

## **Kongekrone og kaffekop - ting på scenen.**

"Tingenes teater" . Animation som et sammenførende element for objekt - figur og dukketeater.

*Professor, dr. phil. Konstanza Kawrakowa-Lorenz,  
"Das andere Theater" nr. 52, 2003.  
oversættelse oktober 2003, Jette Lund.*

- **at fange opmærksomheden**

Der er møde i mødelokalet. Flere personer sidder omkring et bord. På bordet står der kaffekopper, der ligger notesbøger, en kuglepen, løse blade m.v. Mit blik falder på en af kaffekopperne, jeg standser og fastholder mit blik på den. Efterhånden forstummer samtalerne. De andres blikke retter sig mod mig, så på den genstand, som så åbenbart fængsler min opmærksomhed - kaffekoppen. Hvad er der med den ? Har den noget særligt, form, farve, position på bordpladen ? Er den måske tom - "Vil du ha' mere kaffe ?" Hånden er allerede parat med kanden, parat til at skænke. "Nej tak !". Stilhed. Koppen står stille. Alle ser på den. Intet sker. Flere hænder vil stille koppen væk. Jeg rømmer mig. Spørgende blikke, hænderne trækker sig tilbage. Så tager jeg koppen og drikker kaffen. Trylleriet er forbi. Den irriterende kop blev henvist til sin rette plads, som almindelig genstand. Blev den nu virkelig det ?

- **at åbenbare**

Animationen, "levendegørelsen" af tingene på scenen, på filmlærredet og i enhver anden "kunstramme", opstår ikke alene og ikke først og fremmest ved at spilleren tilfører tingen bevægelse, gennem "menneskeliggørelse" [antropomorfering] men derimod frem for alt gennem den særlige opmærksomhed, som mennesket lader disse ting tilflyde.

Lykkes det spilleren (og hermed menes i det følgende altid såvel kvinder som mænd) på en troværdig måde at overføre sin opmærksomhed overfor tingene til tilskuerne, så mobiliseres tilskuerne for den videre proces i fremføringen: Tingene beriges med indhold, som går ud over det, de er i sig selv. Dette indhold er dels det forudtænkte, det "planlagte", og dels et indhold, som indbefatter tilskuernes individuelle erfaringer, viden og associationer. Gennem spillerens særlige opmærksomhed vækkes tilskuerenes fantasi: Hvad er der da med denne genstand ? Hvad er så særligt ved den ? Hvad siger den mig ? Tilskueren åbner sine sanser for ting og for handlingsforløb, som det flygtige blik vil overse.

Den kop, som gennem en enkelts særlige opmærksomhed blev trukket ud af sin normale ramme, bliver til centrum for en mulig fortælling. Hvad der følger, afhænger af spillet.

- **på scenen, første eksempel**

Forhænget går op. Et kammer, ganske som på den traditionelle marionet-scene. En småborgerlig dagligstueidyl med sofa, bord, blomstervase, mønstret tapet, billeder i ramme og en stålampe. Dæmpet belysning. Ingen "entré". Ingen kommer ind og intet sker. Alene rammen over sofaen rokker. Uophørligt.

Lidt efter er rokkeriet blevet til et sving, billedet forsøger øjensynlig at gøre sig fri af væggen. Det rykker ængsteligt i det lille bord.

Pludselig bliver der lyst - stålampen har tændt sig, tydelige skygger tegner sig på tæppet. Den nydelige blomstervase forskyder sig i retning mod afgrunden, men standser på kanten. Så er det lykkedes for rammen, den frigør sig fra krogen og styrter sig i sofaen. Sofaen forsvarer sig og angriber med fuld kraft bordet - bordet undviger, rutsjer baglæns og trækker på den måde den faste grund under vasen væk. Styrt med stort brag. Vandet udgyder sig hørligt over tæppet, som rejser sig og omslynger sofaen. Sofaen udfører en undvigemanøvre. Angreb på stålampen. Den vælter - med et øresønderrivende brag er slaget til ende. Mørke. Bohavets sidste trækninger kan erkendes i det dæmpede lys. Så er dagligstuen død. Idyllen er ødelagt.

