

Dette materiale er sammenstillet af kompendier, skrevet til eleverne fra den nu nedlagte "Dukkemagergrunduddannelse" i Hanstholm mellem 1996 og 2000.

Jeg har revideret det, herunder anonymiseret de få tilbageværende eksempler, som kom fra den pågældende årgangs praktiske øvelser - og tilføjet et afsnit om fiktionskontrakten.

Man er velkommen til at bruge det i uddrag - MED KILDEHENVISNING - men copyright'en forbeholder jeg mig.

juli 2011
©Jette Lund

Jette Lund
Godthåbsvænget 25, 4.tv
2000 Frederiksberg
38 602315

7. juli 2011

Holdepunkter og stikord til den teoretiske undervisning i
forbindelse med "animation og improvisation"

OM ANIMATION OG IMPROVISATION MED GENSTANDE OG MATERIALER:

Vi undersøger forskellige genstande og forskellige materialer, for at aflokke dem deres eget udtryk og deres muligheder som bærere af fortællinger, og for at udvikle og øve vores følsomhed overfor spillematerialet, vores intuition og vores fantasi.

Vi undersøger spillematerialets virkning i sig selv, dets virkning på os og sammen med os, og dets forhold til andre materialer i forskellige sammenhænge og i forskellige rum.

Når vi har undersøgt genstandene og materialernes eget udtryk og deres mulige betydninger for os som tilskuere/spillere, er springet til at forestille sig genstanden eller materialet som et selvstændigt "levende" væsen kun et lille spring.

Men i dette spring bliver genstanden eller materialet med sine objektive - faktiske - egenskaber til en "dukke" med "subjektive" - "personlige" - egenskaber.

Denne måde at omgås spillematerialet på er grundlæggende for alt dukkespil - også spillet med den fint udformede, teknisk perfekte "spilledukke". Kun med udgangspunkt i spillematerialets egne, faktiske egenskaber kan det bringes til at fungere som "rollefigur" med subjektive egenskaber i en konkret, dramatisk sammenhæng.

Uanset, hvordan dukken er udformet, uanset hvad den "ligner", tillægger vi den altid menneskelige handlemonstre og følelser. Vi kan ikke vide, hvordan f.eks. et dyr "tænker" og "føler" - vi kan kun tænke i og med vore egne, menneskelige hjerner. Dukken "afbilder" altid et menneske - den er metafor for eller model af et menneske.

Vi kan sige:

En "DUKKE" er en genstand, som vi tillægger (menneskelige) betydninger.

"DUKKESPI" er et spil med dukker, karakteriseret ved, at det i spillet postuleres, at dukken har en selvstændig vilje, selvstændige anskuelser, hensigter og følelser.

Den eller de handlinger, som spilleren foretager sig for at fremkalde indtrykket af selvstændigt liv, kaldes ANIMATION. Spilleren gør sit spilleinstrument levende - levende væsener kan forholde sig til deres omverden - de kan opfatte, vurdere og reagere.

OM "DEN MENNESKELIGE SANS"

Også dyr "opfatter, vurderer og reagerer".

Hvad er det, der adskiller menneskene fra dyrene ?

Det ved vi i virkeligheden ikke meget om - først med den kunstige intelligens (computeren) som "model" kan mennesket begynde at udforske sin egen hjernes virkemåde.

Men man kan pege på nogle bestemte forhold som sandsynlige:

1. evnen til at (ind)se, at noget på samme tid kan "være" to forskellige ting (som f.eks. 6-tallet og 9-tallet)

2: evnen til at genkende mønstre

3: evnen til at (ind)se det, der ikke er der (endnu) og det, der var der før: begrebet "udvikling" og begrebet "historie".

4. evnen til at leve sig ind i andres situation og tankegang - at andre ikke nødvendigvis ved det samme, som man selv ved ...

Det er måske især den førstnævnte evne, som skaber behovet for et sprog, hvormed man kan kommunikere om det, som ikke er der, og behovet for at afbilde og dermed fastholde det flygtige og det usynlige.

I kiddet ser tigreren sin sult - og i sin sult ser den kiddet. Mennesket kan selv om det er sultent spare kiddets liv, fordi det i kiddet "ser" fremtidige kid - mennesket kan "se" hønen i ægget og ægget i hønen - det kan ræven ikke. Mennesket "opfatter, vurderer og reagerer" - men kan også "indse, forstå og acceptere" -

Mennesket danner sig "forestillinger" - et "indre leksikon", som man ikke altid er sig bevidst: Erkendelse af (nye) "genstande" gennem analogi, analyse, abstraktion.

Mennesket kan lege, ikke bare med sin krop og sine sanser, som dyret kan, men også med sine forestillinger. Et menneskebarn kan lege, at det er en kat. Ingen kattekillinger leger, at den er en hund.

Hvis alting kan være noget, det ikke "er", hvis alting på samme tid kan være to forskellige ting, så kan mennesket selv også være noget andet end det "er".

Mennesket kan "se sig selv udefra" og kan danne sig forestillinger om sig selv, og kan stille sig spørgsmålene: "Er jeg - og hvem er jeg ?" Mennesket kan "tænke at jeg tænker at jeg tænker - og hvem er det så, der tænker ?" - mennesket kan spekulere over sin egen eksistens.

OM "DET POTENTIELLE RUM" OG "OVERGANGSOBJEKTET"

D.W. Winnicott - en engelsk psykolog og forsker - bruger begrebet "det potentielle rum" som metafor for et område i bevidstheden, hvor der ikke skelnes mellem den ydre realitet og de indre forestillinger - hvor ting derfor kan "være" noget, de ikke "er". I det følgende refereres Winnicotts opfattelse:

"Det potentielle rum" kan kaldes "rummet hvori vi lever". Det er legens rum, og rummet for den skabende - kreative - bevidsthed, rummet for oplevelsen af kunst - "den æstetiske oplevelse".

Al virkelig kommunikation finder sted i "det potentielle rum", idet to eller flere "deler" det samme potentielle rum - eller rettere, åbner deres potentielle rum mod hinanden.

Vi behøver dette rum som et "hvilested for den enkelte, som er engageret i den evige menneskelige opgave at holde indre og ydre realitet adskilt og alligevel forbundne."

Det spæde barn har en bevidsthed, som man kan kalde "omnipotent". Barnet har ingen bevidsthed om sin adskillelse fra verden, barnet oplever kun, at alle dets behov bliver tilfredsstillet (hvis dette ikke er tilfældet, vil barnet hurtigt gå til grunde).

Når det lille barn skal danne sig sine forestillinger om virkeligheden, og opbygge sin "menneskelige sans", skal det først adskille et "mig" fra et "ikke mig", og her benytter det iflg. Winnicott ofte en bestemt genstand som "model" for den proces det er at "overføre" den ydre virkelighed til indre forestillinger.

Dette "overgangsobjekt" tilhører altså på een gang både den indre og den ydre realitet, det "er" barnet, fordi det tilhører barnet. Man kan sige, at barnet tilegner sig verden, idet det adskiller sig fra den, og "overgangsobjektet" er en model på denne proces.

Hvis vi bruger Winnicotts tankegang kan vi sige, at dukkespillets psykologiske rødder ligger i "overgangsobjektet". Kropsskuespillets psykologiske rødder ligger i den rolleleg, som det lidt ældre barn leger. Men før man kan lege, at man er "en anden", må man først være "sig selv".

