

**Kompendium
2023**

DRAMATIK B



Nøgensnegl

Foto: Jonathan Carl

Ministeriets krav til faget Dramatik B:	4
Faglige mål = det skal I lære	4
Identitet = Hvad er dramatik B?	5
Formålet med dramatik B	5
Tilrettelæggelse – om produktkrav	6
Prøveform - EKSAMEN	6
Bedømmelseskriterier	8
Dramaets komposition [dramaturgi] UDDRAG FRA BIRGITTE DAM, TEATER LIVE – NYE TENDENSER 1990-2011	9
<i>Dramaturgen og modellerne</i>	10
<i>BERETTERMODELLEN/HOLLYWOODMODELLEN</i>	10
<i>ARISTOTELES [den græske grundform]</i>	11
<i>MONTAGEN [oprindelse i 1920'erne, den tyske dramaturg Bertolt Brecht]</i>	13
<i>DEN CIRKULÆRE DRAMATURGI [oprindelse 1950'ernes absurdister]</i>	14
Extra-theatrical versus Intra-theatrical	15
OVERSIGT OVER CENTRALE TEATERFORMER	16
Teaterrummet og scenografien – historisk overblik	17
<i>Antikken - den græske tragedie og komedie fra ca. 500 fvt.</i>	17
<i>Simultanscenen - middelalderen ca. 1200-1500</i>	18
<i>Gadeteatret - Commedia dell' arte 1400-tallet</i>	19
<i>Det elisabethanske teater - William Shakespeare 1600-tallet</i>	20
<i>Perspektivscenen - Ludvig Holberg 1700-tallet</i>	21
<i>Naturalismen 1870'erne</i>	24
<i>Opgøret med naturalismen</i>	24
<i>Det episke teater - Bertolt Brecht 1930'erne</i>	25
<i>Det absurde teater 1950'erne</i>	27
<i>Det moderne teater</i>	28
Kommunikationsmodellen - forestillingsanalyse	30
- <i>Uddrag s. 42 om Aktøren, figuren og Karakteren</i>	36
Dramaturgisk analyse	37

.....	38
.....	38
.....	38
.....	39
Naturalisme vs. episk teater vs. postdrama.....	40
Fire kunstsyn – fire arbejdsprocesser.....	41
<i>Den psykologiske proces og det romantiske kunstsyn</i>	<i>42</i>
<i>Den dramaturgiske proces og det moderne kunstsyn.....</i>	<i>42</i>
<i>Den konceptuelle proces og det postmoderne kunstsyn</i>	<i>43</i>
<i>Den hyperkomplekse proces og det institutionelle kunstsyn</i>	<i>44</i>

Ministeriets krav til faget Dramatik B:

UDDRAG FRA LÆREPLAN "DRAMATIK B – STX, AUGUST 2017 "

Faglige mål = det skal I lære

– skabe og forstå forskellige former for sceniske udtryk	
– analysere og kvalificere forståelsen af sceniske udtryk og manuskripter med præcis anvendelse af fagbegreber	
– reflektere systematisk over proces og produkt og indgå i en dialog om de valg, der er truffet	
– demonstrere viden om fagets identitet og metoder	
– forstå, sammenligne og anvende væsensforskellige scenekunststraditioner og -teorier	
– reflektere systematisk over den skabende proces og produktet (portfolio)	
– arbejde kreativt, innovativt og selvstændigt i samspil med andre, med henblik på at skabe konkrete forestillinger for eller med en defineret målgruppe.	
– demonstrere viden om fagets identitet og metoder og behandle problemstillinger i samspil med andre fag.	

Identitet = Hvad er dramatik B?

”Dramatik er et fag, som forbinder skabende processer inden for scenekunst med overvejelser over de æstetiske udtryk. Det betyder, at faget beskæftiger sig med at **skabe, forstå og reflektere** over forskellige former for iscenesættelse i en aktuel eller historisk kontekst.

Stoffet er teatrale iscenesættelser af menneskelige livsvilkår, handlinger og relationer.

Udtryksmidlerne er scenekunstens: krop, stemme, sprog, rum og tekniske virkemidler.

Overvejelserne over de æstetiske udtryk går fra en **beskrivelse og forståelse** af samt **refleksion** over de skabende processer til **analyse, fortolkning og perspektivering** af iscenesættelsen.

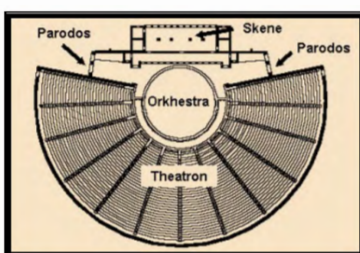
Arbejdet med scenekunst integrerer det kommunikative, det refleksive, det kreative og det kollaborative med henblik på almen dannelse, identitetsudvikling og studiekompetence og åbner for forbindelser mellem elevernes faglige og personlige engagement.”

Formålet med dramatik B

” Faget dramatik B bidrager til uddannelsens overordnede målsætning, ved at eleverne opnår viden om og færdigheder i at skabe og analysere sceniske udtryk samt handlekraft til at udvikle og virkeliggøre egne ideer, herunder at indgå i **forpligtende samarbejder** om iscenesættelse **for eller med en målgruppe**. Således udvikles elevernes **kreative og innovative kompetencer**. (...)”

Kernestoffet = krav til materiale

- grundlæggende principper for udvikling og realisation af en idé
- grundlæggende principper **for reception af og erkendelse gennem kunst**
- **mindst to** væsensforskellige **teorier** om arbejdet med skuespil og scenekunst
- **mindst tre** væsensforskellige **teatertraditioner** med indbyrdes historisk spredning
- aktuel scenekunst og moderne iscenesættelsesprincipper – dramatiske værker eller uddrag heraf– den levende teaterforestilling og andre performative udtryk set i en kunstnerisk og kulturel



kontekst.”

”(...) Det supplerende stof i dramatik B skal perspektivere og uddybe kernestoffet, åbne for ny erkendelse, styrke elevernes forståelse for og bevidsthed om kvalitet og give eleverne

forudsætninger for at indgå kompetent i fagligt samspil, så de kan leve op til uddannelsens overordnede målsætning. **Der skal indgå materiale på engelsk samt, når det er muligt, på andre fremmedsprog.**”

Omfang

”Det faglige stof i dramatik B udgøres af teatrale udtryk, hvortil kommer et tekstmateriale med et forventet omfang normalt svarende til **50-100 sider.**”

Tilrettelæggelse – om produktkrav

Progressionen i undervisningen går fra arbejdet med enkle øvelser og realisationer af ideer eller tekster over småprojekter og korte kursusforløb til **mindst to selvstændige projektarbejder**. Den indledende fase vil være præget af lærerstyring og af, at hele holdet arbejder med fælles stof og problemstillinger, mens man senere veksler mellem lærerstyring og elevernes selvstændige arbejde i grupper.

Projektarbejdet dokumenteres i en **digital præsentation**, der skal forklare og argumentere for projektarbejdets idé, beskrive og reflektere over realisationsprocessen, forholde sig til målgruppens reaktioner og vurdere proces og produkt.

Undervejs i undervisningen udarbejder eleverne en **personlig portfolio**, der indeholder **dokumentation fra øvelser, realisationer og projekter samt fagligt funderede refleksioner** over det skabende arbejde. Portfolien har til formål at fastholde flygtigt stof, træne formidling og skabe bevidsthed om læring. Den tid, der anvendes på portfolioarbejdet, skal afpasses efter, at der er tale om et hjælpemiddel til at nå de faglige mål. **De digitale præsentationer og portfolien indgår i eksamensgrundlaget.**

Prøveform - EKSAMEN

Der afholdes en mundtlig prøve i to dele med en varighed på tilsammen ca. 45 minutter for den enkelte eksaminand.

Tiden fordeles med ca. 15 minutter til første del og ca. 30 minutter til anden del.

1. del

[Den praktiske del = forestilling + uddybende samtale]



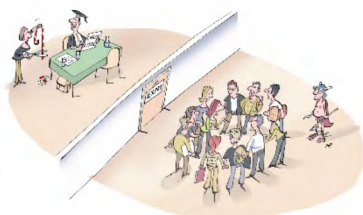
Den første del består i en præsentation af (dele af) den **sceniske realisation fra ét af de mindst to projektarbejder** valgt af eksaminanden/eksaminanderne, og en faglig samtale mellem eksaminand(er) og eksaminator om projektarbejdet. Der prøves i evnen til at skabe et scenisk udtryk og **forstå og forklare centrale pointer** i den skabende proces og produktet.

Præsentationens varighed er **fem til syv minutter** gange antallet af eksaminander. En gruppe består af højst fem eksaminander. Ved præsentationen kan eksaminanderne anvende et begrænset antal hjælpere, hvis indsats skal fremstå klart for eksaminator og censor. Hjælpere deltager ikke i samtalen og bedømmes ikke ved prøven.

Den faglige samtale om projektarbejdet indledes med et kort oplæg fra eksaminanderne med inddragelse af **den digitale præsentation**, jf. pkt. 3.2. Ved gruppevis præsentation af den sceniske realisation af projektarbejdet foretages den faglige samtale gruppevis. Når faglige forhold gør det nødvendigt, undtager skolens leder en eksaminand fra gruppevis samtale.

I tiden mellem undervisningens afslutning og prøven mødes læreren med holdet én til to gange for at vedligeholde elevernes færdigheder med henblik på præsentationen af den sceniske realisation af projektarbejdet og for at sikre den tekniske afvikling heraf.

2. del



[Den analytisk teoretiske del = trækning + forberedelse ca. 30 min. -> mundtlig eksamination ca. 30 min.]

Den anden del er en **individuel, mundtlig prøve**. Eksaminationstiden er ca. 30 minutter. Der gives ca. 30 minutters forberedelsestid.

Denne del af prøven består i en **faglig samtale mellem eksaminand og eksaminator**, hvor **eksaminanden præsenterer sin analyse af et ukendt prøvemateriale** og perspektiverer til kernestof og supplerende stof med inddragelse af sin **portfolio**.

Grundlaget for **prøven er en opgave i et ukendt prøvemateriale**, fordelt ved lodtrækning. Prøvematerialet består af **tekstuddrag, fotos, illustrationer, eller levende billeder, der har relation til et af de forløb, der har været arbejdet med i undervisningen**. Det ukendte prøvemateriale har et omfang på ca. én normalside, ét til seks fotos eller illustrationer eller op til seks minutters levende billeder. Prøvematerialet kan bestå af kombinationer af tekstuddrag, fotos, illustrationer og levende billeder. I så fald tilpasses omfanget, så eksaminandens arbejde er af et tilsvarende omfang som

ved én materialetype. Prøvematerialet skal ledsages af et ark indeholdende de nødvendige fakta og eventuelt et kort resumé. Den enkelte opgave må anvendes højst tre gange på samme hold.

Bedømmelseskriterier

Bedømmelsen er en vurdering af, i hvilken grad eksaminandens præstation opfylder de faglige mål.

”Ved første del af prøven lægges der vægt på:

- projektarbejdets kompleksitet og sværhedsgrad
- realisationens grad af gennemarbejdelse
- eksaminandens evne til at kommunikere til målgruppen
- eksaminandens indsigt i og bevidsthed om hele projektarbejdet
- eksaminandens evne til i dialog med eksaminator og censor at udfolde nye sider af projektarbejdet.

Ved anden del af prøven lægges der vægt på:

- prøvematerialets sværhedsgrad
- eksaminandens detaljerede forståelse af prøvematerialets indhold og form
- eksaminandens evne til at trække linjer til relevante traditioner og teorier
- eksaminandens evne til at anvende fagets metoder og terminologi.

Der gives én karakter ud fra en helhedsvurdering af eksaminandens præstation.

Ved prøve, hvor faget indgår i fagligt samspil med andre fag, lægges der vægt på eksaminandens evne til:

at behandle problemstillinger i samspil med andre fag
at demonstrere viden om fagets identitet og metoder.”

