enhver konkret produktion, og [et ansatzpunkt] for at kunne indordne dukkespillet og dukketeatret i kunstarternes system.¹

Kendetegnende for dukketeaterforskningen i DDR i den første halvdel af 1980-erne er udformningen af en ny problembevidsthed.

Dennes konturer fremstår tydeligt på baggrund af de begivenheder, som de dukketeaterskabende i DDR var rettet mod fra begyndelsen af årtiet: den XIV.UNIMA-kongres og den internationale festival, som traditionelt fandt sted parallelt dermed (18. til 24. august 1984) i Dresden.

Denne stor-foranstaltning, som tillod sammenligninger mellem toppræstationer på de praktisk-kunstneriske og de teoretiske områder, fik karakter af en opgørelse over det opnåede og de udviklingstendenser, der tegnede sig.

Temaet for kongressen og festivalen: Dukketeatrets møde med andre kunstarter og dets virkning i vor tid - afstak såvel rammerne som hovedretningen for alle teoretikeres og praktikerens analyser og refleksioner.

Problemstillingen søgte en akcentueret bestemmelse af dukketeatrets stilling:

a) indenfor vekselvirkningsprocesserne og -mekanismerne mellem kunst (som ensemblebegreb) og samfund, altså den nøjagtige og differentierede bestemmelse af dets kommunikative funktion - og

b) i kunstarternes system som en specifik kunstnerisk-æstetisk tilegnelsesform, i hvilken menneskenes fremføringskunst virkeliggøres på en særlig måde.

Først [udviklingen af] de fremførende kunstarters store indbyrdes samfundsmæssige sammenhæng og [mange indbyrdes] kommunikationsmåder [-muligheder ?], muliggjorde den nøjere skelnen mellem [på den ene side] dukketeatret som institution og som formidlingsform, og [på den anden side] dukkespillet som den fremføringsform, der danner det fysiske hovedelement i den kommunikative struktur dukketeater.

Dukketeatret organiserer som institution produktionsformen for adskillige kunstneriske og kunstnerisk tekniske erhvervsgrøner.

Som "måde" ("Modus") for opførelsen sammenknytter det adskillige, gennem deres møde synergetisk foranderlige kunstarter.

Dukkespillet som den konkrete art ("Spezies") indenfor [begrebet] den fremførende virksomhed, organiserer og sammenknytter alle andre udtryksformer eller kunstarter til en enhedsmæssig kommunikativ gestalt med synergetisk beskaffenhed og æstetisk funktion.

Dermed er dukkespillet - indbefattet dets grundlæggende dualitet - kendetegnet, den specifikke invarians for en fremføringsform. Indført i andre kommunikations- og fremføringsformer bevirker denne invarians enten, at der opstår nye underarter af disse kunstformer, eller den influerer på graden og arten af "fremmedgørelsen" af sådanne kunststrukturers elementer.

Således præciseret, danner denne opfattelse et selvstændigt metodologisk koncept for udledelsen af dukkespillets specifik som synergetisk kunstform, analyseret under artsspecifikke og tegnteoretiske aspekter.

Videreførelsen og modificeringen af erkendelser og metoder fra "De fremførende kunstarters teori"², fører til bevidsthed ikke kun om fælleskabet (ligheden) mellem alle menneskenes forskellige fremførende kunstarter, som grunder sig i bestemmelsen af deres grundlæggende fælles konkrete materiale/hovedelement - den fremførende menneskelige virksomhed -, men leder også til erkendelse ("Ausarbeitung") af de forskelle, som dukkespillet udviser i forhold til de andre arter.

Erkendelsen af kommunikationens konstitutive funktion virker som samlepoint og prisme for en systematiserende afklaring og indordning af disse forskelle. Kommunikationen sammenknytter dukken - en ting, et livløst objekt - med dukkespillerens levende, subjektivt betingede fremføringsproces. Som resultat af denne sammenknytning opstår 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, thi der, beriget gennem hans subjektivitet, virker det. 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.