Man kan sige, at dukketeatret som teaterform er en model af "det potentielle rum". Det særlige ved dukketeatret er skiftet imellem de to situationer: Spilleren styrer dukken - dukken "styrer" spilleren. (dukken som spillerens objekt eller "genstand", og spilleren som dukkens "motor")

Man kan sige, at dukkespillet er en model af en model af en model. Det er et "uendelighedsbillede" ligesom drengen på Ota-Solgryn-pakken eller katten på Dubonnet-flasken, og ligesom mennesket, der "tænker at det tænker at det tænker".

Den inderste kerne er det øjeblik, hvor "bruddet" - skiftet mellem subjekt og objekt eller mellem indre og ydre realitet - finder sted - øjeblikket hvor vore begreber dannes:

"Det særlige sarte og skælvende brændpunkt, som formerne ikke kan nå". (Artaud)

IDENTITET OG VÆSENSFORSKELLIGHED

I det øjeblik, man stiller spørgsmål til identiteten, er den opløst - identitet er noget "absolut".

Erkendelse af væsensforskellighed har derimod identitet som forudsætning.

Væsensforskellighed kan "rumme" identitet, men identitet kan ikke "rumme" væsensforskellighed.

FIKTION OG ILLUSION

Ordet "forestilling" bruges både om de billeder, der danner sig i vores hoveder, og om en "forestilling" på en scene.

Tilskueren, som "ser dukkens ansigt bevæge sig", er vidne til en fiktion - men bliver offer for en illusion

En fiktion er en (ydre) antagelse om virkeligheden, som ikke udsættes for en realitetsprøve - f.eks. en forestilling på teatret eller en film - eller en leg.

En illusion er en (indre) antagelse om virkeligheden, som ikke kan bestå en realitetsprøve.

Al erfaring begynder med en illusion

- virkeligheden er den realitet, som vi kan dele med andre....

OM LEG, KUNST, TALENT OG UDTRYKSVILJE

Leg og kunst har meget med hinanden at gøre.

Men leg er "privat" for den, der leger, eller mellem dem, der leger (også selv om det kan være morsomt for andre at se på).

Kunst er kommunikativt og samfundsmæssigt ment - også selv om den måske ikke "købes" af nogen, og også selv om man ikke kan regne med, at alle vil "forstå" ens kunstværk.

Sådan som de små etuder i undervisningen i "Animation og improvisation" opstod i "leg", sådan er det faktisk, at det vi kalder "Kunst" bliver til:

- noget bekendt bliver fremmedgjort - bliver gjort "nyt", får en ny vinkel, bliver gjort til billede eller metafor for noget andet:
- "model-karakteren"

- vi får lov til at føle, at "noget ikke er, hvad det giver sig ud for" , eller rettere: At noget på samme tid "er" to forskellige ting (6-tallet og 9-tallet) - "forvandlingen"
(Her øver vi vores "menneskelige sans")

Det sidste punkt er "showet" - kan kunstneren det, som han/hun skal kunne - er det "flot" - er timingen rigtig - ser det ud som en selvfølge, selv om jeg (som tilskuer) ved, det er svært -

I den forbindelse er der noget som kan og skal læres - det vi normalt kalder "håndværket" - og så noget, som (sandsynligvis) ikke kan "læres", men som skal "erfares":
- at det, der er oplevet gennem et personligt temperament, kan omsættes i et personligt sprog - og formidles til og opleves af andre - denne evne er det, som vi normalt kalder "talent".

Nogen siger, at talent er mod - og det er sikkert rigtigt, at det er en del af det: - modet til at være den man er, at ville og at gøre det man ønsker - og også modet til at det ikke lykkes.

Og endelig er der indholdet - budskabet - i kunstværket. Hvorfor skulle tilskueren lytte til noget, som man ikke selv finder interessant og væsentligt ?
Engagement og udtryksvilje er forudsætninger, men er ikke noget, som kan "læres".

OM OPLEVELSE, KUNST, INDHOLD OG BUDSKABER:

Oplevelsen er personlig, og den personlige oplevelse kan i den forstand ikke diskuteres.

Somme tider oplever vi den samme begivenhed helt forskelligt, fordi vi ikke bare går ud fra hvad der faktisk er opfattet af sanserne, men tolker det sansede ud fra vore personlige erfaringer, anskuelser, hensigter, følelser og tilbøjeligheder.

Vi sanser form, men vi tolker indhold.

Der er altså ingen tvivl om, at tilskueren har "set dukkens ansigt bevæge sig" - men det er en kendsgerning, at det ikke kan bevæge sig. Han har ikke "sanset" det, men "tolket" sin oplevelse.

Kunstoplevelsen er privat. Men fordi den menneskelige hjerne er indrettet som den er, og fordi mennesket er et socialt væsen og alle mennesker lærer af hinanden, har vi alle så meget tilfælles, at vi kan kommunikere også udover vores mundtlige, fælles sprog.

Man kan kalde dette fælles billedsprog eller sansesprog for "klicheer" eller "arketyper", men i virkeligheden er det mere kommunikativt og mere kompliceret og nuanceret end som så. Over dette billedsprog kan man sende "tegn" eller "betydninger" og altså formidle et indhold.

Det, som underholder eller fascinerer os, kan vi kalde "model", "forvandling" og "show" - man kan kalde det "fascinationsværdier". Sammen med det materiale, man udtrykker sig ved hjælp af, den form, man har valgt, er fascinationsværdierne "midler".

Hensigten med at bruge disse midler er at fascinere, at underholde.

For det første, fordi kunstværket kun når frem til den tilskuer, som føler sig fascineret eller underholdt.

For det andet, fordi kun den tilskuer, som føler sig fascineret eller underholdt vil bruge kræfter på at tolke det, han sanser, og dermed lægge sine egne betydninger i kunstværket.

Og det må han gøre, for at han kan opleve de betydninger, som kunstneren (bevidst eller ubevidst) har bygget ind - betydninger, som altså for en stor del er fælles for store grupper af mennesker indenfor den samme kultur, men på samme tid principielt er helt private.

Kunsten bliver da at bruge dette fælles sprog på en ny og overraskende måde,
- at "fremmedgøre" det kendte, for at det kan ses med nye betydninger,
- at få tilskuerne til at leve sig ind i kunstværket, og
- at overraske.

En definition på "Kunst" lyder således:
"Kunst er udvælgelse af et middel med en hensigt"

OM FREMMEDGØRELSE OG "VERFREMDUNG"

Fremmedgørelse kan betyde at føle sig fremmed og uden for - ikke som de andre - som i H.C.Andersens "Den grimme Ælling".

Det kan også betyde det forhold, at de ting vi omgiver os med, eller som vi producerer, bliver "fremmede" for os. Vi ved ikke hvor de kommer fra, vi har intet med deres fremstilling at gøre, og ofte ved vi ikke, hvad det som vi producerer på vores arbejdsplads skal bruges til.

Ordet "Verfremdung" bruger man om en anden form for fremmedgørelse, nemlig når man gør det bekendte og tilvante synligt, nyt og "fremmed" - så man kan undre sig over det. De virkemidler, man bruger for at gøre det bekendte og tilvante "fremmed" kalder man tit "Verfremdungseffekter".

Det kan være en simpel afbildning, en stilisering, en karikatur af genstanden, og det kan være et "brud": det at det bekendte skifter karakter eller stadig sættes ind i nye sammenhænge.

Den "verfremdte" genstand kan tjene som metafor eller model af noget andet, noget, som man vil "afbilde".