[studiearbejde af Nicole Weissbrot ved Hochschule für Schauspielkunst "Ernst Busch", afdelingen for dukkespilkunst]

- **den særlige evne**

På en åben scene, på hvilken spilleren agerer synligt med og ved siden af tingene, er den pure koncentration på enkelte ting ikke nok til at udfylde et samlet handlingsforløb. Opmærksomheden er en grundlæggende forudsætning, men hvis den i animationsprocessen forbliver suggestiv, virker det indsnævrende på sansernes mulighed for frit at opfatte. Det stadige krav om opmærksomhed og afkodning virker trættende på selv den mest velmenende tilskuer. Nysgerrigheden og opdagelseslysten må hele tiden vindes på ny, og opmærksomheden må stadig udfordres. Det betyder, at spillerens opmærksomhed ikke blot indleder animationsprocessen, men også latent må ledsage den, og medbestemme dens opbygning. Således bliver spillerens reelle opmærksomhed i animationsprocessen til et væsentligt indhold i selve spillet.

Det, der udmærker spilleren i "tingenes teater", er evnen til gennem koncentreret opmærksomhed at tilføre tingene et selvstændigt "liv", og at formidle dette til tilskueren. Tingene bliver til det væsentligste i et handlingsforløb. Evnen til at give dem denne betydning er en særlig begavelse.

Animationen er resultat af denne evne, og samtidig den handling, som synliggør evnen. I opførelser, som betegner sig som "teater med mennesker og dukker" oplever man som tilskuer ikke sjældent en vis hjælpeløshed hos skuespillerne i deres omgang med dukkerne. Og det er ikke alene ukendskabet til animationsteknik og dens virkemidler, som fremkalder denne hjælpeløshed. Indtrykket af ubehjælpelighed fremkommer først og fremmest af den manglende evne til at acceptere dukken, en ting, som partner. Koncentrationen, som udelukkende er rettet mod indsatsen af egne midler, såsom nærvær, krop og stemme, spærrer skuespillerens blik for dukkens potentiale. Livløs ligger den i skuespillerens hænder og forbliver "kun" en genstand, et objekt, aldrig mere end dette - det er også en slags udsagn.

- **teser**

**Processen** "animation" er det bestemmende formgivningsprincip for "tingenes teater" Denne proces betinger og definerer teatrets særlige kendetegn (specifik) - i fremføringsmåden, kommunikationsmåden og den æstetiske virkning.

**Målet** for processen er den tilsyneladende "levendegørelse" af en som "livløs" defineret ting: Dukke, genstand, materiale, stof, rum, klang, lys, lyd o.s.v.

**Vejen** til "levendegørelse" fører over forvandling af tingen på scenen fra objekt-væren til subjekt-væren. Denne forvandling har alle legens kendetegn og sker altså i form af "en leg".

**Resultatet** manifesterer sig i forandringerne i tilskuernes oplevelse. En ting, som efter menneskelig erfaring forekom ude af stand til at kommunikere, bliver opfattet som et "væsen", som er i stand til at "sige" noget. Man ser og lytter, og vil forstå.

- **tegn og indicier**

I romanen "Rosens navn" af Umberto Eco argumenterer William af Baskerville med Mester Allanus ab Insulis's ord:

"omnis mundi creatura  
quasi liber et pictura  
nobis est in speculum"

(Enhver af jordens skabninger er for os en bog og et billede i spejlet)

Han taler om projektioner og indicier, altså tegngivning, som rigtigt "aflæst" kan lægge et sagsforhold og en begivenhedsrække åben. Begrebet "indicier" er kendt i sammenhæng med kriminalsager og domstolsforhandlinger. Mere nøjagtigt er "indicier", ifølge Charles Peirce, tegn, som i deres udformning har en partiel analogi med det objekt, de henviser til. I sin materialitet, altså i sin udformning, afbilder tegnet altså kun en del af det betegnede, men henviser til det betegnede i sin helhed.