Dramaets komposition [dramaturgi]

UDDRAG FRA BIRGITTE DAM, TEATER LIVE – NYE TENDENSER 1990-2011

Det der er karakteristisk for vor tids dramaturgi, er dels bruddet med den klassiske dramatiske form. Dels at den er fuld af forskellige blandingsformer. Det herskende princip er hybrid-formen. Hvert værk synes at opfinde sin egen form for dramaturgi. For at karakterisere den enkelte tekst og forestillings blandform, er det nødvendigt at kende tre dramaturgiske modeller:

Traditionelt skelner man mellem to grundlæggende dramaturgiske principper: Lukket og åben dramaturgi.

LUKKET aristotelisk drama

I det lukkede aristoteliske drama skrider *handlingen lineært* og logisk fremad, bygget op med en begyndelse, en midte og en slutning.

Den strenge form *overholder de klassiske dramaregler*, 'enhederne', således at dramaet har én hovedhandling, der udspiller sig på ét sted, indenfor ét døgn. Eksempler: Fransk klassicisme. Spidsformuleret i: Naturalistisk drama og i 'Berettermodellen'.

ÅBENT ikke-aristotelisk drama

Det åbne ikke-aristoteliske drama *bryder med tidens, stedets og handlingens enhed*. Dramaet kan have flere handlinger, der kan foregå forskellige steder i forskellige tidsrum.

Åben dramaturgi er derfor mindre handlingsorienteret, mere *episodisk og fragmenteret*. Sammenhængen kan være tematisk, f.eks. en række scener, der på hver sin måde belyser et emne.

Eksempler: Den græske komedie, Shakespeare og romantisk drama. Spidsformuleret i: Brechts episke teater.

Da det eksperimenterende teater gennem de sidste 40-50 år har udviklet sig radikalt væk fra tidligere tiders teater, i kontrast til massemedier og mainstream-drama, må vi tilføje et tredje fortælleprincip, postdramaet:

POSTdrama

Åben, *sprængt form*: Montage, collage, fragment.

Sprænger tidens, stedets og handlingens enhed. *Historien* er fraværende eller *svækket*.

Kompleks struktur med flere fortællestrategier. Flere evt. samtidige fiktive lag og/eller miks mellem fiktion og 'reality'-elementer. *Dynamisk/foranderlig* struktur af labyrintiske dele.

Ligestillet dramaturgi: Ord, musik, lyd, lys, billede, bevægelse etc.

Eksempler: 90'ernes drama, 00'drama. Spidsformuleret i: Performanceteater.

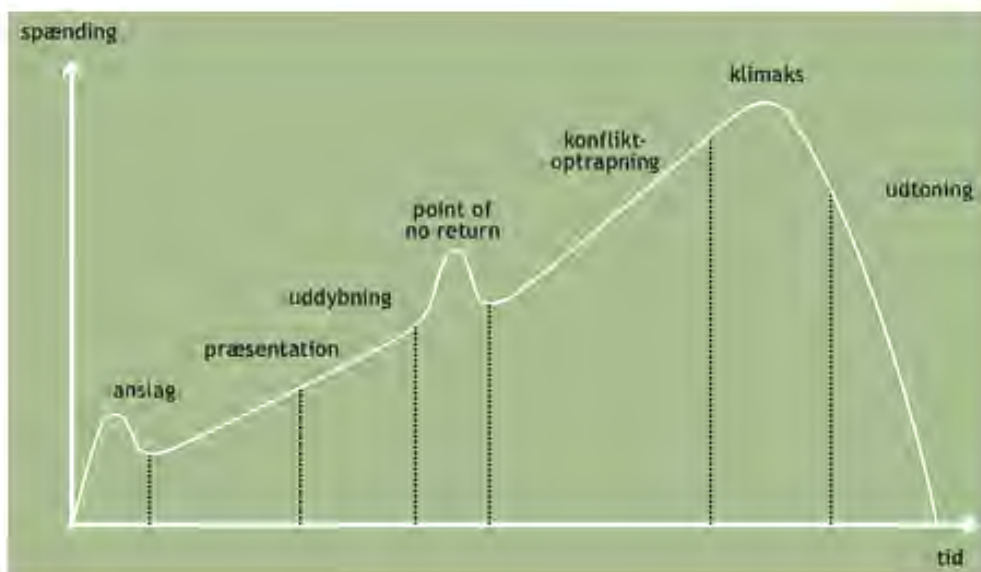
UDDRAG FRA "DRAMATIK – EN GRUNDBOG", KAPITEL 4 VÆRKERNE, AF KAREN SØRENSEN, IBOG, SYSTIME: [HTTPS://DRAMATIK.SYSTIME.DK/INDEX.PHP?ID=144](https://dramatik.systime.dk/index.php?id=144)

Dramaturgen og modellerne

En dramatisk tekst kan være bygget op efter forskellige modeller, der følger særlige regler. Overordnet kan man inddele dramaerne efter de principper og modeller, der ligger til grund for kompositionen. Berettermodellen, montagen og den cirkulæredramaturgi.

BERETTERMODELLEN/HOLLYWOODMODELLEN

Karakteristisk for berettermodellen er, at teksten er inddelt i akter og scener med en fremadskridende handling, en sammenhæng i fortællingen fra scene til scene og en tydelig markering af tid og rum. Der er tale om en lineær fortælleteknik, se figur i boksen herunder.



- **Anslaget** er den situation der sætter handlingen i gang. Vi bliver trukket lige ind i begivenhederne.
- **Præsentation** af stykkets hovedpersoner, miljø, stykkets handling og konflikter. Vi engageres i personerne og forvirres og fascineres af den grundlæggende konflikt.
- **Uddybning** af stykkets handling og konflikter.
- **Point of no return** - ingen vej tilbage - er stykkets vendepunkt. Nu er der ingen vej tilbage for hovedpersonerne. Tingene er gået i hårdknude, og konflikterne kan ikke længere skubbes ind under gulvtæppet, men må løses. Det er ikke altid entydigt, hvor point of no return skal placeres.
- **Konfliktoptrapning**, spændingen stiger. Personerne arbejder sig frem mod det endelige opgør, nemlig:
- **Klimaks**, hvor vi får at vide hvem der vinder eller taber.
- **Udtoning**, afrundingen, hvor historien fortælles færdig. Konflikterne afklares og den gamle orden oprettes igen eller en ny opstår. De elskende hviler lykkeligt i hinandens arme, hvis da ikke alle er døde - måske med undtagelse af helten, der kan drage ud på nye eventyr.

ARISTOTELES [den græske grundform]

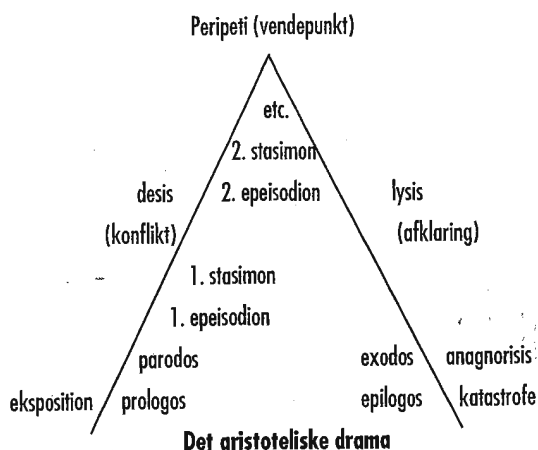
Aristoteles (384-322 fvt.) skrev i sin bog *Om digtekunsten* bl.a. om, hvordan de bedste dramatikere i det gamle Hellas fulgte bestemte principper for dramaets indhold og komposition:

- At dramaet skulle være en efterligning af menneskelige handlinger og livsforløb.
- At dramaet skulle præsentere et velkomponeret handlingsforløb, kaldet en fabel. **Fablen** er dramaets kerne, karaktererne er det næstvigtigste. Fablen er den historie, der holder sammen på dramaet, men ikke nødvendigvis spilles på scenen. Fablen kan spænde over et meget længere tidsrum end selve teaterforestillingen og ligger ofte som den underliggende røde tråd og baggrund for de fremstillede situationer. I Henrik Ibsens stykker er der f.eks. tale om at fremstille et helt livsforløb ud fra et kortere handlingsforløb vist på scenen. I *Vildanden* går fablen f.eks. tilbage til Ginas tid som husassistent hos grosserer Werle. Hun blev gravid, fødte datteren Hedvig, og i stykket får dette forhold katastrofale konsekvenser (læs mere om Vildanden). I *Et Dukkehjem* er det på lignende vis Noras underskriftforfalskning, foretaget lang tid før stykket starter, der styrer handlingen hen mod Noras beslutning om at forlade mand og børn (læs mere om Et dukkehjem). I det græske drama om Ødipus er selve myten kendt på forhånd af tilskuerne, så her fungerer fablen som den underliggende røde tråd for de situationer, der udspilles på scenen. Det er endda sådan, at tilskuerne ikke ser hverken Ødipus' mor hænge sig eller Ødipus stikke øjnene ud. Det foregår uden for scenen. Det er altså **situationerne**, der leder op til eller er en konsekvens af, der bliver væsentlige bærende elementer i forestillingen.
- At dramaet skulle overholde **de tre enheder**: tidens, stedets og handlingens enhed - det vil sige, dramaet på scenen måtte kun vare ca. et døgn, det skulle foregå det samme sted, og der måtte kun udspille sig én sammenhængende handling, bihandlingerne måtte ikke forstyrre billedet. Hvis det var nødvendigt at inddrage informationer om tidligere hændelser eller forestillinger om fremtiden, kunne det ske gennem **retrospektive replikker**, det vil sige replikker, hvor rollen fortæller om fortiden.
- At dramaet skulle give tilskueren mulighed for genkendelse af situationer, kaldet **mimesis**, og desuden vække medynk og lettelse, **katharsis**, over ikke at være en del af den fremstillede situation.

Tilskueren kan grundlæggende befinde sig i to modsatrettede tilstande. Den ene, hvor hun tænker "Godt det ikke er mig", og den anden: "Bare det var mig". Et

drama, der er bygget op med de to tilstande som hensigt, giver tilskueren en oplevelse af at kunne leve med i dramaet.

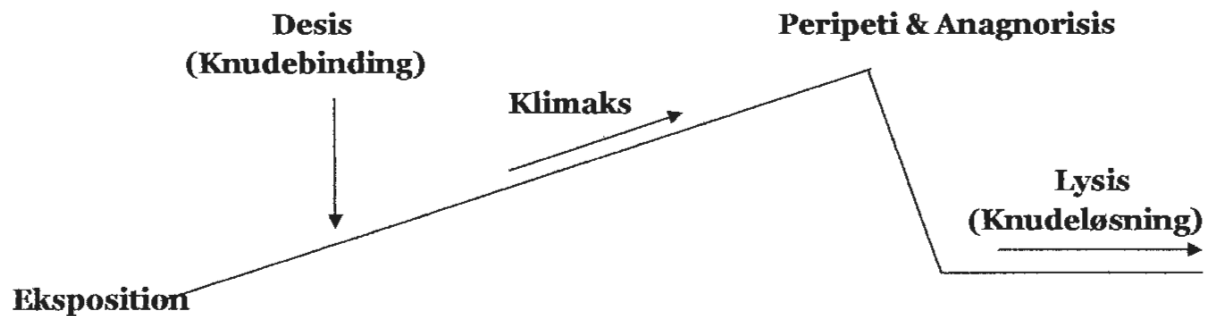
En analyse af de serier, der kan ses på TV i dag vil vise, at de fleste er skruet sammen efter dette formål.



DRAMAANALYSE

Aristoteles' dramamodel

Den ældste kendte systematiske beskrivelse af dramaet, som genre findes hos den græske filosof Aristoteles. Han mente, at dramaets struktur, altså dets spændingsforløb, var genrens vigtigste element og konstruerede en model for den ideelle struktur:



Forklaring af begreberne

EKSPOSITION: Her fremlægges det, der er nødvendigt for at forstå den følgende handling: personerne præsenteres, modsætninger mellem dem antydes, de første elementer i konflikten lægges til rette.