Den kommunikative karakter af dukkespillet som kunstnerisk gestaltningsproces forlanger en nøjere specificering af den kommunikative aktion i den (form for) fremførende virksomhed, som betjener sig af særlige midler, optiske eller akustiske tegn og billeder. Disse processers tegnkarakter fordrer en specifik, for genstanden afpasset, anvendelse af semiotikkens metoder.

II. To grundformer af fremførende virksomhed:

Dukkespil og skuespil.

Bestemmelsen af dukkespil som fremføringsart forlanger en nærmere undersøgelse af dets forhold til det konstitutive hovedelement i alle fremførende kunstarter - det fremførende menneske.

I de forskellige mediestrukturer, i sammen- og vekselvirkning med deres tekniske betingelser og med alle de andre udtryksformer og kunstarter, forvandler fremførerens kunst sig i forhold til hans konkret-fysiske [udtryks-]materiale.

Denne forvandling fuldbyrder sig i to hovedretninger - som skuespil og som dukkespil - for dermed at specificere to grundformer for menneskenes fremførende kunst. Begreberne "skuespil" og "dukkespil" vil altså blive betragtet som kategorier:

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

- Med begrebet dukkespil betegner jeg den form for fremføringskunst, som bruger stoflige, materielle ting, som forud for udlægningen ("im Vorfeld der Sinngebung") underkastes en "levendegørelsesproces", som [udtryks-]materiale.

Ved sammenligningen mellem skuespil og dukkespil som grundformer bemærkes, indenfor de grundlæggende fælles træk, sådanne vedvarende modifikationer og specifikationer, som i sidste ende må betragtes som mutative ændringer i fremføringsprocessen.

Disse forandringer og forvandlinger åbner nye dimensioner og melder om nye kvaliteter i menneskenes fremførende virksomhed, og begrundet dermed bestemmelsen af dukkespil som en selvstændig form for fremføringskunst.

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

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

Et fælles kriterium for en sådan underdeling danner det i hvert tilfælde specifikke udtryksmateriale for anskueliggørelse af figurerne og deres subjektrelaterede forhold i fremføringsprocessen.

Idet vi går ud fra det generelle fællesskab i det konstitutive, fysiske [udtryks-]materiale for alle de fremførende kunstarter, nemlig fremførerens "praktisk menneskeligt-fysiske virksomhed" (Marx), som fuldbyrder sig som "specifik brug" af "mimetiske egenskaber" (E. Schumacher) og "mimetisk opfattelsesevne" (W. Benjamin), bliver det fælles formål for denne virksomme brug bestemt ved frembringelsen af subjektrelaterede gestalter/ figurer. De agerer, idet de indtræder i fysisk konkrete forhold til andre figurer, og kommer dermed i funktion, d.v.s. bliver erkendbare og kommunikative. De er dog ikke at forstå kunstprocessens endemål, men som medium for en overordnet kunstnerisk ide, et anliggende, en vision.

Genstanden som disse skabningers kommunikative virksomhed retter sig mod, er i sidste instans mennesket i dets individuelle, sociale og historiske aktualiteter.

Sammenfattende kan det fastholdes, at den fremførende kunst beror på fremføringen af noget, som henviser til menneskene, gennem noget, som karakteriserer dette forhold.

Ved "fremførere" kan man således forstå de mennesker, der på en særlig måde benytter såvel sine psykisk-fysiske egenskaber som også ting/objekter for sin virksomhed, for derved i en kommunikationsproces med receptienterne at frembringe en æstetisk "tilstand" ("Zustand").

Med begrebet "fremfører" betegnes altså en overordnet kategori, som kan realisere sig gennem to grundprincipper: Gennem skuespil og gennem dukkespil. Disse realisationsprincipper konkretiserer sig på deres side gennem den forskellige brug af det mimetiske materiale for figurernes opståen, som præsenterer sig som udgang og endemål for en fremførende præstation, i hvilket medium det så end sker.