En kongekrone i et rum er indicium for en konge. Karakteren af rummet iøvrigt bestemmer kronen som et symbol på magt, hvis rummet er udformet som en tronsal, eller som et stykke tyvegods, hvis kronen findes i en afsides kælder i en rygsæk. Nu kommer det an på referencerammen: Er kronen til stede som "stedfortrædende" for kongen, eller danner den en lille mosaiksten i opklaringen af et røveri? Betragtningen og sorteringen af indicier karakteriserer i den nævnte roman hovedpersonen som en skarpsindig iagttager, hvis følgeslutninger fører til opklaring af begivenhederne.

En animationsproces er ligeledes opbygget på denne slags tegnsætninger, men følgeslutningerne - noget livløst bliver levende og kan handle - er i sidste ende forudsætningen for receptionen og ikke dens indhold. Animationsprocessen er den lyslevende, nærværende fremføring af en række tegnsætningshandlinger, som bliver til hovedsagen i den teatrale begivenhed.

Dermed bliver tilskuerens interesse ikke alene bundet til begivenhederne, men til selve "levendegørelsen" af tingene. Altså til den måde, hvorpå animationen - levendegørelse og besjæling samtidig - bliver virkeliggjort. Den sceniske virksomhed, forvandlingen af tingene til væsener, bliver til en kilde til oplevelser og nydelse for tilskueren.

- **dukketeater og objektteater**

I de forskellige former for "Tingenes teater" viser den måde, som animationen sker på, hen til forskellige mål og veje for realiseringen.

- **animation af dukker**

En dukke er en ting, som fremstilles med den hensigt at udfylde en funktion som "rollefigur" i en teateropførelse. Animationen af dukken har til hensigt at gøre den egnet til at være en handlende, aktiv del af den sceniske kommunikation. Den må virke levende, for at kunne blive en selvstændig person, som for tilskuerne kan blive til "rollefigur". Denne bestemmelse af dukken som referende til "nogen", præger ikke kun dens instrumentale beskaffenhed, men også dens udformning. Den kropsliggør hovedsagelig dukkemagerens opfattelse af rollefiguren, skønt den samtidig er et produkt af den skabende kommunikation mellem de medvirkende i forestillingens produktion.

Dukkespillerens vigtigste opgave er realiseringen af animationen, altså "levendegørelsen" af dukken, i den hensigt at kunne fremføre en rollefigur.

Dukkespilleren indfører animationen bevidst som teknik. Animationen har rødder i legen, og ligesom i legen skaber den fiktive "som-om-situationer".

Som legen følger animationen bestemte regler, som de legende må beherske. For ingen leg forløber - som det fejlagtigt ofte antages - "frit", d.v.s. uden regler. Hvis animationen ophører med at være noget "legende", hvis den opfattes som besværlig og svær, forfejler den også sit mål, at være jordbund for figurens liv.

Som kreativt handlingsforløb udvikles "levendegørelsen" af dukken på to planer: som **ydre** "levendegørelse" og **indre** "besjæling".

Den oprindeligt livløse ting, dukken, defineres ved tre grundegenskaber:

- statiskhed
- passivitet
- indolens, ligegyldighed

Dukkespilleren forvandler dygtigt disse egenskaber til deres modsætning:

- dynamik
- aktivitet
- kommunikativitet - altså evne til at indgå i forhold og forbindelser.

Spilleren finder "indiciet" på disse egenskaber og sætter dem ind:

Det kan være bevægelser i rummet, blikke, gestus, åndedræt, o.s.v.

Den oprindelige kontaktløshed ophæves og gør kommunikation mulig.

- **animation af ting i "objektteater"**

I dukketeatret er "levendegørelsen" af dukken en forudsætning for dens funktion som repræsentant for "dramatis personae", rollefiguren.