KLIMAKS: Her stiger spændingen (klimaks betyder stigning, ikke toppunkt!) ved at intrigens knude bindes (knodebinding = desis). Den ydre intrigue bygges op i handlingen, den indre intrigue bygges op ved hjælp af modsætninger mellem personer og værdisæt. Klimaks betegner ofte en stigning mod afsløring af noget skjult (her kan man tænke på detektivromanen som prototype).

PERIPETI (Omslag): Her sker ofte på det ydre plan noget uventet, som åbner flere løsningsmuligheder: typisk enten forandring eller tilbagevenden til tilstanden før konflikten. Forandring kan gå fra lykke til ulykke (tragedien) eller omvendt (komedien). For hovedpersonen bereder den vejen for erkendelse. Ofte kan peripetien stadfæstes til en enkelt replik eller et kort replikskifte.

ANAGNORISIS: Ordet betyder egentlig genkendelse, altså erkendelse af noget, man engang har vidst, burde have vidst eller måske noget, man har fortrængt. Erkendelsen finder først og fremmest sted hos hovedpersonen og gælder hans eller hendes vigtigste livssammenhænge. Erkendelsen fordrer altid handling, ofte af voldsom og gennemgribende art.

LYSIS (Knudeløsning): Dette kaldes i film ofte udtoning og består i et kraftigt spændingsfald. Skal stemme den ophidsede tilskuer roligt igen, så vedkommende kan forlade teatret eller biografen efter at have gennemlevet en sjælelig renselse katharsis.

Tragisk ironi - et vigtigt dramatisk virkemiddel

Tragisk ironi opstår, når en af stykkets personer siger en replik, som han eller hun slet ikke kender den fulde rækkevidde af. Det klassiske eksempel stammer fra det græske drama "Ødipus", hvor Ødipus forbander kong Laios' morder. At det er ham selv, der er morderen, ved han ikke på dette tidspunkt, men det gør tilskueren, der dermed kan ane en anden rækkevidde af hans replik, end han selv kan. Sagt lidt mere teoretisk: tragisk ironi opstår på grund af forskellen mellem, hvad tilskueren ved, og hvad en eller flere af de fiktive personer ved. Den er tragisk, fordi den manglende viden senere kommer til at ramme personen selv, og ironisk fordi personen, uden at vide det, siger noget andet (og mere), end han siger! Med tragisk ironi bliver mange af et dramas replikker dobbeltbundede.

MONTAGEN [oprindelse i 1920'erne, den tyske dramaturg Bertolt Brecht]

Hovedparten af alt andet end den "lineære fortælleform" er egentlig variationer over grundformer af montage-præget teater. Det er karakteristisk for montagen, at der kan springes i tid og sted, og hovedhandlingen kan suppleres med bihandlinger.

Fablen kan indeholde personers eller kræfters kamp mod sig selv og mod hinanden, og stykket har ikke nødvendigvis et persongalleri af traditionelle roller. Det er karakteristisk for montagen, at man ikke følger en hovedpersons udvikling, men snarere viser flere forskellige personer i samme situation og med samme skæbne. Fortællingen er ofte en beskrivelse af menneskers tilstand eller vilkår, og det er derfor ikke væsentligt for den sceniske fortælling at se personerne i et udviklingsperspektiv.

Scenerne er ikke nødvendigvis ordnet kronologisk. Historien kan fortælles lige godt, selvom der byttes rundt på scenerne. Scenerne ordnes efter et princip, der mere tager udgangspunkt i andre kunstarter som f.eks. billedkunst eller musik. Det kan være principper som kontrast, rytme, balance, tempo, harmoni/disharmoni eller energiniveau, der bestemmer kompositionen.

Det er karakteristisk, at en forestilling bygget op på montageprincippet ikke finder sin færdige form før i slutningen af prøveforløbet. Hver scene har sin egen karakter, sit eget liv, og forestillingen skal som oftest ses som en række parallelle scener. Montageprincippet er kendt tilbage i teaterhistorien fra f.eks. Østens teaterformer, William Shakespeare (1600-tallet), Bertolt Brecht (1930'erne) og det absurde teater (1950'erne). Det moderne teater benytter i høj grad montageformen og har ofte en abrupt (ikke fremadskridende) form, hvor personerne kastes rundt i uoverskuelige episoder og hændelser.

Montagen kendetegnes ved episoder og billeder (svarende til film) med en vag eller ingen markering af tid og rum.



I montagemodellen kan rækkefølgen af scenerne i teksten brydes op og arrangeres anderledes. Her er scene 5 sat ind imellem scene 1 og 2 fra teksten. En forestilling består af en række scener, der spilles efter hinanden. Iscenesætteren vælger denne rækkefølge. Rækkefølgen af scenerne kan være identisk med rækkefølgen i den dramatiske tekst, eller der kan byttes rundt på scenerne, så forestillingen fremstår som en montage. Montageformen giver mulighed for at fortælle historien på en anden måde.

Principper for klip i teksten

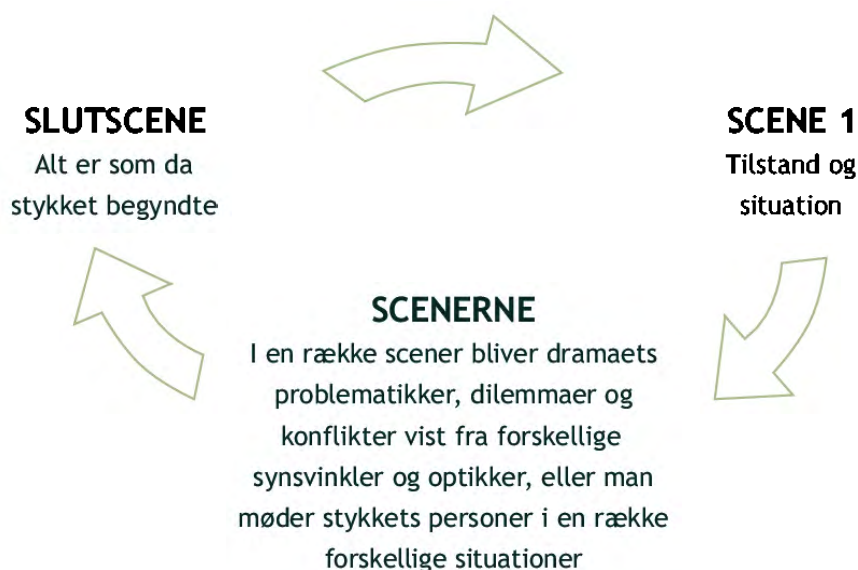
I montagen kan overgangene mellem scenerne laves på forskellig måde. Her er inspirationen fra film helt tydelig.

- **Krydsklipning:** Der klippes frem og tilbage mellem to handlingstråde, der skal mødes, f.eks. situationer med to personer, som skal mødes på et tidspunkt.
- **Parallel klipning:** Der klippes mellem to eller flere handlingstråde, der forløber parallelt, f.eks. livet for to unge i to forskellige hjem.
- **Cut away:** Bevidst fraklipning fra en scene under udvikling. Tilskuerens fantasi tager over og færdiggør scenen.

- **Flash back eller flash forward:** Der klippes tilbage eller frem i en scene - som en slags parentes.

DEN CIRKULÆRE DRAMATURGI [oprindelse 1950'ernes absurdister]

I den cirkulære dramaturgi bryder man berettermodellens lineære fortællestil, idet der ikke er en fremadskridende handling. Det er ikke et formål at skabe identifikationsmuligheder for tilskueren eller opbygge en virkelighedsillusion. Den kredser via sine scener og billeder om tilstande og giver tilskueren mulighed for via associationer og refleksioner at komme rundt om emnet. Teatertekster fra den absurde tradition er eksempler herpå.



Diskutér med de andre, hvilke forestillinger og film I har set, hvor de forskellige dramaturgier er brugt.

	Konkrete film & forestillinger + argumenter
Den cirkulære dramaturgi	
Montagemodellen	
Berettermodellen	

Extra-theatrical versus Intra-theatrical

I bogen "Understanding Theatre" (1995) af Jacqueline Martin og Willmar Sauter bruges begreberne extra-theatrical versus intra-theatrical.

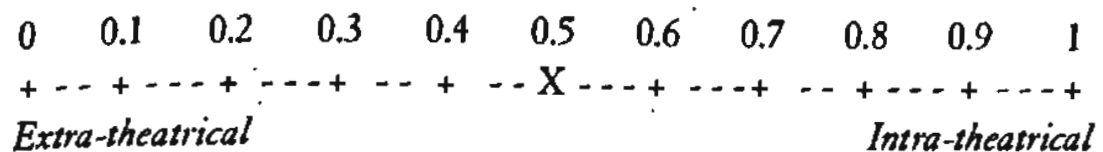
Extra-theatrical (ekstra teatral) betyder uden for det teatrale – altså teater, der forsøger at skabe en illusion, f.eks. det naturalistiske teater.

Intra-theatrical (intra-teatral) betyder inden for det teatrale – altså teater, der peger på elementer indenfor det teatrale univers for at opnå en konstruktion/anti-illusion f.eks. hos Bertolt Brecht.

"The characteristics of extra-theatrical expressions are that they give the spectator the opportunity to understand the meaning of the expression from the spectator's own horizon of experiences or knowledge of historical, technical, political etc. matters.

It is quite obvious, then, that the opposite to extra-theatrical expressions should be called intra-theatrical expressions. Intra-theatrical means that those expressions do not resemble life, but are constructed, self-sufficient expressions, which can only be understood by the norms of theatre itself."

(Martin og Sauter 1995:100)



Some examples will indicate how this scale might be used. Presenting both historical terms and present genres might give a concrete idea of what such a scale could imply.

0	• "Pure" extra-theatricality
0.1	Naturalism
0.2	Realism, psychological
0.3	Realism, social
0.4	Classical stylization
0.5	---
0.6	Symbolism, absurdism
0.7	Expressionism, operetta
0.8	Avant garde theatre, opera, ballet
0.9	Modern dance, experimental opera
1	"Pure" intra-theatricality

Fig. 11. Approximative sketch of mixture of intra- and extratheatrical elements in various theatrical genres.

UDDRAG FRA BOGEN "DRAMATIK – EN GRUNDBOG", KAPITEL 2 TEATERFORESTILLINGEN, AF KAREN SØRENSEN, IBOG, SYSTIME:

[HTTPS://DRAMATIK.SYSTIME.DK/INDEX.PHP?ID=121](https://dramatik.systime.dk/index.php?id=121)

OVERSIGT OVER CENTRALE TEATERFORMER

Følgende oversigt over centrale teaterformer viser eksempler på scenekonventioner, som hver især har karakteristiske træk, der bl.a. inspirerer det moderne drama. Vedrørende de enkelte værker og scenetyper se Kap. 4 og Kap. 5.

Teaterform	Tid	Scenetype	Eksempler
DET GRÆSKE DRAMA	500 fvt.	Amfiteater	Tragedier og komedier – Sofokles - Aristofanes
COMMEDIA DELL'ARTE	1400	Flytbar scene på vogn, markedspladsteater	Improvisationsteater over intrigekomедier
RENÆSSANCEN	1600	Elisabethansk scene	Historiske dramaer - William Shakespeare
OPLYSNINGSTIDEN	1700	Perspektivscene	Komedier – Ludvig Holberg
NATURALISMEN	1870	Kukkassescene	Psykologisk realisme – Henrik Ibsen
DET EPISKE TEATER	1930	Scenografi med skilte, projektioner, symbolske elementer	Samfundskritisk teater – Bertolt Brecht
DET ABSURDETEATER	1950	Stiliseret scene med centrale scenografiske dele	Eksistentielt teater - Samuel Beckett
DET MODERNE TEATER	1980 og frem	Alle former bl.a. inspireret af tidligere former	Det moderne teater - Line Knutzon

Teaterrummet og scenografien – historisk overblik

UDDRAG FRA BOGEN "DRAMATIK – EN GRUNDBOG", KAPITEL 5 AF KAREN SØRENSEN

Antikken - den græske tragedie og komedie fra ca. 500 fvt.