Bestemmende for distinktionen mellem skuespil og dukkespil (som artsbetegnelser) fra et morfologisk synspunkt er forholdet mellem fremføreren og den af ham og gennem ham fremførte figur:

I skuespil er dette forhold generelt karakteriseret gennem kropslig identitet, i dukkespil derimod bliver denne identitet ophævet gennem indførelsen af tingene/ dukkerne som fremføringsmateriale.

I stedet for mennesket optræder i det for erkendelsen synlige felt en billedligt udformet ting (dukke), som fungerer som medium for fremføringen.

Den tilsyneladende understregede adskillelse af fremfører og figur medfører væsentlige, mutative ændringer såvel i opbygning for forløb af fremføringsprocessens produktionsside, som i virkning og interpretation på receptionssiden:

- [rolle-] Figuren, som formål med og resultat af fremføringen, får accentueret sin kunstighed, sin kunstkarakter ("Kunsthafteit") og sin hensigtskarakter ("Intentionalität").

- Fremførerenes mimetiske egenskaber bliver genstand for specifikke selektioner: De, der umiddelbart er bundet til hans kropslighed bliver til et repertoire, hvorfra han "henter" materiale til sin gestaltningsproces; hans mimetiske opfattelsesevne, med hvilken han tilegner sig [kommer til forståelse af] tingenes egenskaber bliver mere betydningsfuld for ham.

- Deraf følger, at i dukkespil har fremførerenes 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 bevirker specificering af deres brug i gestaltnings-frembringelsen. Målet for brugen, dukkens "subjektbliven" determinerer også denne handlings indhold som "levendegørelse" af det livløse. Thi først den tilsyneladende levendegjorte ting kan forholde sig, kan agerende udtrykke sine forhold til de andre ting, kan hævde sig som subjekt for sine handlemåder.

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

Det 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 figur som genstanden [emnet] "Menneske".

- Den dobbelte kodning komplicerer erkendelsen i receptionen, potentiører [forstærker] derfor kravet om afbildningens kommunikative kompetence og skaber et specifikt spændingsfelt mellem konventionalisme og innovation af gestalterne 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 substantielle, i dukkespillet indeholdte potens for kunstnerisk genspejling af virkeligheden, kan abstraheres som et specifikt beskrivelsesprincip ("Aneignungsprinzip").

Dette princip kommer til udtryk som en bevidst stræben efter at antropomorfinere tingenes verden [begrebsverdenen] ("die Dingwelt"), for derved at tillægge den en accept af at blive formet ("Formungswillen zuzubilligen"), lade den indvirke på sig, for på denne måde at anskue den som afhængig af omverdenen (i dens dimensioners hele rigdom), men også som mulig at ændre på, "formbar" ("machbar").

Følgerigtigt er den særlige genstand for dukkespillet 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 permutation, 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 ekstraheres.

III. Dukkespillets invarians - konstitution og specifika.

På baggrund af de fælles træk mellem skuespil og dukkespil, som sammenligningen indførte som metode, fremtræder sådanne "afvigelser", som anskueliggør dukkespillets beskaffenhed, sig tydeligt.

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; udefra set bliver de intentionalt bestemt gennem den kunstneriske koncept.

Kommunikationen bliver i den fremførende kunst genstand for en særlig modifikation:

Den danner ikke kun den genuine [medfødte] form for menneskelig omgang, gennem hvilken individernes erfaringer og erkendelser vinder deres sociale dimension og bliver til historisk determineret samfundsmæssig rigdom, men bliver også selv - som menneskelig livsbetingelse - til middel og genstand for virkelighedstil-egnelsen.

Således undergår den tre afledninger:

1. Som kunstformens oprindelsesmåde
2. Den implicerer genstanden [emnet], altså menneskene i deres virksomhed
3. Den danner fremføringens egentlig [udtryks-]materiale, som gennem figurerens kommunikation med hinanden bliver artificeeret til fremførende spil.

I dukkespillet får kommunikationen yderligere en, for arten væsentlig, funktion som realisationsprincip for dannelsen af invariansen. Denne (funktion) er begrundet i (invariansens) duale karakter, som er kendetegnet ved grund-elementernes - dukken og spillets - heterogenitet.