Begrebet abstraktionsgrad: Selv meget "fremmede" genstande kan tjene som modeller, hvis der er en karakteristisk egenskab ved det, man vil afbilde, som netop denne genstand "modellerer" - som eks. hul-stenene, der fungerer som køer, fordi de kan "tøjres".

EN ARBEJDSMETODE

For at kunne "opdrage" må man først "opdage".

Et givet spillemateriale kan ikke automatisk "bære" et hvilket-somhelst budskab.

Det der bare er "godt nok", er det godes værste fjende

Det åbner for middelmådigheden. Det middelmådige kan aldrig blive til kunst

Før man kan gøre et spillemateriale til bærer af betydninger, må man altså finde ud af, hvad det er i sig selv.

Alt efter materialets karakter kan man f.eks. tale om RYTME og CENTRUM, og i forhold til omgivelserne og andre materialer om f.eks. MODSÆTNING/ OVERENSTEMMELSE.

En arbejdsmetode i tre punkter:

Det første punkt: Hvad kan genstanden i sig selv ? - derved undersøges den historie, som spillematerialet i sig selv fortæller.

Det andet punkt: Hvad kan genstanden med dig ? - derved undersøges forbindelsen mellem spillematerialet og spilleren: - hvad "er" materialet i forhold til spilleren - hvad "er" spilleren i forhold til materialet.

Det tredje punkt: Hvad kan genstanden med dig i rummet ? - derved undersøges i hvilket "rum" spiller og spillemateriale indgår - både i bogstavelig og i overført betydning - hvilken kontekst spilles der i - altså: Hvor, hvornår, for hvem og hvorfor ?

På samme måde, som vi bruger ordet "forestilling", kan vi bruge ordet "genstand" - det kan være en konkret ting, men det kan også være et begreb eller et emne, som vi "gør til genstand for en debat".

Vi kan altså også bruge arbejdsmetoden i "overført betydning" på abstrakte begreber.

Det er en metode til at lukke op for ens eget, indre leksikon, ens egne erfaringer og viden, sådan som den nu er, via associationer, billeder og følelser, og derved gøre det muligt at kommunikere disse associationer, billeder og følelser.

Det er (principielt) sådan, at "kunst" opstår - men det der opstår, er ikke automatisk "kunst".

OM DETTE MATERIALE:

Dette er et forsøg på at samle et stort materiale og en masse spredte erfaringer i forholdsvis kort form.

Hvis I synes, at der er noget, jeg har glemt, eller hvis der er noget, som er uklart eller direkte uforståeligt - eller noget, hvor I er uenige - så hører jeg gerne om det.

Jette Lund
Godthåbsvænget 25, 4.tv
2000 Frederiksberg
38 602315

7. juli 2011

Holdepunkter og stikord til den teoretiske undervisning i forbindelse med "historiefortælling"

De første "holdepunkter og stikord" handlede måske mest om dukke-teatrets virkemåde - eller med andre ord: Oplevelsen af dukke-teatret - "indefra og ud".

Begrebet "dramaturgi" bruges tit som en generel betegnelse for teatrets teori. Her bruger jeg det som betegnelse for læren om teaterforestillingerens virkemidler:

De ting i forestillingen, som virker med i fortællingen, de ting i forestillingen, som er med til at fastholde tilskuerens opmærksomhed, den måde, forestillingen eller fortællingen er opbygget på. Sommetider bruger man ordet: Fortælle teknik - man kan sige, at vi altså her tænker mere "udefra og ind".

Man kalder en fortælling dramatisk, når den fremstår gennem handlende personers handlinger - og man kalder en fortælling episk, når den fremstår som en iagttagers beskrivelse.

Et eventyr er f.eks. oftest "episk" i sin opbygning.

Alligevel kan vi godt tale om at det er "dramatisk" og at det har en "dramaturgi". På samme måde kan et "drama" også være "episk" opbygget.

Disse "dramatiske strukturer" skal vi vende tilbage til - først et lille kort afsnit om

HISTORIEN

Den klassiske dramaturgi stammer tilbage fra Aristoteles' "Poetik", omkring 350 år før vor tidsregning.

Aristoteles betegner digtekunsten - og herunder den dramatiske kunst - som "mimesis" - efterligning - og dramaet som en "efterligning af en handling, udført af handlende personer".

I traditionen efter Aristoteles opdeles det dramatiske forløb - fabeln eller handlingsforløbet - i 5 dele: (se f.eks. Komma's lille teaterbog, side 29)

- Begyndelsen (eksposition)
- Knudeknytning (epitasis)
- Højdepunktet (krise)
- Drejepunktet (peripati) eller Erkendelse/genkendelse (anagnorisis)
- Opløsningen eller "slutningen" (katastrofe)

Fordi vi kun kender Aristoteles' værk om tragedien, er "udgang" eller "slutning" blevet ligmed begrebet "katastrofe" - et begreb som vi så også bruger i helt andre sammenhænge.

Man kan også finde betegnelsen "desis" for "knudeknytningen" og "lysis" for opløsningen. Ved dramaets drejepunkt eller "klimaks" finder vi et afgørende handlingsforløb: dramaets "grundaktion".

Dramaet koncentrerer sig tit om en hovedperson, protagonist og en

"modstander", antagonist.

Ifølge Aristoteles oplever tilskueren en "katharsis" - en "renselse" forbundet med følelserne "frygt" og "medlidenhed". Dette svært oversættelige sted hos Aristoteles er meget omdiskuteret.

Men det er måske interessant at notere sig, at medens "frygt" er en følelse, som mennesket deler med dyrene, er "medlidenhed" eller "medfølelse" noget som forudsætter en menneskelig evne til at "forestille sig, at man var en anden".

Når Aristoteles har valgt at sammenstille netop de to begreber, siger han altså indirekte, at vi i teatret "renser" eller "øver" vores "menneskelige sans".

Senere i historien udvikles disse "regler" til også at omfatte det der kaldes "tidens, stedets og handlingens enhed" - d.v.s. at teaterstykket - "dramaet" - skal skrives sådan, at det foregår indenfor en sandsynlig tid, på samme geografiske sted, og sådan, at der er en gennemgående hovedhandling.

Overfor disse "krav" til det velskrevne ("klassiske" eller "naturalistiske") drama falder f.eks. næsten alle Shakespeares stykker igennem - der er nemlig også en anden tradition, som også går tilbage til det gamle Grækenland, og som (sikkert) er ældre endnu end Aristoteles. Det er en "gøglertid" af omrejsende akrobater, linedansere, musikere, sangere, dukkespillere og skuespillere. I det gamle Grækenland kaldtes de "mimere", og op igennem historien er det fra denne kant, at også det borgerlige, litterære teater har hentet sine skuespillere og sin inspiration.

Senere igen "vender man tilbage" fra det "klassiske" eller "naturalistiske" til det "teatraliske" teater med rødder hos "mimerne". En hovedperson i denne tilbagevenden til et teater, som ikke giver sig ud for at være "virkelighed", er tyskeren Bertolt Brecht - som bl.a. har forsynet dramaturgien med begrebet "Verfremdung".

(se "Holdepunkter og stikord til animation og improvisation"). I stedet for "karusselteatret", hvor tilskueren bliver spundet ind i en illusion, ønsker Brecht et "planetariumteater", hvor tilskueren vinder ny indsigt.