Det vesteuropæiske teater har sit udspring og sin inspiration fra oldtidens Grækenland. Det oprindelige spil bestod i ritualer med musik og sang til ære for guden Dionysos. Disse ritualer blev iscenesat i cirkler, og ud fra denne cirkel kom den første forsanger eller skuespiller. Gradvist blev ritualerne udbygget, nogle blev skuespillere og andre tilskuere.

III. 5.09

Odeon amfiteater i Athen med plads til flere tusinde tilskuere. Akustikken er særdeles fin p.g.a. udformningen. I midten ses orchestra og i baggrunden skene. Her bygget i højden af romerne.
© Michele Burgess/Index Stock/Polfoto



III. 5.10

Mekaniske installationer krævede et stort opbud af teknisk personale på bagscenen. Hejse-, trække-, hæve- og skubbemekanik blev brugt i scenografien fra 1600-tallet og op til slutningen af 1800-tallet. Her gengivet efter "Dansk teaterhistorie 1", Gyldendal 1992-93.

Scenen forblev cirkulær, kaldet orchestra, og tilskuerne placerede sig i en halvcirkel omkring spillepladsen. På grund af maske- og kostumeskift blev der opført en bygning, kaldet skene, hvor omklædningen foregik og senere forskelligt maskineri befandt sig. Bygningen skjulte også dem, som frembragte lydeffekter som f.eks. tordenskrald og jordskælv, der blev lavet ved hjælp af rullende sten og metalplader. Tilskuerpladserne blev efterhånden udvidet og bygget op af sten, da mange af de gamle trætribuner var styrtet sammen under tilskuerne. Efterhånden som skuespillerne fik større

betydning end koret, blev orchestra reduceret til fordel for en større skene, hvilket også betød, at der var plads til mere maskineri. Kraner blev brugt til at hejse guder ned og skuespillere op. Vogne blev brugt til at køre afdøde frem, og som dekoration kunne man bruge trekantede prismen, der kunne bemaales på alle tre sider, vendes og derfor bruges til

at illudere forskellige lokaliteter.

Teatret var det fælles mødested for byens borgere, og teatret i Athen kunne rumme op til 7000 tilskuere. Deltagelse i koret som sanger eller danser var en del af den åndelige og kropslige opdragelse af byens unge mænd og selve teaterfesten en del af udviklingen af demokratiet. I teatret var alle lige på den måde, at alle kunne melde sig i konkurrencerne som tragedieforfattere eller skuespillere.

Publikum var engagerede og deltagende med tilråb og kommentarer, ligesom stykkerne indeholdt temaer og konflikter, som var aktuelle og genkendelige for alle. Senere blev rollerne opdelt, teatret var ikke længere en del af den offentlige diskussion, og der blev efterhånden lagt mere vægt på morskab, latter og applaus. Skuespillerne blev professionelle, og publikum var ikke længere aktive deltagere, men tilskuere, som blev underholdt.

Simultanscenen - middelalderen ca. 1200-1500

I middelalderen var der 4 grupper som kæmpede om magten. Kirken, kongen, adelen og borgerne. I den tidlige middelalder var teatret domineret af kirken. Kirkens ritualer og ceremonier udspillede sig i kirkerummet, men blev lidt efter lidt flyttet ud af kirken. Først til kirketrappen og senere i 1300-tallet ud på torvet foran kirken. I takt med at udstyret og omfanget af spillene øgedes, overtog borgerne/håndværkerne ansvaret for spillene fra præster og munke. Også sproget skiftede fra latin til det lokale sprog. Spillene skiftede karakter fra at have været en del af kirkens tradition til nu at blive det ny borgerskabs bykultur. Løsrivelsen fra kirkens rum betød også et nyt indhold i spillene.

Sceneopbygningen var simultanscenen, en række mindre scener stillet op på en række med "himlen" i den ene ende og "helvede" i den anden. Her kunne spillene så udfolde sig som enkeltscener over et menneskes liv, uden sammenhæng og gerne spillet samtidig. I begyndelsen var det stadig evangeliernes fortællinger, der var udgangspunktet, men senere ændrede spillene sig til at blive kritiske over for kirkens lære. "Spillet om Adam" er det første kendte spil på originalsproget fransk. Det var et mysteriespil, som både var verdsligt og religiøst. Disse spil fik stor betydning for byerne, idet der var økonomi forbundet med de store arrangementer. Der blev opkrævet entre, og når spillene varede i flere dage, kunne man også tjene penge på indkvartering og mad til de tilrejsende gæster. I slutningen af middelalderen kom disse spil op i anseelige dimensioner, f.eks. mysteriespillene i Bourges, som varede i 40 dage og med et tusindtalligt publikum.



Simultanscenen fra Valenciennes som den var bygget på torvet. Den enkelte scene i spillet spilles på hver sin scene. Paradis ses her i kongesiden og helvede i damesiden. Det moderne totalteater anvender den simultane opbygning til sine forestillinger. Her gengivet efter Jon Nygaard "Teatrets historie i Europa 1". Forlaget Spillerom 1996.

Mysteriespillene havde fortsat en magisk betydning, beslægtet med de oprindelige frugtbarhedsfester, og man spillede dem dels for at hylde kongen, men også til ære for Gud og for at blive befriet for krig, pest, tørke og hungersnød. Borgerskabets "erobring" af kirkens spil førte til, at kirkens holdning til teatret ændrede sig fra at være accepterende og støttende til at blive bekæmpende og undertrykkende.

De lystige julespil, æselspillene og narrefesterne blev forbudt, ligesom der blev indført maskeforbud under karnevalet i Venedig i 1268. Parallelt med dette bekæmper adelen borgerskabets teatertilløb ved at omrejsende skuespillere i 1200-tallet blev anset som fredløse.

Gadeteatret - Commedia dell' arte 1400-tallet

Commedia dell' arte opstod i Italien og var en af de mange udviklingsretninger inden for de omrejsende grupper i Europa fra slutningen af middelalderen og op til midten af 1700-tallet.

På de ældste tegninger ser det ud, som om de omrejsende grupper i høj grad spillede uden for byerne. Grupperne fulgte de vigtigste handelsveje i Europa, men i krigstid blev de hjemme i Italien, hvilket betød, at de stationære teatre i Spanien, Frankrig og England fik en mere dominerende plads.

Senere optrådte commedia dell' arte-trupperne på byernes torve - ofte i forbindelse med det årlige karneval.

Truppen drog rundt med en kærre (vogn), som kunne være både til rejse og ophold. Vognen blev brugt som scene og senere udbygget med både forscene og tæppe. Tæppet kunne skjule skuespillerne ved scene- og rolleskift. Kostumer og rekvisitter var sparsomme, skuespillerne bar masker, der blev spillet i dagslys, og for at påkalde sig opmærksomheden havde man flag og lygter på siden af scenen. I løbet af 1700-tallet blev de omrejsende



trupper inspireret af de faste teatres perspektivscene, og bagtæppet på vognen blev malet med et motiv med tydeligt perspektiv f.eks. et landskab.

Commedia dell' artes sparsomme scene stillede store krav til skuespillerne, og hver type havde sin karakteristiske måde at bevæge sig på, så de kunne genkendes på afstand.

Den særlige fysiske og forstørrede spillestil har inspireret teaterformer fra Holberg og op til nutiden.

III. 5.12

Dario Fo, skuespiller og teaterleder, har ført den teatrale spillestil fra commedia dell'arte videre i moderne tid.

© Boris Lindfors Andersen/Polfoto

Det elisabethanske teater - William Shakespeare 1600-tallet

I England i 1500-tallet var de omreisende trupper organiseret på samme måde som de italienske. Det var familieføretager, og alle gøremål både praktiske og teatermæssige skulle klares af gruppens medlemmer. Grupperne var i skarp indbyrdes konkurrence, men i modsætning til det græske demokratiske bedømmelsessystem var det her kongen og dronningen, der afgjorde gruppernes sociale status.

Grupperne kæmpede indbyrdes om at blive tilknyttet kongen. W. Shakespeare var medlem af en gruppe kaldet Lord Chamberlain's Men. Da mæcenen James blev udnævnt til konge, skiftede Shakespeares gruppe navn til "The King's Men", og denne gruppe blev i perioden 1590-1603 alle andre grupper overlegen.

Shakespeare skrev sine stykker til denne gruppe, og det sikrede ham en førende position. Teatret fungerede som en forlængelse af kongemagtens interesser, og spillene handlede ofte om kongerne og hoffet. Som eksempel kan nævnes *Hamlet*, *King Lear* og *Richard III* (læs mere om de tre teaterstykker).



III. 5.14

Scenen blev etableret på den vogn, teatertruppen rejste rundt med. Fakler blev brugt for at tiltrække opmærksomhed. Publikum står rundt ved scenekanten. Tegning af L. Caullery fra 1598. Her gengivet efter Jon Nygaard: "Teatrets historie i Europa 1". Forlaget Spillerom 1996.

De tidlige offentlige forestillinger blev spillet i kroernes og værtshusenes baggårde, hvor den primitive platform blev stillet op med en af bygningerne som baggrund. Publikum stod rundt om platformen, hang ud af kroens vinduer eller stod på krobygningens svalegang og så forestillingen.

Fra 1576 til 1620 blev der bygget faste teatre uden for byerne i England og med plads til ca. 2000 mennesker. Deres indretning mindede om krogårdsteatret. Teaterrummet bestod af et scenegulv rejst på støtter ragende frem i tilskuerrummet og med tilskuerne placeret på de tre af siderne. Den bageste del af scenen var overdækket af et fremspringende tag båret af søjler. Over halvtaget var der en balkon. Den kunne skuespillerne benytte f.eks. i balkonscenen fra *Romeo og Julie*, her sad fornemme publikummer, og herfra kunne musikken spille. I bagvæggen var der to-tre døre, som skuespillerne kunne benytte, og under halvtaget var et indre scenerum (se ill. 5.16).

Der var ingen kulisser, men lemme i gulvet og hejseværk under halvtaget. Man benyttede simple malede sætstykker og kun de mest nødvendige rekvisitter.

For første gang i teaterhistorien blev tilskuerne delt op efter rang. De fattigste måtte stå rundt om scenen, mens de mere velstillede havde siddepladser i de tre etager, som i en halvcirkel afgrænsede teaterrummet. Der var god kontakt mellem skuespillere og tilskuere. Skuespillerne henvendte sig med afsidesreplikker indirekte til tilskuerne, som levede med i

spillet ved at kaste ting på scenen og give deres mening til kende ved tilråb.

Tre billeder viser Shakespearescenens udvikling.



III. 5.15A

Det omreisende teaters opstilling i kroggården.



III. 5.15B

En originaltegning af "The Swan" fra 1596.



III. 5.15C

En skitse af "The Globe".

III. 5.16

Udsnit af scenen på "The Globe". Under halvtaket ses de bemalede søjler, det rigt dekorede halvtag samt de to døre i baggrunden. Skuespillerne er placeret centralt på midten i forgrunden.
© Jeff Moore/Topfoto/Polfoto



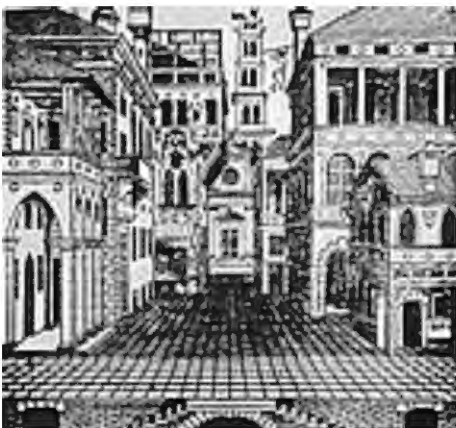
**Perspektivscenen -
Ludvig Holberg 1700-
tallet**

Renæssancen skabte i

England "Shakespeare-scenen", men samtidig var andre sceneformer under udvikling, specielt i Italien.

Interessen og idealerne for teatret skiftede karakter. I det klassiske græske teater var scenebilledet af underordnet betydning, nu blev scenebilledet hovedsagen. Ved hjælp af den nyopdagede perspektivteknik kunne man nu skabe illusion af rum og dybde, og de malede kulisser gav mulighed for at skabe illusion af virkeligheden f.eks. landskaber og slotssale.