Sammenknytningen af dem til en helhed, der tidvis ophæver deres grundvæsens heterogenitet, for at frembringe en sammenhængende gestalt, forløber som en kommunikationsproces indadtil og udadtil.

Indadtil bliver denne sammenknytning realiseret som kreativ kommunikation mellem subjektet dukkespiller og objektet dukke. Dens resultat er et synergetisk fænomen, i hvilket elementerne idet de indvirker på hinanden, fremmedgør deres grundegenskaber -subjektværen og objektværen - og dermed permuterer deres funktioner i fremføringen.

Udadtil, rettet med perceptionen og med henblik på denne, skaber den "faktiske" ("tatsächliche") kommunikation, der udspiller sig i forløbet, en sammenknytning af elementerne, ligeledes som synergi.

Thi først gennem den permanente vekselvirkning mellem objektivt og subjektivt (psykofysisk) mimetisk [udtryks-]materiale bliver, synligt og hørligt, det frembragt, der i fremføringen funktionerer som subjektrelateret figur.

Denne er i sidste instans et produkt af perceptionen, thi der opnår den sin tilsyneladende helhed og virker betydningsfyldt.

Denne kommunikative proces finder sted, såvel i dukkespillets produktionsmåde som en grundlæggende kollektiv skabelsesakt, som også under opførelsen [af dukkespillet] mellem producent og recepiant.

Ved synergi forstår vi et dynamisk princip for opståen og udvikling af strukturer, som realiserer sig i væksel 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. Deres resultat, den synergetiske dannelse, betyder altid kun en cæsur i en samlet proces. Inden for dette tidsspænd, som cæsuren omfatter, frembringes strukturer, i hvis indre elementerne er bestræber sig på at hævde deres egen (for dem egne) virkningskraft.

I en synergetisk gestalts samlede virkning bliver i sidste ende (præsent eller latent) den organiserende kraft fra et førende element (eller en gruppe af elementer), der sætter sig igennem som konstitutiv, erkendelig og mulig at vurdere.

Dukkespillet virker som synergi af [de] billedmæssige og fremføringmæssige 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 fremmedgørelse 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 fremmedgørelse, [som kan betegnes] "tingsliggørelse".

Begge processer, levendegørelse og tingsliggørelse, bestemmer det specifikke indhold af dukkespil som fremføringsart:
De substantierer den specifikke måde hvorpå dukkespilleren bruger sine mimetiske færdigheder, og forlanger bestemte karakteristiske kendetegn for dukkens beskaffenhed og fremførers psykofysiske prædisposition, som gør det muligt for dem [dukke og fremfører] at fuldbyrde den gensidige fremmedgørelse som direkte forståeligt moment i spillet.

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

Således forstået virker fremmedgørelsen i dukkespillet permanent og hæfter til dets kunstneriske beskrivelsesprincip som en æstetisk egenskab.

Væsentligt er i denne forbindelse at bestræbelserne på at ophæve subjektets og objektets grundegenskaber i fremføringsprocessen, kun bliver realiseret som tegn (zeichenhaft), thi opfattet som en venden om på funktionerne, virker de som før videre som permutationens kontekst, og beriger den med yderligere fortolkninger.

En sådan fremmedgørelse 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.
Den bygger på funktionspermutationerne mellem den billedmæssige og den fremførende beskaffenhed af de to grundelementer i invariansen, såvel dukken som det fremførende spil.

Forskellen mellem fremmedgørelsen som fremføringsmetode og -teknik i skuespil og den her beskrevne permanente fremmedgørelse i dukkespil er af fundamental art: Skuespil uden fremmedgørelsesteknik er tænkelig.
Dukkespil derimod er utænkeligt uden den i det iboende fremmedgørelse, som bindende spænding for dets ellers opløselige (zerlegbare) dualitet.