I det såkaldte "objektteater" forandrer animationshandlingen sig på tre punkter: Mål, vej og resultat.

**Målet**, levendegørelsen af det livløse, er ikke mere en forudsætning, men bliver i stedet opførelsens egentlige indhold.

**Vejen** til skabelsen af kontakt- og kommunikationsmuligheder for tingene hviler ikke mere udelukkende på den ydre forvandling af deres væsensfremtræden (?JL)

**Resultatet** af animationen i objektteater er den "indre besjæling", som skaber kommunikative værensformer af de kontaktløse ting. Disse værensformer er en uomgængelig betingelse for opførelsens udsagn.

Forvandlingen af tingene til subjekter for udsagn sker først og fremmest gennem forholdet mellem menneskene og tingene på scenen. Dette forhold er motor og tema for fremføringen. Mulighederne for gestaltningen af dette forhold er næsten ubegrænset mangfoldige.

Bestemte "fortællemåder" kræver, at spilletingene i deres aktioner og reaktioner overtager roller. De tillægges en stemme og en måde at tale på, de forvandles til "dukker", uden at være dukker. Hensigten med en sådan stedfortrædende repræsentation kan ligge i en bestræbelse på at være genkendelig, tiltalende og forståelig for bestemte tilskuergrupper.

I den forbindelse er spillerens holdning til de anvendte ting afgørende. Denne holdning, karakteriseret ved opmærksomhed, varsomhed og ansvarlighed overfor tilskuerne, er opførelsens egentlige budskab.

I "objekt-teater-spil" rykker den grundlæggende forbindelse mellem spillerens "jeg" og "tingen" i centrum for receptionen. Spilleren tematiserer sin kommunikation med tingene på scenen og oversætter disse tings "sprog" for tilskuerne. Den non-verbale kommunikation mellem tingene og spilleren forløber som en række af billeder i rummet og tiden. Fremhævelsen af forholdet til tingene sker frem for alt ved at opmærksomheden fanges, ved opdagelsen af deres tilstedeværelse. Spillerens betragtningsmåde er årsagen til disse ændringer. Belysning, klang, bevægelser o.s.v. fuldstændiggør denne betragtningsmåde, strukturerer iagttagelsesforløb og indicerer betydninger.

Sådanne opståede billedforløb ligner i deres opbygning en sætning, som er underkastet en selvstændig syntax. Sammenknytningen af de enkelte "billeder" til elementer af et udtryk betinger, at der i ordets teatrale betydning opstår en handling, og handlingen er det, som i sidste ende transporterer en historie.

- **tingenes sprog**

er frem for alt et visuelt sprog. I hvert øjeblik opfatter øjet en billedsituation, for i næste øjeblik at fordybe sig i den, eller måske dvæle ved den. Scenen angiver rammen for det, der foregår, og isolerer det fra det uendelige antal af andre begivenheder omkring den. Den muliggør koncentrationen af tilskuerens betragtning og intensiverer den.

- **på scenen, andet eksempel**

Åbningen af udstillingen "Forvandlingernes poesi" i anledning af UNIMA festival 2000 i Magdeburg:

Hamutal Fischmann - hvis performance: "Huset, en historie om opbygning og ødelæggelse" jeg her beskriver - bestiger den brede