Teatermalerne blev efter italiensk forbillede stadig dygtigere til at skabe de mest fantastiske perspektiviske dekorationer, der for tilskuerne fortabte sig ud i det uendelige. Disse dekorationer havde dog den ulempe, at de sammen med den svage belysning skabte en ikke ubetydelig proportionsforvrængning, der gjorde, at skuespillerne var nødt til at spille uden for prosceniumsrammen for ikke at virke helt forkert proportionerede, men det passede jo blot godt til den deklamatoriske stil, at stå helt fremme ved rampen.



III. 5.18A



III. 5.18B



III. 5.18C

Kulisseteatret anvendte tre grundkulisser som baggrund for skuespillet. På grund af det særlige perspektiv måtte skuespillerne spille fremme på rampen, hvilket betød, at replikken kom til at spille hovedrollen i skuespillerens udtryk. Her gengivet efter Jon Nygaard: "Teatrets historie i Europa 1". Forlaget Spillerom 1996.

Der blev skabt tre grunddekorationer. En til hver skuespilkategori:

- 1 Et palads til tragedien
- 2 En gadescene til komedien
- 3 Et skovlandskab til hyrdespillet

Typisk for det nye teatterum er den symmetriske opdeling i et scenerum og et tilskuerrum med en klar adskillelse mellem de to. Gulvene på scenen og i tilskuerrummet skrånede ned mod hinanden, og efterhånden fik tilskuerrummet den hesteskoform, som har præget teatterummet op til i dag.

Teknikken udvikledes i kulisseteatret og blev mere og mere omfattende. Special-effects som røg, ild, sindrige højseværker og omfattende lydkulisser betød, at antallet af folk, der arbejdede bag scenen, ofte var langt større end antallet af skuespillere på scenen.

III.
5.19



Rekonstruktion af teatret i Lille Grønnegade, hvor Ludvig Holberg fik opført sine stykker i 1720'erne. Kukkasseteatret er oplyst af levende lys fra lysekroner i salen. På scenen er lyset sparsomt og anbragt på rampen foran skuespillerne. Tilskuerne var på gulvet, i logerne eller på scenen. Her gengivet efter Arne Skov Thomassen: "Kommas teaterbog", Komma, 1987.

Belysningen bestod af tællelys bag sidekulisserne, lysekroner på forscenen og i selve teatersalen. Tilskuerpladserne var lige så oplyste som scenen (se ill. 5.19).

Ud over kulisserne var scenerummet udstyret med snoretræk i loftet og skinner i gulvet.

Ved hjælp af disse kunne man styre kulisser, bagtæppe og sofitter og dermed lave sceneskift. Der var tekniske raffinementer som lemme i gulvet og hejseværk i loftet.

Der var meget få dekorationer, dog kunne der laves små variationer ved hjælp af løse sætstykker eller prismeformede kulissekasser, som med forskellig dekoration på hver side kunne drejes ved sceneskift. Af møbler på selve scenen var kun det mest nødvendige, som skulle bruges i spillet.

Alle sceniske skift foregik, mens publikum så på fra deres pladser på gulvet eller på balkonerne. På gulvet kunne man stå eller gå rundt, og på balkonerne loger var der gardiner, som kunne trækkes for.

Mange steder sad publikum på selve scenen, og mange kom i teatret ikke så meget for at se som for at blive set. Disse forhold gjorde, at der ikke var tale om at skabe en scenisk illusion af virkeligheden.

Perspektivteatret blev så populært, at det helt besejrede den elisabethanske scene, til trods for at denne teaterform rummede større spillemuligheder for skuespillerne og overlod en større fantasi til publikum. Perspektivteatret, også kaldet kulisseteatret, eksisterer endnu den dag i dag. Hver gang der er tale om et teater med en prosceniumsramme, er det den italienske perspektivscene, der er inspirationskilden.

Ludvig Holbergs stykker blev skrevet til kulisseteatret Lille Grønnegadeteatret i 1720'erne.

Naturalismen 1870'erne

Fra midten af 1800-tallet udviklede scenen og skuespillene sig efter de samme nye ideer.

III. 5.20

En naturalistisk scene med en social scenografi med mange detaljer. Lyskilderne er skjulte med undtagelse af dem, der indgår i scenografien. Fra: Førsteopførelsen af H. Ibsen "Et Dukkehjem" på Det Kgl. Teater 1789. © Her gengivet efter "Dansk Teaterhistorie 2", Gyldendal 1992-93.



III. 5.21

Naturalistisk scenografi, der udover at angive sociale tilhørsforhold (et hjem med bøger) også antyder det psykologiske (et hjem, hvor der er uorden i forholdene). Fra: H. Ibsen: "Vildanden" fra 1885. Her gengivet efter "Dansk Teaterhistorie 2", Gyldendal 1992-93.

Stuedekorationen med sine virkelige og detaljerede elementer blev et udtryk for realismen på teatret. Den lukkede dekoration blev standardiseret og anvendt igen og igen, og teatermaleren bliver skiftet ud med scenografen. Scenerummet, scenografien og

rekvisitterne blev konstrueret og skabt, så de nøjagtigt gengav det miljø, skuespillet foregik i. Vægten på detaljerne og præcisionen i disse skulle understrege såvel samfundsmæssige som arv og miljømæssige aspekter.

Konsekvensen af ønsket om at skabe en virkelighedsillusion betød, at lyset i salen blev slukket, og lyset på scenen måtte kun komme fra lyskilder, som naturligt indgik i spillet. Skuespillerne kunne bevæge sig rundt på hele scenen og vende ryggen til tilskuerne, hvis spillet krævede det. Scenen blev som en slags kukkasse, en virkelighed, hvor den fjerde væg, den ud mod tilskuerne, var pillet ned, så tilskuerne kunne "kigge ind på virkeligheden".

Opgøret med naturalismen

Allerede omkring år 1900 begyndte et opgør med den naturalistiske scenedekoration, idet scenografien fik en ny og anden betydning i teatret. Scenografiens opgave var nu ikke længere at skabe en baggrund for skuespillet og give indtryk af dybde eller illusion af virkelighed.

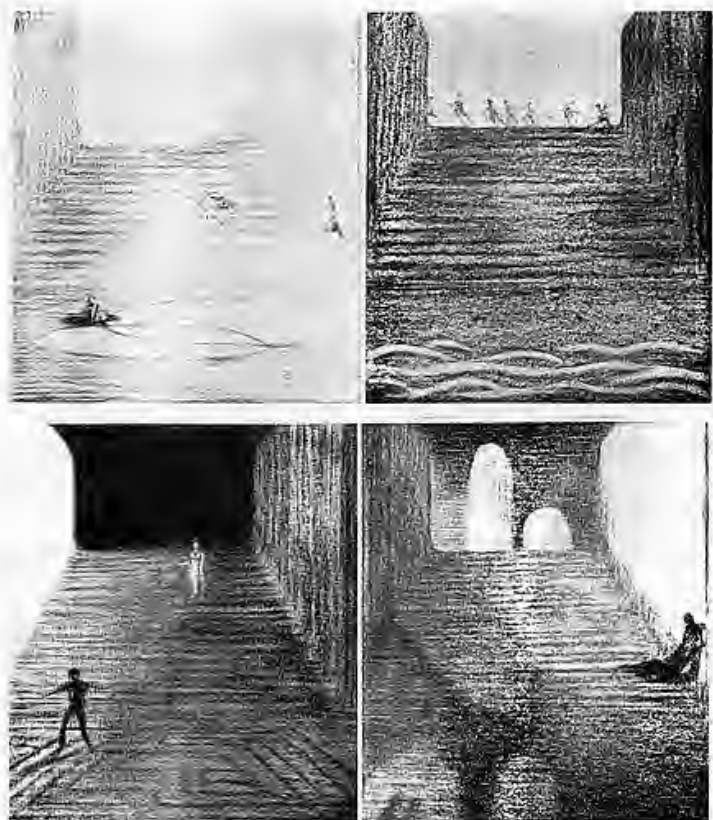
Det nye princip, udviklet af Adolphe Appia, gik ud på, at scenografien skulle skabe et rum og en atmosfære, som skuespillerne kunne gå ind i og formidle videre til tilskuernes fantasi. Dekorationen skulle nu ikke vise en skov, men tilskuerne skulle have indtryk af mennesker i en "skovatmosfære".

Scenen blev bygget op som et rum med niveauer i forskellig højde, trapper og neutrale scenografidele af f.eks. geometriske former, som skuespillerne kunne bevæge sig rundt i eller op på - og på den måde underbygge spillet mellem figurerne.

Disse principper blev udbygget af Gordon Craig, som udviklede en scene, hvor scenografien bestod af bevægelige elementer, der kunne flyttes på samme måde som skuespillerne. Elementerne blev ofte lavet af opspændt lærred også kaldet screens, som var lette at flytte rundt på. Lyset kom til at spille en stor rolle, idet lysskift kunne danne nye rum og nye stemninger, der passede til spillet. Craigs idé var, at der ikke skulle være sceneskift. Scenografien skulle være symbolsk og en ligeværdig del af det samlede udtryk, og kun lysskiftene skulle forandre rummets udseende, således at rum og spil tilsammen gav forestillingens udtryk.

III. 5.22

Fire forskellige atmosfærer i samme grundkomposition. Opgøret med naturalismen betød indførelsen af åben og stemningsmættet scenografi, hvor lyset spiller en selvstændig rolle i udtrykket. Fra: Gordon Craig "The Steps" fra 1905. Her gengivet efter Jon Nygaard: "Teatrets historie i Europa 3", Spillerom 1996.



Det episke teater - Bertolt Brecht 1930'erne

Bertolt Brecht videreførte ideen om et antiillusionsteater, hvor scenebilledet havde til formål at informere og orientere tilskueren. Det betød, at scenografien dels indeholdt elementer, som kunne henlede opmærksomheden på stedet f.eks. en kanon eller et skrivebord, eller det kunne være et skilt, der fortalte, hvor historien foregik.

Det var antydningen, der gjorde, at tilskueren selv kunne fuldende scenebilledet. Tilskueren skulle ikke være i tvivl om, at der var tale om teater og ikke virkelighed. Derfor var der også synlige kulisseskit, ikke noget fortæppe, men evt. et tyndt tæppe med synlige snoretræk, der kunne bruges ved sceneskift. Tilskueren kunne ud fra replikken høre, hvilket sted historien udspillede sig.

Der blev kun anvendt de mest nødvendige rekvisitter; til gengæld var de nøje udvalgt og dekorerede, så de passede til spillet.

Stolens højde i forhold til bordet f.eks. var udvalgt, så personerne fik en helt bestemt kropsholdning, når de skulle bruge bordet. Dørene kunne være af forskellig højde, så de understregede personernes status eller tilstand, når de gik ud og ind af dem. Brechts dekorationer var betydningsfulde kommentarer til virkeligheden.

Han skabte efter store linier uden at lade uvæsentlige detaljer eller pynt aflede tilskuerens opmærksomhed fra det, han vil sige.

"Alt hvad der ikke tjener en historie, skader den", cit.: Bertolt Brecht.



III. 5.23

Antiillusionsteatret benytter informationsbærende skilte i en scenografi præget af antydninger. Kun det vigtigste er taget med, tilskuerne må skabe resten i fantasien. Fra: Bertolt Brecht "Tolvskillingsoperaen" på "Theatre Etoile", 1937.

© Gaston Paris/Roger-Viollet/Polfoto

Brecht opfandt den todelte scene, hvor der i forgrunden er placeret et værelse, en gård eller et værksted i halv højde og bagved projiceret eller malet de større omgivelser, som enten kan skifte mellem hver scene eller blive stående stykket igennem.

Dokumentarisk materiale som f.eks.

billeder, tekst eller statistiske oplysninger kunne projiceres på baggrunden eller på det tynde fortæppe, der ofte kun dækkede sceneåbningen i halv højde.