IV. Dukken som medium.

Den sammenhæng mellem tilegnelsespræstation og gestaltningsprincip, som bliver skabt gennem et specifikt kommunikationssystem, tillader at udvikle et nyt syn på de enkelte elementer i systemet.
De fremhæver sig som produkter af bestemte historisk og lokalt betingede udviklingsprocesser.
Deres skabelseshistorie kan udledes af funktionernes forandring i særlige prædisponerede strukturer.
Bindeleddet for generative udledninger af denne art danner analogi med manifestationer og former for virkelighedstilegnelse gennem det skabende subjekt.

I fokus for denne [nærværende] sammenhæng står dukken som værktøj/ instrument for menneskelig virksomhed, som indeholder den funktion at være medium for en overordnet fremførings- og tilegnelsesproces. Den er primat for artens ytringsform og udviser [godtgør ?] dukkespillerens fremførende virksomhed som artens specifikke brug [skik]. Instrumentets funktion, at være medium i en kommunikativ, gestalt-frembringende kunstproces, bestemmes af hensigten med denne skik, at tillægge en tænkt figur recipierbar gestalt. 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") producenterens 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 konkretioner er de forskellige dukkearter, som hver modsvarer bestemte fremføringsmåder.

Ved dukke forstår vi altså et specifikt materielt medium, oftest med genstandskarakter, som - idet det samtidig er udtryk og instrument - determinerer den fremførende menneskelige virksomhed som dukkespil. Denne definition tillader anvendelse af begrebet for såvel teater-dukker som for trickfigurer og filmens animationsobjekter, som for "Zeichen-Schatten" og lysgestalter i andre tekniske medier, som simulerer et tilsyneladende fravær af fremførende mennesker.

Med sit "arbejdsredskab" (samtidig instrument og medium) vender dukkespilleren sig mod tilskuernes fællesskab, oplever (kortfristet eller langfristet) tilbagevirkningen, som han som subjekt optager i sin virksomhed, for dermed, indirekte erkendende sin egen samfundsmæssige væren, at producere videre.

Er dukken for dukkespilleren (eller producenten) nærmest et specifikt "værktøj", så er den for recipienterne i første rang en formidler, et medium, hvis gestalt signalerer betydningsfuldhed som udtryk.

Forståelsen af dukken som medium for subjektrelaterede fremføringer (i dette begrebs videste betydning) tillader inddragelsen af sådanne ting/instrumenter i familien, som i kunstudviklingens historiske "forterræn" ("Vorfeld") overtager en dobbelt funktion som instrument og medium med tegnkarakter.

Fra dukkens arvemasse fører to hovedlinier til dens nutidige, mediale funktion: Dens udspring som medium for en rituel handling, i hvilken den opfylder "magiske" funktioner, og dens forandring til figurativt legetøj, d.v.s som medium for barnlige rollespil.

Såvel i dens historiske som også i dens individuelt-psykologiske udviklingsvej flyder dens funktioner over i hinanden, virker på hinanden og bliver genstand for tilbagevirkninger, de er som funktionsforandringsprocesser svære at skelne fra hinanden.

Belæg derfor gives såvel i barnets rollespil med dukken, som i folkeslagenes kultisk-religiøse riter, som de endnu praktiseres i nutiden. Et væsentlig fælles kendetegn for begge dukkens ur-funktioner er dens mediale karakter, der sætter den i stand til med tegnkarakter at henvise til objekter, som den ikke er, og til gennem sin gestalt eller sin brug at repræsentere disse i den kommunikative aktion - ritual og/eller rollespil.

Denne dukkens prædisposition til - imaginerende gennem sin "levendegørelse" - at virke som medium, suggerende og fascinerende, er at opfatte som en historisk betinget mutation af dens oprindelige magiske funktion. Den danner en "overordnet koncept" ("Vorordnung") for dens tegnrepertoire på såvel produktionsplanet som på receptions- og perceptionsplanet.

Den udviklingsmæssigt betingede transformation af dukkens brug - på den ene side i barnets rollespil og på den anden side i voksnes rollespil, i dukkespil - har sin rod i analogien mellem de to praktisk-fysiske virksomheder som modeldannende virksomhed.