I stedet for "indføling" eller "indlevelse" ("det kunne ha' været mig -") vil Brecht have "undren" ("man kunne da ha' gjort det anderledes -")

Før man fortaber sig alt for inderligt i den diskussion, skal man huske, at "Verfremdung" forudsætter "indlevelse" (på samme måde som væsensfremmedhed forudsætter identitet - se "Holdepunkter og stikord til animation og improvisation").

En teaterforestilling, som er opbygget på princippet "indlevelse", vil ødelægges af "Verfremdung", mens en forestilling, som vil bruge "Verfremdung" er nødt til at bruge "indlevelse" som udgangspunkt for sin "Verfremdung".

Hvis man vil arbejde dramaturgisk med "Verfremdung", må man altså også arbejde dramaturgisk med "indlevelse".

DE DRAMATURGISKE STRUKTURER

Et dramatisk værk er altså en "efterligning af en handling, udført af handlende personer". Idet man skærer sådan et stykke "efterligning (af virkeligheden)" ud, har man en grundstruktur: Begyndelse, midte, slutning. Derimellem er der en RYTME og en SPENDING, som begge har med opdeling af TID at gøre.

SPENDINGSBUEN

Det er vigtigt at forstå, at grundrytmen for alt menneskeligt er hjerteslaget, og at al menneskelig virksomhed har en "spændingsbue", som er båret af åndedrættet - enhver "efterligning" af menneskelig virksomhed har derfor denne rytme og denne spændingsbue som forudsætning.

Vi opfatter kun det som levende, som "trækker vejret" - bogstaveligt, eller i overført betydning. Den måde, man trækker vejret på er forskellig, alt efter hvilken situation man er i - på det "spændende punkt" holder man f.eks. vejret - Åndedrættets spændingsbue er grundlaget for alt hvad vi oplever som "spænding".

Den samlede spændingsbue for et forløb er opbygget af mange små.

Med opdelingen i de 5 hovedafsnit har Aristoteles beskrevet det, som kan kaldes forestillingens "spændingsbue".

Denne spændingsbue er et vigtigt punkt i dramaturgien.

Oftede opfattes "dramaturgi" nærmest som synonymt med spændingsbuens opbygning.

Denne begrænsning må man - efter min opfattelse - prøve at undgå.

FORTÆLLINGENS STRUKTUR

Dette begreb opfattes også tit som synonymt med "dramaturgi". Aristoteles beskrev en "lineær dramaturgi" - når forestillingen er slut er der sket en udvikling: de handlende personer og især hovedpersonen, står ikke længere der, hvor de stod ved dramaets begyndelse, og de kan ikke "gå tilbage".

Den spændingsbue, som opstår ved den "lineære dramaturgi", kaldes også ofte "den amerikanske berettermodel".

Det er den opbygning af dramaet, som vi kender fra rigtig mange film og fjernsynsfilm - den er så almindelig, at den er blevet "norm", og at det kan være svært at forestille sig "noget andet". I stedet for Aristoteles' 5 afsnit har vi her 7:

1. Anslag
2. Præsentation
3. Uddybning
4. "point of no return"
5. Konfliktoptrapning
6. Klimaks
7. Udtoning.

Men der findes andre strukturer:

Den "cykliske dramaturgi" - historien vender tilbage til sig selv. Den udvikling, der sker, kan beskrives som en bevægelse i spiral. Den "episke dramaturgi" - dramaet er opbygget som "episoder", en række af billeder, som først "monteres sammen" i tilskuerens hoved, en teknik, som den "absurde dramaturgi" også benytter sig af.

I denne sammenhæng kan man tale om "teatrets dramatiske form", som er karakteriseret ved en lineær dramaturgi og af illusionen om et absolut her-og-nu.

"Teatrets episke form" er karakteriseret ved at der er mindst to

fiktionslag - teatret "peger på sig selv som teater", men samtidig kan man erkende et overordnet, styrende princip for fortællingen. Denne form kan rumme såvel den cykliske som den episke dramaturgi. I "teatrets simultane form" beskriver man en verden, hvor sådanne "overordnede principper" ikke kan erkendes. Denne form kan rumme den episke og den absurde dramaturgi. Det kan man læse mere om i Janek Szatkowski: Dramaturgiske modeller. Dramaturgisk analyse, en antologi. Århus 1989.

BEGREBET FABEL

- kommer også fra Aristoteles. Mythos eller fabel er det vigtigste og afgørende element i dramaet. Fablen skal være en organisk helhed med begyndelse, midte og slutning. Den skal være en enhed, som ikke rummer noget overflødigt og ikke savner noget nødvendigt. Også i andre sammenhænge finder vi i dag begrebet "det nødvendige og tilstrækkelige".

Brecht siger om fablen, at den er "hjertet i den teatraliske foranstaltning". Han definerer den som "den samlede komposition af alle de gestiske optrin, som indeholder de meddelelser og impulser, der nu skal udgøre publikums fornøjelse". Men han noterer også, at fablen udtrykker en bestemt mening, den forløser af mange mulige interesser kun ganske bestemte".

Man kan altså godt læse flere forskellige fabler ud af den samme tekst, eller den samme fortælling.

Begrebet "gestus" betegner hos Brecht hele den måde, hvorpå figuren fremtræder, altså ikke blot figurens fysiske bevægelser på scenen, men også formidlingen af figurens skiftende følelser og deres baggrund. Begrebet "gestiske optrin" er tilsvarende ikke blot den fysiske handling i forløbet, men også formidlingen af deres baggrund, årsag og virkning.

I vor tid vil man ofte finde "fablen" i en synopsis eller et koncept, måske et storyboard.

OM DEN "KLASSISKE DRAMATURGI":

Når man træffer på disse begreber i forskellige sammenhænge, er det ikke altid er så nemt at se den "store" sammenhæng.

Derfor har jeg i ovenstående afsnit forsøgt at få så mange som muligt af dem med.

Men som nævnt ovenfor: Alle teaterformer, litterære eller i gøglertradition eller noget helt andet, og uanset hvilken betegnelse man hæfter på dem, har noget væsentligt til fælles: De er "en efterligning af en handling, udført af handlende personer", den grundlæggende rytme er hjerteslaget, og den grundlæggende spændingsbue er åndedrættet.

Alt dette gælder også for dukketeatret. Men i dukketeatret er der noget mere -

DUKKETEATRETS DRAMATURGI:

"Dukketeatrets dramaturgi" kunne også kaldes "billedets dramaturgi". Derved knytter man an til moderne teaterformer, hvor udgangspunktet ikke er en traditionel litterær "dramatisk tekst", men lige så meget et billede eller en idé, eller til teaterformer, hvor scenografien ikke kun er en ramme om præsentation af dramatisk tekst og skuespiller, men er et bevidst, medspillende udsagn. Men ud fra tanken om, at der principielt findes to slags teater: "kropsteater" og "dukketeater" vælger jeg her konsekvent at kalde det, jeg taler om for "dukketeater".

BILLEDETS DRAMATURGI

I dukketeatret er spillematerialets fortællinger i kraft af dets egenskaber, dets anvendelsesmuligheder og dets metaforiske betydninger et væsentligt element.

Disse fortællinger har den egenskab, at de ikke kan fortælles "lineært": Når man aflæser et billede, er der ikke (som ved en tekst) defineret nogen rækkefølge for afkodningen.

Tilskueren kan "springe" fra det ene til det andet, der findes ingen "dramaturgi" som kan styre det.

Dukketeatret bryder altså på dette punkt altid med den klassiske, lineære dramaturgi.