Brecht skriver i "Tidens teater" om tæpperne:

... Alt efter vekslede stykker kan de være af groft lærred eller af silke eller af hvidt lærred eller af rødt, hvad ved jeg. Gør mig dem blot ikke for mørke, for på dem skal I jo kaste de følgende hændelsers titler, for spændingens skyld, og så man venter det rigtige. Og halvhøjt skal mit forhæng kun være, afspær dog ikke scenen! ... vor tilskuer skal være vidne til de anstalter, som bliver truffet ... En tinhvid måne ser han svæve ned fra oven, et strået tag båret ind, dog - vis ham noget, men ikke for meget! Og lad ham få syn for, at I ikke tryller, men at I arbejder, venner.

Og om belysningen skriver Brecht:

Giv os dog lys på scenen, belysningsmester! Hvordan skal vi stykkeskrivere og skuespillere få vist jer vores afbildning af verden i halvmørke? ... Hvad vi behøver er tilskuerens vågenhed, ja vagtsomhed. Belys da alt, hvad vi har tilvejebragt, så tilskueren ser og kender, hvordan krænket bondekone sætter sig på den tavastlanske jord, som om den var hendes! Lyskilderne skulle være synlige, i modsætning til det naturalistiske teaters forsøg på at skjule lyskilderne og skabe illusion. Lyset skulle bruges som stedsangivelse og effekt. Det informative i scenografien var i fokus.

Det absurde teater 1950'erne

Antonin Artaud formulerede i 1930'erne en teori om det absurde teater og understregede her, at det sande teaters sprog skulle bestå af en ligestilling mellem former, lys, bevægelse og gestik.

Den moderne malerkunst og teatret havde det til fælles, at de begge forkastede det fortællende. Scenografien skulle ikke være et billede af et bestemt sted på en bestemt tid, men vække tilskuerens sanseoplevelse af menneskelige tilstande, gerne fremstillet med drømmens logik.

Dersom tilskueren blev stillet ansigt til ansigt med det sande billede af deres indre konflikter, fik de mulighed for at opnå befrielse og forløsning. Teatret skulle vise almenmenneskelige grundtyper på scenen.

Antonin Artaud skriver:

Teatret kan kun blive sig selv igen ... ved at byde tilskueren vederhæftige nedfældninger af drømme, hvor hans smag for forbrydelse, hans erotiske besættelse, hans barbari, hans utopiske opfattelse af tingene, ja, hans kannibalisme, får udløsning på et ikke falsk og illusorisk, men indre plan. Med andre ord teatret bør med alle midler tilstræbe en fundamental omvurdering ikke alene af alle den ydre, objektive og beskrivelige verdens fænomener, men også af den indre verden, det vil sige af mennesket, metafysisk betragtet. Scenen skal være som et forstørrelsesglas, så den bliver "overvirkelig" og viser alt det, der ligger bag. Menneskets monotoni og stupiditet er så enorm, at den kun kan vises gennem det enorme. Personerne og deres kostumer skal være karikaturer.

Kravet om 'ansigt til ansigt' betød udviklingen af intimsenerne. Mindre teaterrum med lille afstand mellem scene og sal og færre tilskuerpladser blev indrettet med henblik på at spille de absurde teaterstykker.



III. 5.26B

I billedet her er der fokuseret på det nøgne og uendelige. Fra S. Beckett: "Vi venter på Godot" på "Odeon", 1978.

© Studio Lipnitzki/Roger-Viollet/Polfoto

Kostumer og rekvisitter blev vigtigere end dekorationer og fungerede som en slags maske for skuespilleren, og scenografien var derfor ofte nøgen, tom eller neutral bestående af sorte tæpper, kasser og skærme af forskellige slags. Hvis der var dekorationer, var de typisk forenklede og stiliserede og bemalet med abstrakte mønstre, eller de kunne bestå af forskellige dagligdags elementer udvalgt og placeret,

så de ikke gav nogen sammenhæng.

Lydeffekter kunne bestå i lydkulisser, frembragt på overraskende tidspunkter, der ikke gav mening. Lydeffekter kunne også bruges af skuespilleren, når han i stedet for ord frembragte lyde og spillede på diverse instrumenter, trommer, pletter, pander og fløjter m.m.

Lyset havde på samme måde som lyden en ikke-naturlig funktion. De særlige lyseffekter som f.eks. meget skarpt lys eller lysskift mellem to farver på ikke-logiske tidspunkter var med til at understrege stykkets absurditet.

Både lyd og lys var med til at give indtryk af forvirring og meningsløshed.

Fra forskellige regibemærkninger er her hentet nogle eksempler, der kan antyde det absurde teaters karakter (se boksen "Absurde regibemærkninger").

Morten Grunwald - Scenografien i "Vi venter på Godot".

ABSURDE REGIBEMÆRKNINGER

- "Et kor af herrer med høje hatte, der har huller i stedet for ansigter"
- "Den moderne reklames leg med mennesker vises gennem dansende annoncespalter."
- "En mand kommer kørende på en tre-hjulet cykel, hans næse er så lang, at han skal løfte den, når han skal tale."
- "Ind træder en vældig bevinget hvid hest, der slæber sine indvolde efter sig og er omgivet af vinger. En ugle sidder på dens hoved."

Det moderne teater

Det moderne teater rummer alle former for scenerum og scenografier - inspireret af tidligere teaterhistoriske perioder.



III. 5.27

Moderne performance med fokus på det æstetiske i udtrykket. Enkelhed i liner og mønstre, sanselighed og skønhed præger udtrykket. Fra: Euripides "Medea" på "Theatre du Chatelet", 2005.

© Colette Masson/Roger-Viollet/Polfoto

Fornyelsen i scenografien fra 1980'erne lå i vægtningen af det æstetiske og det sanselige. Det betød, at brugen af forskelligt materiale som f.eks. stål, pels og plastik var med til at give tilskueren associationer i forhold til stykkets tematik, ligesom brugen af farver i f.eks. lyssætningen kunne understrege stemninger og relationer mellem stykkets personer.

Det sanselige viser sig ikke kun i forhold til at skabe visuel skønhed i det sceniske rum. Det grimme, det

hæslige og det ulækre, som kan fornemmes med andre sanser end synssansen, kommer i fokus, og man ser forestillinger med blod, bræk og bæ. Grimheden, som et udtryk for det moderne menneskes vilkår, finder ind på scenen i en særlig hæslighedens æstetik, og ild,

vand og mudder kobles sammen med underskønne prismelysekroner og silketæpper. Scenografien fik som billede en egenbetydning i forhold til tekstens og spillets indhold. Realistiske rum blev ændret til symbolske rum, der ikke skulle være et billede "af" en bestemt lokalitet, men et billede "på", hvordan de mennesker, der agerer på scenen, havde det. Scenografien bliver på den måde et slags psykisk rum, mens teksten ofte leverer angivelse af tid og sted.

III. 5.28

Grimhedens æstetik, det ulækre, affaldet og menneskets forfald udtrykkes her i en realistisk scenografi, der forstærker oplevelsen af personens tilstand. Scenografi, skuespil, lyd og lys udgør et samlet udtryk. Fra: Lars Norén "Personkreds 3" på Edison-teatret, 1998.

© Thomas Borberg/Polfoto



I begyndelsen var der overensstemmelse mellem stykkets tematik og scenografiens billedmæssige udtryk, men senere opstod ideen om, at kontrasten mellem de to kunne have en stærk virkning. Det kan f.eks. have en lige så stor eller måske større virkning at lade et stykke om menneskers følelseskulde udspille sig i et lyst og let rum frem for i et dystert og mørkt.

Scenografens analyse af teksten fører til en billedmæssig klarhed, hvor en enkelt scenografisk opstilling skal kunne rumme alle stykkets scener. Denne vægt på scenografien som et slags scenebillede har ført til, at flere billedkunstnere f.eks. Michael Kvium optræder som scenografer i det moderne teater.

Scenerummet skal medvirke til at klargøre forestillingens hensigt og tegne dramaets tematik, men det må også gerne virke magisk og storslået i sig selv.

Stilisering gennem forenkling, forstørrelse og gentagelse af scenografiske elementer er med til at understrege udtrykket.

Filmens udtryk trækkes ind i teatret gennem brug af videoklip i scenografien.

Kommunikationsmodellen - forestillingsanalyse

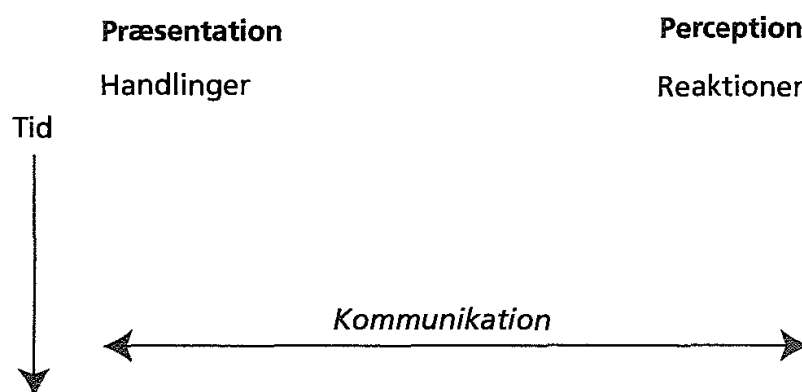
UDDRAG FRA BOGEN "FORESTILLINGSANALYSE – EN INTRODUKTION", KAPITEL 6 AF
MICHAEL EIGTVED

Teatral kommunikation

Et muligt udgangspunkt for undersøgelsen af en teatral begivenhed er at se på, hvordan den kommunikerer med sit publikum. Det vil sige at opfatte begivenheden – og forestillingen som er en del af den – som en ganske særlig slags *kommunikationssituation*, hvor bestemte typer af udveksling finder sted. Det er således *karak- teren* og *effekten* af disse typer udveksling, det er muligt at sige noget om.

En af de centrale skikkelser i selve udviklingen af begrebet om den teatrale begivenhed er den svenske teaterforsker Willmar Sauter. Han har gennem en årrække forsket i og beskrevet den teatrale begivenhed, og gennem flere bøger udviklet en model, der kan analysere dens kommunikationskarakter.

Modellen knytter sig desuden til opdelingen i aktør, figur og rolle, der er introduceret i kapitel 2 og sætter dermed det handlende menneske i centrum. Det bærende i tankegangen bag modellen er udvekslingen gennem spillerens forskellige typer af handlinger og de dertil hørende reaktioner fra tilskueren:



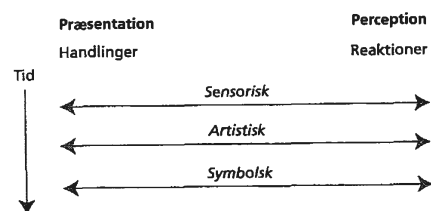
Figur 6. Princippet i kommunikationsmodellen

Fokus i modellen er dog til en vis grad lagt på receptionssiden, altså på hvordan og hvorfor tilskueren opfatter det, han eller hun gør. Det begrundes med en del af de undersøgelser om, hvordan teateroplevelsen konstitueres, som blandt andre Sauter har udarbejdet. Undersøgelsen peger på, at publikum fremhæver *kvaliteten* af de bærende spilleres præstation som det, der i sidste instans betyder noget. Det er skuespillernes evner til at fange og aktivere tilskuerne, der tæller. Det betyder omvendt, at hvis man som publikum ikke bryder sig om spillerens præstation, så engagerer man sig simpelthen ikke i forestillingens handling og dermed heller ikke i den fiktion eller fortælling, som præsenteres.

Ideen med modellens undersøgelse af karakteren af den teatre kommunikation er derfor at kunne kortlægge, hvilke dele af den *konkrete* skuespilpræstation der udløser hvilke reaktioner hos publikum. Samtidig er det klart, at der ikke er tale om en objektiv model: Hver enkelt tilskuer er et selvstændigt individ, som får hver sin individuelle oplevelse, der dog altså har visse fælles mønstre med andre tilskuere. Det er disse generelle fælleselementer i teaterkommunikationen, som modellen undersøger, og som den enkelte analytiker så kan sætte sin egen oplevelse ind i.