For sin realisering bruger de en genstand/dukke på en særlig måde, nemlig idet de "tetisk" [som tese, forudsætning, påstand] udstyrer den med specielle funktioner i spillets "kvasi-realitet".

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

Det homonyme begreb "Dukke" forråder også det historisk dannede sprogfællesskabs "tetiske holdning", som involverer legetøjsdukkens funktionsændring gennem dens anvendelse i samfundsmæssig kommunikativ kunsthensigt.

V. Manipulationen virkeliggør synergien

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

Den er begrundet i dens tegnkarakter, som aktiverer de receptoriske subjekters interpretationsevne, og endda umiddelbart med modtagelsen af dens virkning i spil.

Dens virkning meddeler sig i skikkelse af energetiske (farve, form, proportion, rytme, klang o.s.v.) pirringer ("Reizen") som a priori bliver underlagt en symptomatisk betydning.

I den følgende (også følelsesmæssige) dekodningsproces bliver den samlede (bevidste eller ubevidste) erfaringsskat hos recipienten mobiliseret.

Den fungerer som [teoretisk set] begrænset repertoire for tegninterpretationen. Gennem perceptionen bliver dette repertoire hævet op til bevidsthedsplanet. Det bliver selekteret gennem subjektets tankemæssige virksomhed, organiseret til betydningssystem og vurderet.

Hver fase i dukkespillets kommunikative gestaltning kan anses for at være et resultat af den sådan perception.

I de følgende faser fremkommer et sådant resultat da som en materialiseret perception, som - idet den er blevet til gestalt - implicerer subjektive og objektive andele (elementer), for at fremprovokere ("anzuregen") nye selektioner og interpretationer.

Som dukkegestalterens således materialiserede perception må dukken som kunstobjekt også opfattes.

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-releaterede) objekt og således også [en henvisning] til den tidsmæssige begrænsning af dens momentane tilstand af statik, passivitet og indolens, som på sin side hentyder til manipulerbarhed.

Manipulerbarheden viser sig imidlertid, æstetisk tematiseret i gestaltning og konstruktion, som den dominante faktor ved begrebet dukke, idet den bliver til "fremføringens grundmotiv og egentlige anskuelige indhold" (Richard Hamann). Samtidig konstituerer manipulerbarheden som middel tegnstrukturen, fordi dukkegestalteren tetisk har sat den som "Kode", og derved fremkalder forventningen om ophævelsen af objektets momentane tilstand.

Denne art af kodning, med hvilken dukkegestalteren som samfundsmæssigt individ og kunstner forholder sig til genstanden for afbildningen, [rolle-]figurens "gestiske indhold", tydeliggør dukken som stillingtagen i form af et "Citat". Det "citerede" er forlæggets forud givne figur med dens afbilledlige kvasi-eksistens.

"Stillingtagningen" realiserer sig i billedobjektet dukke som kommunikativ gestalt med afbildningsrelationer.

I "stillingtagningen" realiseres forholdene mellem afbildningsobjektet [rolle-]figuren] og dets subjektive relevans for producentens aktualitet [det som producenten subjektivt opfatter som aktuelt og væsentligt].

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 implikation for permuterende subjekt-objektrelationer.

I fremføringsprocessen indgår dukken først og fremmest som et forud givet objekt.

I de følgende interpretationssituationer - som spillemedium - bliver den forstået som produkt og resultat af (dukkegestalterens) skabende vurdering og repræsenterer dermed sin egen skaber ("Autor").

Det betyder, at dukken, som "repræsentant" (Ch. Peirce) idet den betegner tekstfiguren generelt ikonisk, samtidig indicerer sin skaber, og på denne måde indfører, foretræder, viderebærer ham i kommunikationen, altså "objektiverer" ham.

Den overtager som gestalt en særlig "sender"funktion for dukkespilleren, som benytter den i sammenvirkning med sine mimetiske færdigheder.

Dukkens potentielle muligheder for som medium at implicere 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 permuterende subjekt-objektrelationer i gestaltningens processen dukkespil, som frembringer "levendegørelsen" af dukken og den deraf følgende "tingsliggørelse" af fremføreren, og dermed muliggør kunstfigurens "subjekt-bliven".