FORHOLDET MELLEM SPILLER OG DUKKE

En "dukke" er en genstand (eller et materiale) som vi tillægger menneskelige betydninger - (se "Holdepunkter og stikord til animation og improvisation").

At der er en spiller og en dukke er et væsentligt element i det billede, som tilskueren aflæser - og det er vigtigt at forstå, at tilskueren til dukketeatret altid bevidst eller ubevidst "aflæser", at der er en spiller, uanset om spilleren kan ses eller ej.

Spillerens forhold til dukken er derfor altid et led i det, der fortælles - er "betydningsbærende".

Dette måske allervæsentligste punkt er det sværeste at forklare: Hvorfor vælger spilleren at tage en dukke som udtryksmiddel - hvortil skal han bruge dette "billede" ? - her kan man tale om en "ydre" og en "indre" grund, eller om at forholdet mellem spiller og dukke består af en ydre (synlig) relation og en indre (måske skjult) forbindelse.

Uden at tage stilling til det meningsfulde i at vise en sådan relation over dukketeatret kan man eksemplificere det "ydre" og det "indre" således: Den "ydre" grund kan ses som fx. en mor-datter relation. Deres "indre" grund er det, som gør den valgte historie interessant at fortælle - i det virkelige liv den grund, som de pågældende teaterproducenter har haft til at vælge netop den historie.

I dette tilfælde kunne det fx. være en historie om skyld og skam - en indre, usynlig forbindelse imellem mor og datter, mellem spiller og dukke.

Det der aflæses på det umiddelbare første fortolkningsniveau, kaldes "denotation" ("at aflæse") - forestil dig fx. en halvdød potteplante, som tydeligvis længe har savnet det vand, der står ved siden af den i en flaske.

Den overførte betydning kaldes "konnotation" ("at medlæse").

Der kan være mange forskellige konnotationer. En af dem er "det at være i en håbløs situation" - en anden "at være ude af stand til at hjælpe".

Sammenstillingerne på de to første niveauer tillader os at komme med en "generalisation" - et overordnet udsagn, som også kan indbefatte den dukkespiller, som forholder sig til billedet. ("vi kunne være noget for hinanden")

De tolkninger, man kan komme med, er naturligvis ikke "absolutte", ikke "rigtige" eller "forkerte". Man kan altid tænke sig mange andre - og hver tilskuer laver i princippet sin egen tolkning. Men det som sker, sker i kraft af det materiale og det fortælleunivers, som er valgt, uanset om man er bevidst om det eller ikke. Materialet og spilleuniverset har sin egen logik, som ikke kan overskrides, men nok "brydes" - altså sættes i relief ved et "brud".

Når en forestilling føles rigtig "god", er det fordi disse læseniveauer supplerer hinanden, svinger sammen og udvider spilleuniverset. Når en forestilling føles "dårlig" eller forvirrende, er det tit fordi der siges forskellige, hinanden modsigende ting, på de forskellige planer.

Indtil nu har vi mest talt om dukkens forhold til sin spiller i kraft af det materiale, den er. Men dukkens forhold til sin spiller kan også defineres og bruges som betydningsbærer på en anden måde. Dukken kan f.eks. ses som spillerens bedre eller værre jeg - hans forestillinger om sig selv eller andres forestillinger om ham. Dukken kan tolkes som spillerens erindringer - hans yngre jeg - eller hans forventninger - hans ældre jeg. Sådanne betydninger kan lægges bevidst ind i forestillingen - men kan også opstå som tolkningsmuligheder, uden at det har været en hensigt.

Forholdet mellem dukken og dens spiller kan beskrives sådan: Spilleren er producent og vælger dukken som materiale. Spilleren gør sig til "motor" for dukken - gør sig altså til noget livløst, for at dukken kan få "liv" og blive til "udtryk". Spilleren er noget levende, som gør sig "dødt" - dukken er noget livløst, som gøres "levende". Begge bliver gjort "anderledes end forventet" - altså "verfremdet", og det er tilskueren, som "vælger" hvordan han vil betragte det "billede" der opstår: om han vil betragte spilleren eller dukken - og som også kan vælge at fascineres af de stadige skift mellem "levende" og "livløst", som spilleren producerer.

Dukkespil er "permanent verfremdung" - der er altså ikke tale om en "verfremdungseffekt", som man kan tage med eller lade være - Dukkespil er aldrig entydigt: På dukkens eller materialets plan fortælles een historie, på spillerens plan en anden. Kunsten bliver at få disse historier til gensidigt at belyse hinanden, så det man gerne vil fortælle bliver det, som man faktisk også fortæller.

OM FIKTIONSKONTRAKTEN

Hidtil har vi talt om "teater" som begreb. Når man i dag ofte og hellere bruger begrebet "scenekunst" er det fordi "teater" for let associeres med teaterbygningen, med dens publikumsopbygning, kukkasse eller black-box scene og de konventioner, som knytter sig hertil. Megen nutidig scenekunst foregår ikke i teaterbygninger, men andre steder, på gader og stræder, som "vandringssperformance" eller i andre former, som rykker publikum ud af sæderne og på forhånd bringer dem ud af en passiv rolle som tilskuere. Megen nutidig scenekunst blander genrerne, og det kan være svært at afgøre, om det er dans eller dukkespil, musik eller sport.

Derfor bliver begrebet fiktionskontrakt (som kommer fra den førnævnte "Dramatugiske modeller") særlig vigtigt. Man kan også kalde det en "spilleaftale" - og en sådan er meget vigtig i netop dukketeatret, hvor man skaber særlige verdener, hvor figurerne eksisterer på bestemte præmisser og fx. bevæger sig på en særlig måde. Spilleaftalen ligner det vi i andre sammenhænge kalder spilleregler - og man bliver ikke populær på at ændre spillereglerne midt i spillet.

Når vi bruger begrebet fiktionskontrakt udtrykker vi mere præcist, hvad det er, der skal være check på i den nutidige scenekunst, som ikke altid selv mener, at den beskæftiger sig med fiktion, forstået som fiktive personer - rollefigurer - i et fiktivt handlingsforløb (enhver lighed med nulevende osv er utilsigtet osv)

Performeren hænger rent faktisk sig selv op i kødkroge, det er ikke en laden som om eller en tryllekunstner, vi har med at gøre - så hvor er fiktionen? Den er - efter min opfattelse - ligesom i cirkus der, hvor jeg må stole på, at kunstneren har check på det. Min fiktionskontrakt er, at jeg ikke er kommet for at bevidne et rituel selv mord, men for at overvære et kontrolleret eksperiment. Det er aftalen - fiktionskontrakten. I et berømt eksempel med Maria Abramovitz er denne aftale brudt, og seancen ender med at publikum afbryder eksperimentet.

Selv en vejruddigt har en fiktionskontrakt, nemlig den, at det her drejer sig om forudsigelser på grundlag af videnskabelige målinger. Hvis vi opdagede, at forudsigelserne var fremkommet ved at lade lykkehjulet dreje, ville vi blive vrede, lige så vrede som nogle tilskuere blev, da de blev udsat for det såkaldte skjulte teater, og lige så vrede, som læserne bliver, når en angivelig biografi viser sig at være frit opspind. Vi ønsker at vide, hvad det er vi køber. Vi vil gerne lade os forføre af en fiktion, men vi vil ikke trækkes rundt ved næsen.

Det er livsvigtigt for mennesker at have check på forskellen mellem at forestille sig noget og at forstille sig.