Tre kommunikationsniveauer

Modellen er bygget op med to sider: en *præsentationsside*, hvor spillerens handlinger er placeret, og en *perceptions- eller modtagelsesside*, hvor tilskuerens reaktioner befinder sig. Disse to sider er forbundet på tre niveauer: et sensorisk, et artistisk og et symbolsk niveau. De kan adskilles teoretisk, men i den faktiske oplevelse af en begivenhed er de tæt sammenvævede. Den første del af modellen ser sådan ud:



Figur 7. Basis i Willmar Sauters model for teatral kommunikation

De tre niveauer karakteriserer forskellige måder, relationen mellem spiller og tilskuer kan være på, men det er ikke et stabilt system. Forholdet mellem niveauerne er ikke konstant gennem forløbet af en begivenhed. Tværtimod gør dynamikken i en forestilling, at det skifter undervejs, og at det til forskellige tider kan være det ene eller andet niveau, der dominerer i oplevelsen.

På det *sensoriske niveau* ligger den del af kommunikationen som er betinget af, at spilleren først og fremmest er et individ. Det vil sige, at vi som tilskuere registrerer og reagerer på, at vi oplever en person med en bestemt alder, fysisk fremtræden og psykiske kvaliteter såsom temperament. Det er altså på dette niveau, at den kommunikation foregår, hvor vi bliver bevidste om et andet menneske gennem vores sanser, gennem den sensoriske erfaring.

Vores sansemæssige registrering giver os som tilskuere det første indtryk af, hvem der optræder for os. Hvilken person det er, der ligger til grund for den teatre kommunikation, som opstår på de næste niveauer. Hvem der i den tidligere nævnte tredeling er aktøren (s. 42).

På det *artistiske niveau* befinder sig de handlinger, som spilleren udfører som en del af sit håndværk, og som den aktuelle type af teatral begivenhed kræver. Det vil sige de sæt af forskellige udtrykscoder, som en spiller betjener sig af i løbet af processen: spillestil, sangmåde, artistfærdigheder som jongleren osv. Det svarer til scenefiguren i ovennævnte tredeling.

Hver type eller genre repræsenteres ved et sæt af regler for kunstnerisk udtryksform, der dog er både dynamiske og fleksible. Der er mange måder, en teaterforestillings medvirkende kan udtrykke sig på. Opera kan synges forskelligt, der er forskellige skoler inden for de forskellige genrer osv.

Dertil kommer, at hver spiller også har sin personlige stil. Kombinationen af netop dette individ (der altså aflæses på det forrige niveau) og de færdigheder eller stilarter, han betjener sig af, giver et unikt udtryk. Netop det er grunden til, at vi opfatter nogle spillere som bedre eller mere interessante end andre: den

måde hvorpå de formår at bruge deres personlighed og fysikalitet inden for de rammer, de forskellige typer af optræden sætter.

I en teaterforestilling, hvor en skuespiller fremstiller en rolle, er det artistiske niveau det sted, hvor billedet af rollen som fremtoning konstrueres. På dette niveau videregives de informationer, der er nødvendige for, at en fiktion kan opstå. Og dermed er det også her, kvaliteten af præstationen bliver klar. Der foregår en konstant afvejning i tilskueren af, hvordan forholdet mellem skuespillerens person og hans skuespilpræstation er. Og når disse to følges ad på en måde, der skaber mange og spændende billeder, så vurderer man som tilskuer, at det er interessant at overvære.

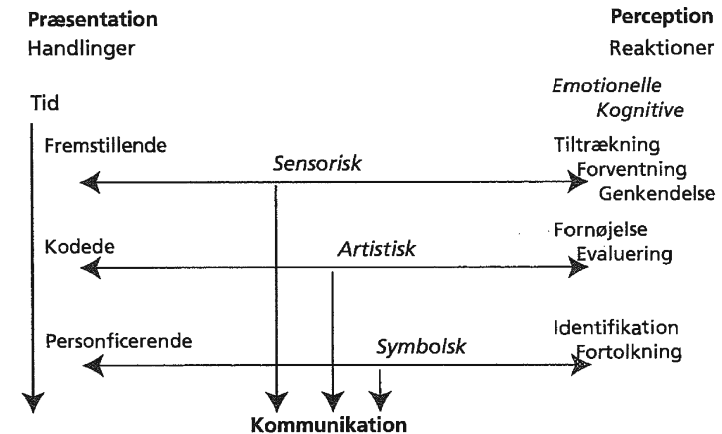
Det er på det *symbolske niveau*, at det hele samler sig. Her kan man nemlig aflæse resultatet af samspillet mellem de to foregående niveauer og tilskueren. De handlinger, som skuespilleren foretager på det artistiske niveau, tillægges en særlig betydning af tilskueren på det symbolske niveau. Det er på dette niveau, at rollen, fiktionen, skabes i tilskuerens bevidsthed, når han eller hun accepterer og viderebearbejder det særlige samspil mellem sig selv og den optrædende.

Her bliver handlinger, som skuespilleren udfører, ladet med en ekstra valør, fordi tilskueren gør dem til del af en fiktion. Det er en særlig bevidsthedsform, hvor der opstår en ny, parallel verden side om side med den udenfor forestillingens univers. Hvis skuespilleren er en moden herre med dyb stemme, bevæger sig værdigt, taler med vægt og har en krone på hovedet, så opstår muligheden for, at tilskueren kan engagere sig i en fiktion, hvori der optræder en konge. Og det uanset at alle ved, at personen på scenen ikke er det. På det symbolske niveau opstår rollen i tilskuerens bevidsthed.

Aktioner og reaktioner

Til hvert af de tre niveauer hører på præsentationssiden tre typer af handlinger: fremstillende, kodede og personificerende handlinger. Disse modsvarer af hvert sit sæt af reaktioner på modtagersiden. Og disse reaktioner inddeles igen grundlæggende i to

typer: de *emotionelle* eller følelsesbetingede og intuitive; og de *kognitive* eller erkendelsesmæssige og intellektuelle reaktioner. Den samlede model ser derfor sådan ud:



Figur 8. Willmar Sauters model for teatral kommunikation

Modellen skelner altså mellem flere slags reaktioner hos tilskueren, der går fra at være overvejende emotionelt betinget mod det kognitive. Disse to slags reaktioner glider dog over i hinanden, idet vi typisk først får en følelsesmæssig reaktion på det, vi oplever, som derefter hurtigt igangsætter en intellektuel refleksionsproces. I denne proces søger vi at skabe mening med vores reaktion og indsætte det oplevede i en kontekst, hvor det får en betydning.

De *fremstillende handlinger*, der er placeret på det sensoriske niveau, er dem, som egentlig blot består af det faktum, at en spiller fremstår som et menneske for et andet menneske, altså fremstiller sig på scenen. Her er kommunikationen den blotte tilstedeværelse af et individ med køn, alder, race, temperament osv. og tilskuerens reaktioner på dette. Mødet med et andet individ fremkalder reaktioner hos tilskueren, der både er emotionelle og kognitive.

En reaktion kan være *tiltrækning*. Personen, man som tilskuer ser, tiltrækker sig ens opmærksomhed. Det kan igangsætte en ny reaktion, i form af en *forventning*. Det kan fx være forventninger om, hvad et sådant individ kan præstere, eller hvilken type begivenhed der kan blive ud af denne optræden. Forventningerne kan så være betingede af, at der er tale om *genkendelse*, da vi ved nærmere eftertanke genkender det menneske, vi ser, fra andre sammenhænge, og derfor har positive (eller negative) forventninger til, hvad der kan ske. Det gælder også i løbet af forestillingen, hvor drivkraften i begivenheden hele tiden er spillerens søgen efter at tiltrække sig vores opmærksomhed, skabe forventninger og etablere genkendelighed.

De *kodede handlinger*, som er placeret på det artistiske niveau, kan skabe en reaktion i form af *følelse*, hvilket vil sige glæden ved at opleve et andet individs udfoldelser. Det kan være en lystfølelse eller det modsatte. På dette niveau er det også den spontane glæde (eller mishaget) ved det kodesystem – fx i form af en bestemt slags sang – der præsenteres. Tilskueren reagerer først ved enten at kunne lide eller ikke kunne lide den måde, tingene præsenteres på.

Men derefter kommer mere kognitive reaktioner i form af en evaluering af den måde, oplevelsen konstrueres på: Man kan mene, at der ligger en særlig værdi i netop den måde at synge på, og man vurderer derfor, at det er en oplevelse, der giver én noget. På dette niveau betyder det, at publikum skal besidde bestemte kompetencer for at kunne tage oplevelsen ind. Hvis man ikke forstår sproget, der synges på i en opera, kan det være svært at følge med i handlingen.

Man må altså som tilskuer være i stand til at afkode de kodede handlinger. Teatraliteten kommer netop i stand, fordi begge parter deler denne bevidsthed: Vi bliver bevidste om, at noget er en teatral begivenhed, når vi erkender og deler, at der kommunikeres gennem særlige kodede handlinger.

De *personificerende handlinger*, som ligger på det symbolske niveau, er handlinger, hvorigennem de kodede handlinger aktiverer

en bestemt slags reaktioner i tilskuerens bevidsthed. Det er handlinger, som lades med en merbetydning, hvor tilskuerens fantasi er den afgørende medspiller. En bestemt skuespillers måde at ryge en cigaret på i spillet udløser en forestilling hos tilskueren om, *hvilken* slags person der fremstilles.

Cigaretrygningen på scenen er ikke blot et spørgsmål om at vise noget, der tilhører hverdagen. Cigaretten lades også med symbolsk betydning af samspillet mellem spiller og tilskuer. Det skyldes, at de personificerende handlinger på dette niveau kan udløse en identifikation hos publikum. Tilskueren identificerer sig med den rolle, spilleren tager på sig, og skaber dermed i sin bevidsthed et bevidsthedsliv til den karakter, der fremstilles. Måske kan der endda være tale om, at tilskueren kan identificere sig med rollen og dermed leve sig ind i, hvad det er for en karakter, der opstår.

Dette sker som følge af en fortolkning af, hvad de personificerende handlinger betyder. Hvis cigaretrygningen er hastig og nervøs, kan dette af tilskueren fortolkes som udtryk for, at karakterens indre er i oprør. Og dermed har man et grundlag for at slutte sig til, hvilke psyke karakteren i fiktionen skal forestille at være udstyret med.

Som nævnt er der tale om en model, som isolerer elementer, der egentlig i praksis ofte er nærmest umulige at skille ad. De forbindende pile i modellen kan derfor ses som et udtryk for, at der er en konstant dynamik mellem elementerne. De er hele tiden i relation til hinanden og betinger gensidigt, hvilken kommunikation der kan finde sted mellem præsentations- og modtagersiden.

Modellens anvendelse

Ved at anvende Willmar Sauters model får man først og fremmest et redskab til at danne sig et overblik over de strategier for samspillet mellem spiller og tilskuer, en forestilling har taget i anvendelse. Den muliggør, at man kan udpege centrale mønstre i den måde, som bestemte delelementer i processen påvirker tilskuerens opfattelse af, hvad der er i spil.

Det er et overordentlig kompliceret netværk af impulser, der fyger mellem scene og sal, hvilket modellen naturligvis forenkler en del. Men analytisk set får man en mulighed for overhovedet at få hul på undersøgelsen af denne informationsstrøms beskaffenhed.

Modellens måske væsentligste styrke er, at den tilbyder en systematisk måde at inddrage det faktum, at vi som tilskuere reagerer på spilleren som menneske, fysikalitet og temperament. Vi bærer denne reaktion med gennem de øvrige lag af oplevelsen og bygger altså vores opfattelse af, hvad spilleren forestiller, på basis af vores forståelse af ham eller hende som menneske. Det bærende i begivenheden bliver i den optik en kommunikation menneske til menneske, der kommer før etableringen af en fiktion.

Når vi derfor går ud fra, at kernen i teatralitet er, at nogen optræder, og nogen ser på under nogle bestemte omstændigheder, så sætter modellen altså fokus på et helt centralt element. Den tilbyder en systematik, der i første omgang isolerer denne særlige udveksling fra de øvrige elementer, for at kunne udpege de steder, hvor den teatrale kommunikation (i betydningen etablering af en proces, hvor spiller og tilskuer er enige, om at det, er det der sker) har sit udspring.