Sammenfattende kan dukken opfattes som en implikation af permuterende subjekt-objektrelationer, som bestemmer dukkespillerens virksomhed som den kommunikative aktion at "levendegøre" dukken.

Menneske-dukkerelationen beror på et spilleforhold, som igen bygger på en udadvendt, for recipienterne foreført, kommunikativ gestaltning. Den er, som realisering af udtrykket, først og fremmest kendelig i udvekslingsforholdet ("Wechselerhältniss") til andre udtryksformer/kunstformer under den konkrete formidlingsforms bestemte tekniske forudsætninger.

Det betyder, at dannelse 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 gestaltningsproces, er belastet med en fortid, en historie, som det bærer videre som repertoire for dets tegndannende og fortolkende adfærd ("Verhalten").

De kommunikative elementers repertoireområde implicerer subjekt-objektrelationer i form af tegnmateriale på samme måde som ovenfor anført i forbindelse med dukken.

Idet de (kommunikative elementer) træder i aktion, fremhæver disse elementer sig fra repertoirebaggrunden, idet de selekteres og forandres til nye tegndannelser med mediativ funktion.

Den procesagtige karakter af en fremføring bevirker, at en "kommunikativ gestalt" udelukkende er meddelelig ("mitteilbar") tidsbegrænset ("zeitlich zæsuriert") og virkningsmæssigt partikulariseret.

Den æstetiske funktion af denne proces lægger sig først og fremmest på formidlingsprocessen selv, i hvilken kommunikationens kvalitet, d.v.s. det at føle sig individuelt talt til, kommer til udtryk.

Den fremlagte gestaltning, 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 og dannelsen af invariansen dukkespil.

Invariansens synergetiske konstitution bliver karakteriseret ved:

1. En sig genererende og ikke fuldstændig håndterlig/planlæggelig dynamik, der er kendetegnet som en "uendelig" udviklingsproces.
2. En ordnende funktion ved sammenknytning af tilfældigheder i struktureringen af elementernes vekselvirkning, som konditionerer den hedoniske³ kvalitet af produktet, men som [på den anden side] også fuldstændig kan ophæve den intenderede interpretationsmåde.

De kommunikerende elementers aktive funktion (er de så oprindelig objekter eller subjekter) bestemmer dem som aktanter i den rum/tidsmæssige gestaltning, der beror på en global (ekstern og intern) udveksling.

Ved aktant forstås ethvert aktivt element af en kommunikativ, gestaltfrembringende proces (som fremføringen), som medindbefatter sine potenser som medium for afbildningsrelationer med deres objektive og subjektive forudsætninger ("Bedingtheiten").

Idet den aktivt indgriber i denne proces, influerer aktanten såvel på processens strukturering som på interpretationen.

Grundlæggende kan en eller anden eller noget kun defineres som aktant i sammenhæng med det overordnede kommunikationssystem i en gestaltningproces. Efter sin karakter er enhver aktant under de ovennævnte omstændigheder en kommunikativ gestalt, som involverer komplekse subjekt/objektrelationer og determinationer.

I kraft af en gestalts konkrete kvalitet, som er opfattelig med kategorier indenfor substans, form og intensitet, deltager aktanten i signalfølge og fremkalder en energetisk interpretation. Aktanten optager indvirkningerne fra de andre elementer i sin omgivelse og virker tilbage på dem, således at den, alt efter sin beskaffenhed, ændrer dem.

I denne betydning fungerer enhver aktant i dukkespillets gestaltende kommunikation dobbelt:

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 betyder, at enhver aktant fungerer som udløser af vekselvirkninger og selv samtidig er et substrat af vekselvirkninger. Som sådan bliver den stabil overfor påvirkninger.

Enhver aktant råder over et bestemt repertoire af materielle og semantiske (interpretationsrelevante) midler, der kan indsættes som tegnmateriale i den kreative kommunikation.