Når psykopaten virker så overbevisende, er det måske fordi han tager sine forestillinger om verden for virkelighed.

Når autisten har det svært med sine omgivelser er det måske fordi han ikke forstår begrebet forestilling.

Derfor er det vigtigt at finde veje til at tilkendegive de gældende præmisser. Hvis vi trygt skal kunne give os hen i nydelsen af scenekunsten, lade os overraske, skræmme, glæde og ryste, så må der være en grundlæggende tryghed i aftalen mellem scenekunstneren og os. Dertil og ikke længere.

OM DRAMATURGISKE ANALYSER

En biolog kan dissekere en frø, og skille den ad i alle sine små dele: muskler, nerver, hjerte, lunger, tarmsystem, skelet o.s.v. Nogen gange er en dramaturgisk analyse mest at sammenligne med sådan en dissekeret frø: Vi har det hele - men den hopper ikke. Det er analysens begrænsning. Man kan ikke skabe via analyse.

Jette Lund
Godthåbsvænget 25, 4.tv
2000 Frederiksberg
38 602315

7. juli 2011

FABEL, INTRIGE, TEMA, MORALE

Disse begreber kan man benytte sig af, når man vil prøve at trænge ind i en historie, eller afprøve sine spilleideer, associationer og forsøg.

FABLEN angiver hvad man gerne vil fortælle - "historien".
TEMAET beskriver hvilket (generelt) problem, det drejer sig om
INTRIGEN er hvordan - den måde, man fortæller fabeln på. Intrigen består af SITUATIONER.
MORALEN er "facitlisten" - fik jeg fortalt, hvad jeg ville ? - og hvad kan vi så lære af det ?

Når man går i gang med en given tekst (eventyr, fortælling, dramatisk tekst -) er det nok nemmest at arbejde i følgende rækkefølge:

Intrigen - handlingsforløb, årsagssammenhæng, tidssammenhæng, personernes udviklingsforløb. Her er analysen rimelig objektiv.

Fabel - hvad handler det så om ? - her sker der allerede en tolkning.

Tema - her generaliseres tolkningen af historien til et almen-gyldigt niveau - man "forlader" så at sige historien - og kan gå direkte over til Moralen - er det så det, vi mener ?

Man kan altså godt læse flere forskellige fabler ud af den samme tekst - hvis det er en god tekst, belyser de hinanden, og har temaer, som har noget med hinanden at gøre. Men de kan godt have vidt forskellig morale.

Hvis man har en spilleide - et tema eller en fabel, skal man altså prøve at skabe eller finde en intrige - en måde at fortælle historien på - og igen tilsidst "checke" på moralen - lykkedes det ? - er det det, vi mener ?

At begynde med moralen er farligt. Vi tror vi ved, hvad vi mener, og at vi ved, hvad der er "rigtigt" og hvad der er "forkert" - men på samme måde, som vi gør os selv en tjeneste ved at opdage materialet i stedet for (straks) at opdrage det - er det også hensigtsmæssigt at opdage mulighederne i teksten eller spilleidéen i stedet for at opdrage den til at ville det, som vi vil

Ligesom da vi tilnærmede os materialet og genstanden må vi også tilnærme os teksten, materialet og genstanden i overført betydning og undersøge dens muligheder.

Ud af de mange associationer og billeder ("situationer") der opstår, kan man langsomt danne sig en idé om, hvordan den kan omsættes.

Ender vi med en morale, som vi ikke kan stå ved, så må vi kassere intrigen som udgangspunkt for vores forehavende. Eller også har vi gjort en tænkefejl undervejs, og må gå tilbage og begynde forfra.

PRÆCISION

Vid hvornår du vil gøre hvad, og udfør det tydeligt og præcist. "Hurtighed" på scenen er et spørgsmål om KONTRAST og RYTME.

VARIATION

- er også et spørgsmål om ØKONOMI og VALG.
Gentagelser gør det ikke tydeligere, men forvirrer. EN GANG ER NOK - WENIGER IST MEHR - (efter den 13. gang bliver det morsomt igen..)

AFSTAND

Da dukker kun kan udtrykke sig ved deres bevægelser, må de ha' plads til at udføre dem.
Jo tættere de står, des mindre kan de gøre. Spændingen mellem to faktisk kommunikerende dukker stiger med afstanden.

Jette Lund
Godthåbsvænget 25, 4.tv
2000 Frederiksberg
38 602315

7. juli 2011

Holdepunkter og stikord til diskussionen om "kvalitet"

Om kvalitetsvurdering:

Hvad er godt og hvad er dårligt - er det kun et spørgsmål om smag, der jo som bekendt er forskellig ?

Denne diskussion skal tjene til at komme uden om den personlige smag, frem til måder, hvorpå man mere "objektivt" kan tale om "kvalitet" - i denne forbindelse "godt teater".
At tale om kvalitet er også at kritisere - selv om der også findes positiv kritik, har ordet en negativ klang, og man bliver sjældent særlig populær, når man påpeger manglende kvalitet.

Skal man gøre det ? Skal man kritisere en kollega - når det næste gang kunne være en selv, der var i klemme ?

Det er vigtigt at se på hvad man opnår, hvad formålet med kritikken er eller kunne være, og om det formål kan opfyldes eller ikke - i den konkrete situation.

Det er vigtigt for udviklingen af og respekten for ens "fag" at man er i stand til at finde rammer for en snak om forbedring, om "kvalitet". Man må prøve at skabe objektive kvalitetskriterier.

Man kan aldrig blive objektiv - man tænker i sit eget hoved, ikke i andres. Men bare ved at erkende sin subjektivitet, har man allerede nået noget: Hvis man erkender den, har man nemlig givet sin modpart den samme ret til subjektivitet. Derved er man kommet et langt skridt frem mod at erkende sin modparts velforståede synspunkter og interesser, og de er ikke altid - allesammen i modstrid til ens egne. Der kan samtalen (eller forhandlingen) begynde.
Det næste skridt vil være at sørge for "flere dommere" - sådan at det subjektive kan "objektiveres sig".
Det som flere oplever, ud fra deres forskellige subjektivitet, er med større sandsynlighed "objektivt".

Mange af de forhold, som man kan komme inderligst op at skændes om, har karakter af "vasebilledet": Nogle ser vasen, andre ser de to profiler. Begge har "ret" - begge har "sandheden" - men ingen vil kunne klare sig uden den anden, for vasen er betinget af profilerne og profilerne af vasen. Forsvinder vasen, er der ingen profiler. Forsvinder profilerne er der ingen vase.

Det er nemt at se på et billede. I det virkelige liv er det sommetider svært at få øje på.

Det allerførste man må samtale om er derfor - i overført betydning: Hvad er det vi taler om - er det vasen - eller er det profilerne ? Vi kan ikke tale om dem begge to på een gang.

Men inden vi beslutter, hvad vi skal gøre, må vi selvfølgelig have set på de konsekvenser, som korrektioner på "vasens" plan har på "profilernes" plan og omvendt.

Et tænkt eksempel:

Det kunstneriske plan:

Jeg har to punkter, hvor jeg ikke synes, der er "kvalitet":
Den mandlige spiller taler ikke den dramatiske tekst "godt nok" -
den kvindelige spiller kan ikke spille dukkespil.
Om jeg har ret, det kan man så diskutere.

Det materielle plan:

Der er en kontrakt, som tvinger producenten til at lave forestillingen og spille den, selv om han ikke er tilfreds med den.
Det er en kendsgerning, som jeg ikke kan bestride.