indgangstrappe til udstillingen. Tilskuerne står allerede i den lyse foyer. I midten af den er opbygget en stor sandkasse, kantet med brede, uhøvlede forskallingsbrætter. På det røde sand står en model af ler - et "palæstinenserhus". Kunstneren, som er barfodet, i en lys, papiragtig kjole, går op i sandkassen, hun har maling og pensel med. Hun udsmykker omsorgsfuldt huset, kanter vinduer og dør med blå ornamenter, bemaler det flade tag med lykkebringende symboler, befolker huset med små figurer: Far, Mor, Børn. Udenom huset danner sig en have af urtepotter. Jorden i Palæstina er tør, potterne beskytter planterne fra den allestedsnærværende sand. Mens hun skaber billedet, fortæller israeleren Hamutal Fischmann om den palæstinensiske mands drøm om kærlighed, familie og hus. Familien er flyttet ind. Huset er færdigt. Hun forlader sandkassen. Stemningsforandring. Meget høje bulldozerlyde fylder rummet. Kunstneren tager store militærstøvler på og vender tilbage, bevæbnet med en stor hammer. Med kraftige slag ødelægger hun ubarmhjertigt huset, som blev bygget "illegalt". Den tekst, hun bruger, stammer fra en reportage om denne palæstinensiske families skæbne, som - chikaneret af embedsmænd, i årevis har ventet på en byggetilladelse - endelig valgte at bygge uden. Slagene mod huset, autentiske og hårde, berører tilskuerne smertefuldt. Beretningen ender med journalistens appel om at hjælpe familien med at rydde ruinen. Efterfølgende blev der dannet en international gruppe af frivillige hjælpere, som hjalp til med at forberede grundstykket for et nyt byggeri. Hamutal Fischmann hørte til denne gruppe.

I kunstnerens aktion er poesi og realitet tæt sammenknyttet. Begge planer "fremmedgør" gensidigt hinanden: Poesien er **direkte** nærværende gennem den konkrete virksomhed med fuldendelsen af huset, i gestaltningen af detaillén. Den brutale virkelighed er **indirekte** fremført gennem indicier: Militærstøvler, bulldozerlyde, hammerslag, reel ødelæggelse. Hamutal Fischmanns fortælle måde benytter den gensidige fremmedgørelse af tingene og af fortælleplanerne. Hun bringer sig selv med ind som et sammenknyttende element, hun "instrumentaliserer" sig selv gennem alt hvad hun gør.

**Resultatet er en kompleks animationshandling, som realiserer sig gennem tilskuernes oplevelse.** Hver eneste ting, som bliver benyttet i denne opførelse, får gennem fremførerens forholden sig til tingen sit "egenliv", uden at blive "levendegjort". Objekterne forbliver objekter, bliver ikke tvunget ind i et rollespil, overtager ingen subjekt-egenskaber. Alligevel ændrer deres dimensioner sig under forestillingen i tilskuernes fantasi - tingene "vokser" til den størrelse, de skal "forestille" at have: Den lille model af et hus bliver opfattet som et faktisk hus, som først bliver opført og indrettet og derefter ødelagt. Lidelserne for de mennesker, som lever i det, bliver forståelig, næsten håndgribelig. Hamutal Fischmann beretter og forbliver konsekvent i denne holdning. Hun spiller ikke nogen "rolle". Hun fremfører ingen fremmed "rollefigur". Kunstneren gør sig til "motor" for begivenhederne, gør opmærksom på de ting, som bliver væsentlige. Animationen har fundet sted. Ødelæggelsen føles som et drab, men kun det, der er levende - altså animeret - kan dræbes.

- **facit er et nyt spørgsmål.**

I de anførte eksempler har jeg forsøgt at antyde mangesidetheden af begrebet "animation" og forsøgt at markere ekstreme varianter. Trods sin

ambivalens er animationsprocessen en af de væsentligste fællesnævnerne, som henfører de forskellige fremtrædelsesformer af "tingenes teater" - dukke- og figurteater, objektteater ["animationsteater", JL] - til en fælles teaterart.

Denne teaterarts udfoldelse kræver en særlig type scenekunstner. Hvilken type - det er det næste spørgsmål, det næste tema, som stiller sig for mig påny en gang om året.

Professor, dr. phil. Konstanza Kawrakowa-Lorenz,  
"Das andere Theater" nr. 52, 2003.  
oversættelse oktober 2003, Jette Lund.

Betegnelsen "Theater der Dinge" - "Tingenes teater" er initieret af KKI og bruges første gang i artiklen "Geist und Materie", juni 1993 i anledning af et symposium i Bochum med samme navn.