Opfatter vi gestaltningprocessen som en kodet proces, så bliver dens [aktantens] tegnmateriale indordnet under den billedmæssige konfiguration, som, af ikonisk beskaffenhed, i interpretationsområdet kan gradueres til symboler. Disse konfigurationer er i sidste ende komplicerede "tegsituationer" (M. Franz) med singular æstetisk virkning, sidstnævnte er en potens af dens synergetiske opbygning.

Aktanternes repertoireområde omfatter adskillige enkelte repertoireområder, i hvilke der udspiller sig synergetiske processer med gensidigt betingede selektioner, transformationer, mutationer og permutationer af deres elementer. Disse processer bliver i den aktuelle situation trukket frem ("vergegenwärtigt") af de forskellige autor-subjekter som bevidsthedsoperationer; deres resultater, som specifikke innovative anordninger ("Ordnungen"), bliver praktisk-virksomt realiseret af disse [autorer].

Under begrebet bevidsthedsoperationer inddrages herved som subjektets genspejlingsforholdensig ("Widerspiegelungsverhalten") såvel de intellektuelle som de emotionale, psykiske virksomheder.

Aktanten er ikke simpelthen identisk med tegn, dens virkning overskrider tegnets funktion, selv om denne [funktion] hæfter til aktanten. Dens rolle udspringer af dens strukturs indre dynamik som begrunder dens potentielle mulighed til at være medium for afbildningsrelationer.

Aktantens dynamik virker gennem det dialektiske modsætningsforhold indenfor dens flersidethed og ambivalens.

Endelig bæres den og præges den indadtil og udadtil af kampen mellem dens relationers objekt-determination og subjekt-determination.

Dens udadrettede dynamik, som søger en opløsning af den antagonistiske modsætning mellem konstituenternes objekt og subjekt, bevirker forandringer først og fremmest i interpretationen, som omvælter ("umwandelt") de pragmatiske relationer af alle de af gestaltningens elementer, der kommer i berøring med den.

Dannelsen af invariansen dukkespil kan kun aflæses som aktanternes stadige dynamiske konstitution i en kreativ og real kommunikationstilblivelse. Aktanternes konstitution kan på sin side kun forstås i vekselvirkningen med den samtidige ansats af kommunikeringens nye, graduerede objektforhold.

Såvel objekterne som subjekterne og deres interpretationer bliver udelukkende defineret funktionelt som konstituenten. I henhold hertil er dukkespil som fremføringsproces realiserbart i subjekt-objektrelationernes mutation ved den kunstneriske tilegnelse af virkeligheden og dens funktionelle permutationer.

Det skabende subjekt menneske "objektiverer" sig, idet det forstår sig selv som sum af midler med mimetisk virkning, og på denne måde præsenterer sig 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 [indeholdte] værdi ("Gehalt") af den æstetiske virkning af denne kunstart.

Noter:

1 Efterhånden som udviklingen af stadig præcisere, mere raffinerede og mangfoldigere tekniske muligheder i medierne film, radio og fjernsyn skabte en problembevidsthed, som i midten af 70-erne førte til at en almen teori om de fremførende kunstarter, så frembragtes samtidig en nødvendighed og et behov for differentiering mellem den fremførende kunsts arter. Først denne udvikling, som i DDR er grundet på forskningsarbejdet: "De fremførende Kunstarters teori" af professor Ernst Schumacher, skabte en videnskabeligt systematiseret ramme for indordning af dukkespil og dukketeater i kunstarternes system.

2 Sammenlign her Schumacher, Ernst, Thesen zu einer Theorie der darstellenden Künste, in: Wissenschaftliche Zeitschrift der Humboldt-Universität zu Berlin, Ges.-Sprachw. Reihe, Jg. 23, H. 3/4, Berlin-DDR 1974.

3 Den prædikative betydning af "hedonisk", i stedet for som almindeligt, hedonistisk funktion, skal henvise til adjektivets udspring fra det græske ord hedone - sanselig nydelse, lyst eller fornøjelse og ikke af afledningen "hedonisme" som livsopfattelse