Hvis jeg så hævder, at han kunne have løst de to punkter, hvor der er grund til kritik, indenfor den ramme, der var afstukket tidsmæssigt og økonomisk - så må man igen diskutere, om jeg har ret i det.

Men argumenterne hører til på to forskellige planer. "Grunden" til, at den kvindelige spiller ikke spiller ordentligt dukkespil, kan være, at der ikke har været tid til og råd til at gøre det bedre, f.eks. ved at sende hende på kursus.
Det gør bare ikke dukkespillet bedre - det er stadig lige dårligt, uanset hvad. Man kan drage den erfaring, at man næste gang skal skaffe sig materielle arbejdsvilkår, som giver en bedre muligheder - men det i sig selv er ingen garanti for et godt resultat, rent kunstnerisk set. Muligvis kan hun ikke lære det. Det sker.

Men ligesom dårlige materielle vilkår kan være "grund" til manglende kunstnerisk kvalitet, men aldrig kan bortforklare eller "undskylde" den, så burde man ikke kunne bruge den usikkerhed, som altid er forbundet med en kunstnerisk proces, som "undskyldning" for ikke at give kunsten ordentlige vilkår.

Problemet er selvfølgelig, at det gør man rent faktisk

"Talent slår altid igennem" - "man kan sagtens lave kunst uden penge" o.s.v. - men det er stadig en anden diskussion.

Den, der går ind i et teater og ser en forestilling, ved ikke om spillerens kontrakt er god eller dårlig - oplevelsen er ensidigt den kunstneriske oplevelse.

Derfor er den kvalitet, vi her skal tale om, alene den kunstneriske kvalitet. Hvordan man sikrer kvaliteten af de materielle omstændigheder for kunsten, er en anden diskussion - lige så vigtig - men bare ikke vores tema her.

Den ideelle fordring:

Al kunst opstår under bestemte, materielle betingelser. Det regner eller det sner - det er uden for kunstnerens herredømme. "Kunst er at ordne kaos" - men "kaos" eller "tilfældet" bryder ind over den kunstneriske proces uden at man kan vægre sig - stopper man eet hul, bryder det igennem et andet sted.

Det, man kan bestemme selv, er hvordan man vil omgås med det uundgåelige. Og at blive bedre til at se, hvad der er "uundgåeligt", og hvad der faktisk godt kunne undgås, hvis man tænkte anderledes.

For at kunne det, må man ha' en idé om, hvad "Det ideelle" ville være. Ellers har man ingen målsætning, ingen målestok. Så er man "pragmatiker" - det vil sige, at man vælger den nemmeste vej, den der netop byder sig til, den der giver mindst vrøvl. I en kunstnerisk sammenhæng truer middelmådigheden - det der bare er "godt nok".

I kunsten gives ingen kompromisser (citater Hartmut Lorenz) Hvis man vil provokere, kan man - jf. ovenfor - sige at der gives ikke andet.

Hvis man skal bruge rødt stof til sin scenografi, og kun kan få blåt, kan man indgå på et kompromis. Det bliver ikke som det skulle ha' været, og folk vil "kritisere" og sige - "hvorfor er det ikke rødt? Det ville da ha' været det rigtige?" eller "Jeg forstår bare ikke, hvorfor stoffet er blåt?" Du ved det selv, og må svare: "Jamen - det skulle også ha' været rødt. Men jeg kunne ikke få det røde." Alternativet var måske at arbejde med det blå stof - at gøre det blå stof til en bedre løsning end det røde? Tilfældet eller Skæbnen spillede dig det blå stof i hænde - det er dit kunstneriske talent, din intuition, din viden, der får dig til at få noget helt andet ud af situationen - og så er det jo intet kompromis længere.

Det krav er "den ideelle fordring" -

Somme tider lader vi os også dominere og binde af konventioner, vaner, angst eller andre forhold, som vi ikke burde have ladet os binde af - der var faktisk en vej udenom, men vi så den bare ikke. Det er ikke et kompromis - der kom vi bare til kort - og det gør vi jo også sommetider.

Intention:

Kvalitetsvurdering handler om at rede dette virvar af tråde - argumenter - ud fra hinanden, og skaffe et fælles grundlag for at tale om hvad kvalitet er - i dette tilfælde kunstnerisk kvalitet.

Hvad er godt og hvad er skidt ?

Ikke "hvad er rigtigt og hvad er forkert" - det er et andet valg. det kommer nemlig an på hvad man vil opnå. Derfor må kvalitet altid måles i forhold til, hvad det er man vil opnå: Intentionen.

Når vi er tilskuere, så ved vi det ikke altid, hvad kunstnerens intention var. Det må vi gætte - for intentionen er helt klart en del af oplevelsen - om vi så er bevidste om den eller ikke. Men vore egne intentioner bør vi kende. Arbejder vi mere efter følelser og fornemmelser, og ikke efter en tydeligt udtalt "morale" eller "plan" - hvad der er helt OK - så må vi alligevel på et tidspunkt stoppe op og - om ikke andet - spørge os selv, hvad det så blev til ? Og spørge os selv, om det var det vi ville ? Senest på det sted kommer "intentionen" ind i billedet.

Kunst kan ikke være "pragmatisk" - men det kan være klogt nok at være pragmatiker i bestemte sammenhænge. Inden for det område, hvor man selv bestemmer - og det kan som nævnt være større end man tror - må man stille sig selv overfor den ideelle fordring. Med risikoen for at komme til kort.

Udenfor råder kaos, og "kunsten" vil være - pragmatisk - at udnytte de muligheder, der gives en, til at sætte sin intention igennem.

Kvalitet i dukketeatret:

Dukketeater er teater - det der gælder for godt teater, gælder også for godt dukketeater. Men ligesom skuespil er en anden disciplin end opera eller ballet, der hver har sine specielle kvalitetskriterier, så har dukketeatret også sine.

Dukkespillets "specifik" er forholdet mellem spiller og dukke - en kvalitetsvurdering af dukkespillet kunne man "hænge op" på dette forhold og sige:

Spilleren har et teknisk/"realistisk" forhold til dukken
Spilleren har et socialt/følelsesmæssigt forhold til dukken
Spilleren har et æstetisk/dramaturgisk forhold til dukken
- og hvordan fungerer de så ?

Det første handler om dukkespillets teknik og om dukkens teknik og deres forhold til hinanden. Det handler også om "modelkarakteren". Kan spilleren få dukken til at virke som den model efter sin intention, Er dukken den model, der var hensigten ? Kan spilleren tilføje dukken handlemønstre, som vi kan genkende, som er "realistiske" i forhold til levende væsener, som "opfatter, vurderer" og reagerer" - eller sætter spilleren "animation" ligmed vidløs og vilkårlig bevægelse ? Er spilleren og dukken tilsammen model af et forhold, vi kender ? et "realistisk" forhold ? Det handler også om "show" - kan spilleren og dukken tilsammen det, som de gerne vil kunne ?

Det andet handler om hvordan spilleren omgås dukken. Som sin "ligemand" og "kollega" eller som en ligegyldig rekvisit ? Kan spilleren lide dukken - "siger" den ham noget, eller har han vanskeligheder med den ? Kan han på godt og ondt acceptere den som "en del af sig selv" - eller afviser han den ? Kan spilleren li' sig selv ? - dukkespil kan være meget afslørende. Taler han til dukken og for dukken - eller taler han ned til den og dermed til os ?

Er dukken "værd at elske" - eller er den et ligegyldigt produkt ?
Hvorfor skulle vi som tilskueren investere følelser i noget, som
spilleren afviser eller ikke interesserer sig for ?

Det tredje punkt handler om de bevidste kunstneriske valg:
Har producenten bevidst valgt den sceniske udformning af forholdet
mellem spiller og dukke i forhold til den historie, han vil
fortælle og det udtryk, han har ønsket:

- dukkespillerens synlighed eller usynlighed
- kostumer - også når dukkespilleren ikke kan ses, er han i kostume.
- dukkens teknik: Handskedukke, marionet, stangdukke o.s.v.

eller er den sceniske udformning udtryk for tradition, vane,
uvidenhed om andre muligheder, tilfældighed eller mode ?

Og endelig - om forholdet mellem spiller og dukke er tillagt en
bestemt betydning i den historie, der fortælles - om forholdet er
medtænkt dramaturgisk, eller om det blot er af praktisk karakter
(dukkefører)

Meget simple svar rækker, hvis man oplever dem i spillet - derfor
kan forestillinger, som er skabt ud fra en traditionel opfattelse
af dukketeatret (dukkefører) godt have kvalitet på dette punkt -
spørgsmålet kan godt være besvaret, selv om det ikke er stillet
(bevidst)

Begrebet "brud": Alle disse "regler" kan brydes - hvis det gøres
bevidst, hvis det er tillagt mening. Men ligesom man skal kunne
for at vise at man ikke kan, skal det, man vil bryde, først
etableres - ellers er det intet brud.

I skuespil kan spilleren stå og pille næse i kulissen. Man kan
ikke se det - det hører ikke med til forestillingen.
Det gælder ikke for dukketeatret. også det man ikke ser, hører
med. Spilleren der piller næse, mister koncentrationen.
Forholdet mellem spiller og dukke kan fornemmes, selv om det ikke
kan "ses".

Forholdet mellem spiller og dukke er - også hvor spilleren er
skjult - en del af det "billede", som tilskueren aflæser i dukke-
teatret. Man kan ikke bestemme, i hvilken rækkefølge et billede
skal "aflæses", og heller ikke bestemme, hvad der ikke skal "læses
med".

Hvis forholdet mellem spiller og dukke ikke er medtænkt dramatur-
gisk, er der efterladt et "tomrum" som tilskueren selv kan fylde
ud. Det kan være godt nok - men hvis producenten ikke har gjort
det bevidst, risikerer han at komme til at modsige sig selv, eller
at banalisere udsagnet - det er måske det forhold, som mere end
noget andet er årsag til den manglende respekt for og anerkendelse
af dukketeatret.

Kvalitet:

I 1985 diskuterede dansk børneteater - også - "kvalitet".

Et udvalg kom frem til 7 punkter, som kunne danne baggrund for en kvalitetsdiskussion, som ikke blot forfaldt i subjektive vurderinger og forskellige interesser og "smag".

Punkterne forekommer stadig aktuelle og brugbare - og bringes da her som en kommentar til kvalitetsdiskussionen.

Punkterne er iøvrigt udformede, så de uden videre også kan benyttes på voksen-forestillinger.

1. Den kunstneriske vilje:

Har gruppen noget på hjerte ?

Vil de noget med forestillingen ? (ud over at spille den for at more sig selv og tjene penge til teatret)

Hvad vil de med forestillingen ?

Hvad vil de med (teater)gruppen ?

Hvad vil de med at lave teater i det hele taget ?

Mærker man spilleglæde, engagement - "den indre glød" i forestillingen ?

Mærker man nødvendigheden af, at netop denne gruppe spiller netop denne forestilling netop nu på netop denne måde ?

2. Teksten:

(eller i forestillinger med meget lidt tekst: Beskrivelsen af det dramatiske forløb)

Er teksten gennemarbejdet på det (billed-)sproglige/"litterære" plan ?

På det publikumsrettede plan ? (f.eks. svarende til den valgte aldersgruppe)

På det figurmæssige plan ? (karakteriserende for personerne - hvad dukketeater angår såvel dukker/figurer som spiller/ rollefigurer)

Dramaturgien (opbygningen og den indre sammenhæng) - overholder dramaturgien de regler, den selv har opstillet ?

Er teksten "sandsynlig" inden for sit eget univers - eller er den kun et påskud for at formidle forfatterens/teatergruppens meninger og holdninger ?

Tekstens forhold til de øvrige teatrale udtryksmidler - er der f.eks. for meget/for lidt tekst ? Er der overflødig tekst ?

3. De sceniske løsninger:

Herved forstås alle de valg, der er truffet på baggrund af tekst-oplægget. Det er den samlede helhed af det, der sker/er/fungerer på scenen.

Det vil bl.a. sige stil

instruktion

scenografi (for dukketeater også dukker)

musik

teknik

Det vil sige: samspillet mellem alle disse faktorer, som betinger forestillingens udtryk.

Er dette samspil i orden ?

Er der truffet de nødvendige valg ?

Med andre ord: Hvordan fungerer forestillingen som en helhed ?

4. Skuespillernes arbejde:

Tekniske færdigheder (for dukketeater også dukkespilteknik)
Figurarbejdet (troværdigheden, udviklingen, flerdimensionalitet.
for dukketeater - jf. ovenfor - såvel dukke/figur som spiller/
rollefigur)
Samspillet med øvrige medvirkende
Samspillet med publikum
Lydhørheden overfor samspillere og publikum - paratheden
Den sceniske udstråling

5. Forholdet til publikum:

Tages publikum (børnene) alvorligt ?
Føler de sig trygge - velkomne ?
Formår forestillingen/teatergruppen at engagere publikum ?
Føles det vigtigt, at det netop i dag er netop dette publikum,
netop denne teatergruppe henvender sig til (dvs tager man teater
som "her-og-nu-oplevelse" alvorligt ? For gruppen er det måske
130.gang man spiller forestillingen, for publikum er det første og
eneste gang)
Mærker man en lydhørhed - parathed - overfor publikum ?

6. Forholdet mellem teatergruppens evne og vilje:

Ligger ambitionerne for forestillingen på et plan, gruppen
magter ?
Har man villet for meget/for lidt i forhold til, hvad man på
nuværende tidspunkt kunstnerisk er i stand til ?
(positivt/negativt ?)
Holder forestillingen, hvad den lover ?
Mærker man udvikling i forhold til tidligere forestillinger ?
(Ideen om, at man hele tiden skal overgå sig selv, men med små
skridt)

7. Etik:

Forestillingens etiske kvaliteter.
Menneskesyn - humanisme
Forestillingens endelige, samlede indholdsudsagn
Er der overensstemmelse mellem det, man vil med forestillingen og
den måde, man f.eks, opfører sig overfor publikum på.

Så mange var ordene. Da det i denne sammenhæng drejer sig om
dukketeater har jeg tilføjet nogle forklarende bemærkninger efter
bedste skøn. Materialet som sådan kommer fra bilag 6 til bogen
"Plads til børneteater" af Christina Bernsen og Lise Garsdal,
Teatervidenskab/Drama 2, Københavns Universitet 1988.
Hvis man er interesseret i at læse specielt om kvalitetsvurdering
i forbindelse med dukketeater, kan man læse Viveka Hagnell:
"Barnteater - myter og meninger" Malmø 1983: "Tolftte myten: Att
dockteatern följer sina egna lagar".