Det betyder på den anden side, at modellen ikke kan – eller skal – stå alene. De handlinger, som spilleren udfører, sker ifølge Willmar Sauter i en kontekst, som tilskueren medregner til oplevelsen. Det er som allerede nævnt det komplekse samspil mellem alle involverede faktorer (spillere, spillemåde, sted, rum, fortælling, sceneri, lyd osv.), der er det materiale, den endelige oplevelse – og dermed analyse – baseres på.

Modellen må derfor anvendes til at sætte bestemte elementer i et forhold til hinanden. Den hjælper til at undersøge *hvad* det er for handlinger spilleren udfører (betydningen af kropsholdning, gestus, stemmeføring osv.), og hvilke reaktioner de kan medføre, når de sættes i forhold til de øvrige teatrale elementer (glæde, angst, indsigt osv.). Modellen kan med andre ord kun give gyldige resultater ved en dobbelt brug: først ved at bruge den til at isolere et kerneområde, nemlig kommunikationskarakteren, og

dernæst ved at anvende den som en måde til at skabe en systematik, der kan bruges til at sætte handlingerne i relation til de andre dele.

Herved er det muligt at få et analytisk blik på, hvad det er i mødet mellem spiller og tilskuer, der i *sammenhæng* med konteksten skaber en teatral kommunikation.

Modellen tilbyder trods sin tidslige dimension ikke egentlig hjælp til at analysere, *hvad* der konkret indholdsmæssigt kommunikeres. Den fokuserer i højere grad på, *hvordan* der kommunikeres, og hvad den slags kommunikation kan afføde i tilskuerens bevidsthed. Men processen med at samle de mange dele til den meningsskabende helhed, man som tilskuer forsøger at etablere, er ikke inkluderet i modellen.

Dens styrke er derfor, at den giver mulighed for at næranalysere, hvad de optrædende personer vi som tilskuere alt andet lige er mest optagede af, når vi sidder i salen, udveksler med os. Og dette kan analytikeren så kombinere med fx en gennemgående tematisk analyse, hvor modellen kan udpege, hvilke dele af den teatrale kommunikationsproces, der får tilskueren til at mene, at et bestemt tema går igennem begivenheden.

Der skal med andre ord en kontekstuel ramme om modellen, for at den kan virke optimalt. Med udgangspunkt i denne ramme er det nødvendigt at gå indefra og ud: fra en teatral verden til en livsverden. Afsættet er den teatrale kommunikation mellem spiller og tilskuer. Resultaterne af denne analyse må dog sættes ind i en række kontekster, der ligger udenom, for at billedet bliver dækkende.

Man må undersøge, hvilket rum og hvilket sceneri den finder sted i; hvordan relationen er til de øvrige spillere og tilskuere; hvilken slags teaterinstitution der er tale om, og hvor osv. Når man har gjort det, tilbyder modellen et privilegeret syn på den kommunikative side af den teatrale begivenhed.



foto: nansen-nansen.com, 19 tsetty Nansen

CASE:

Woyzeck på Betty Nansen Teatret, København 2000

I november 2000 var der på Betty Nansen Teatret i København premiere på en forestilling, der var resultatet af et samarbejde mellem den amerikanske instruktør og designer Robert Wilson og komponisten Tom Waits. Woyzeck var en videreførelse af de to ophavsmænds arbejde med musikteatergenren, der begyndte i 1991 med forestillingen *The Black Rider*. Den var en opdatering af Webers opera *Jægerbruden* (1821). Også Woyzeck byggede på ældre materiale, nemlig Georg Büchners barske og uhyggelige drama med samme titel (udgivet posthumt i 1850), der igen byggede på en virkelig historie fra Leipzig i Tyskland, hvor en desperat soldat i 1821 myrdede sin kæreste.

Den centrale skikkelse er derfor soldaten Woyzeck. Han er en underkuet mand, der bliver hundset med af sin overordnede og af de rige folk i byen. Kun forholdet til hans kæreste (Kaya Broel) holder ham oppe. Men hun

har værret ham utro, og efterhånden bliver presset på Woyzeck for stort, og i afmagt myrder han hende med en kniv.

Forestillingen var iscenesat i, hvad man kan kalde typisk Robert Wilson-stil: rene farver, abstrakte geometriske figurer, som illustrerede forskellige lokaliteter, og der var anvendt en stiliseret og delvist mekaniseret spillestil. I hovedrollen og som den gennemgående figur sås den danske skuespiller Jens Jørn Spottag. Med nøgen overkrop, sminket hvid både i ansigtet og på torsoen, og med skarpt røde læber, fremskød figuren som en blanding af sportsmand og grotesk klovn. Et karakteristisk træk, der fulgte hans figur gennem hele forestillingen var, at Woyzeck-figuren aldrig gik, men altid løb. Det skete i en særlig kantet løbestil med hænderne stive og flade (som håndkantslag i luften) hele forestillingen igennem. Selv når han fx mødtes med andre personer, fortsatte løbebevægelserne på stedet. Figuren er ustandselig i bevægelse.

Netop dette træk kan man undersøge med Willmar Sauters model. På det sensoriske niveau er de fremstillende handlinger, at vi ser en veltænket, yngre mand. Den nøgne overkrop lader os endda få et meget godt indtryk af, hvad det er for en fysisk krop. Spilleren er i besiddelse af. En del vil sikkert også genkende Jens Jørn Spottag, der i samme periode bl.a. blev landskendt som medvirkende i tv-serien *Bryggeren*. Hele dette kompleks lader tilskueren med forventning: Hvad kan denne krop og denne spiller finde på at gøre? Med løbet på stedet opstår desuden en slags sensorisk betinget, kropslig medleven: Vi kan næsten selv føle forpustelsen i vores krop.

Det artistiske niveaus kodede handlinger udgøres af selve løbebevægelserne. Det er klart, at der er tale om en henvisning til "rigtigt" løb, når man løber på stedet. Og vi bliver som tilskuere med det samme klar over, at bevægelserne er bevidste og altså skal aflæses som kommunikationselementer.

Der er et element af formøjelse ved at se på den konsekvente spillestil og ved at blive gjort opmærksom på, at den teatrale kommunikation i sig selv er central. Brugen af kodede handlinger er meget tydelig, og tilskueren vil skulle bruge mange kræfter på at søge at placere denne stilisering i en større kontekst.

Det er derfor i denne forestilling meget tydeligt, at det er på det syn-

bolske niveau, at den store udveksling foregik. Løbestilen blev en personificerende handling, for den kom til at karakterisere Woyzeck som et rastløst menneske. Den karakteriserede ham også som et stresset individ, en mand der bliver holdt i ustandselig bevægelse af en omverden, der presser ham med stadigt mere urimelige krav. Løbet bliver også et stresssymptom, og dermed kan vi fortolke handlingen som en måde, Woyzeck momentant får udløst sine indre spændinger.

Den stiliserede fremtoning tillader ikke en egentlig indlevelse i psykologisk forstand, men kombinationen af den sensoriske medleven (forpustetheden) og det mekaniske i den kodede handling sætter tilskueren i stand til at identificere træk, som genkendes fra ens eget liv: et moderne, stresset menneskes fornemmelse af, at trods alle anstrengelserne, så er det hele en slags løb på stedet, hvor det er ligegyldigt, hvor stærkt man løber. Man kommer alligevel ikke ud af stedet. Det er opfattelsen af den samme meningsløshed, som den fiktive karakter oplever, der bliver resultatet af vores fortolkning af handlingerne.

Den konsekvente stilisering og u-menneskeliggørelse i spillestilen, og i iscenesættelsens øvrige elementer, flytter tyngden i vores oplevelse mod det kognitive og væk fra det mere intuitive og emotionelle. Selvom der er tale om en stor, romantisk historie og en bevægende tragedie, bliver det den intellektuelle refleksion, der er vejen til at få mening i oplevelsen.

Det betyder også, at nok præsenteres der et fiktionsunivers, men det er egentlig først i det øjeblik, hvor dette univers sættes ind i en større kontekst, at rækkevidden af forestillingens udsagn bliver klart. Det er med andre ord parallellen til nutiden (der kommer i stand ved hjælp af de ovenfor nævnte kommunikationshandlinger), der er det centrale. Vi skal ikke forstå historien, men bruge den til at forstå os selv. Vi kan spejle os – som tilskuere – i det dilemma Woyzeck har, og måske indse, at de moralske og etiske konflikter, der præsenteres i den 150 år gamle historie, skærer på tværs af tid og sted.

- Uddrag s. 42 om Aktøren, figuren og Karakteren

Man kan efter at have afklaret de foregående niveauer gå et skridt videre i den konkrete undersøgelse af en forestilling. Man kan anvende den tjekkiske strukturalist Otokar Zichs tre begreber om spilleren på scenen som en måde til at få hold på spilleren i en given analyse:

1. *aktøren*, hvilket vil sige spilleren som fysisk tilstedeværelse (alder, køn, krop, temperament, stemmetype osv.) 2. *scenefiguren*, hvilket vil sige den fremtoning, som spilleren og de andre involverede skaber gennem teknik og adfærd, ved en bestemt brug af kroppen, stemmen, samt igennem kostume, makeup etc. Og endelig er der 3. *rollen eller karakteren*, der fremstilles, og som

kommer til live i tilskuerens bevidsthed som følge af hans eller hendes fortolkning af de to foregående deles samspil. Disse tre er indbyrdes forbundne, og en del af analysen må derfor gå på at udrede disse relationer. De kan være meget forskellige fra begivenhed til begivenhed. Et niveau kan træde i forgrunden eller helt forsvinde, alt efter hvilken type forestilling man undersøger. I en del performanceteater er aktøren altså den konkrete Fysiske fremtoning af den eller de medvirkende, i centrum, som når man fx bruger dværge eller andre ualmindelige folk som del af forestillingen.

Dramaturgisk analyse

UDDRAG FRA BOGEN " TEATER LIVE – NYE TENDENSER 1990-2011" AF BIRGITTE DAM

Man må gøre sig klart, om man læser dramateksten som et litterært værk på linje med anden skønlitteratur, eller om man vil interessere sig for, hvordan man kunne realisere, teksten som teaterforestilling. Nedenfor følger den model til analyse af en dramatekst, som jeg har anvendt i 'Eksempler på fortælleformer' (s 66). Den kan eventuelt suppleres med spørgsmål til *realisationsanalyse*. Ikke alle punkter er lige relevante. Prioriter punkterne, deres rækkefølge og omfanget af undersøgelsen i forhold til det aktuelle værk. Stil hv-spørgsmål Begynd med de redegørende HVOR, HVORNÅR, HVEM, HVAD og HVORDAN. Slut med de fortolkende og diskuterende HVORLEDES og HVORFOR.

Model til analyse af en dramatekst

1. Indhold	Et kort resumé af indholdet/ handlingen i kronologisk orden. Konkret sted (hvor), tid (hvornår), personer (hvem), evt. forløb.
2. Hovedkonflikt	Hovedkonflikten opstår, når tidløse og almengyldige motiver tørner sammen. Dramaet skabes af konflikt mellem to eller flere personer. Der kan også indgå en række underkonflikter.
3. Hvor og hvornår	Hvor udspiller dramaet sig og hvornår: Hvilket miljø, samfund, hvilken tid?
4. Menneskeskildring	Hvad vil personerne? (deres hensigter og forventninger, psykisk, fysisk eller socialt). Hvad gør de? (deres handlinger). Udvikler karaktererne sig? Hvordan er personernes indbyrdes relationer? - Analyser replikker, undertekst og regibemærkninger. Er personerne formet som individuelle karakterer, typer, flydende figurer, anonyme, abstrakte aktører eller ready-mades?
5. Tema og holdning	Hvad handler dramaet om mere abstrakt? Grundidé? Hvilke værdier (norm/normbrud, fornuft/følelse ...) tillægges positiv eller negativ værdi? Forfatterens hensigter?

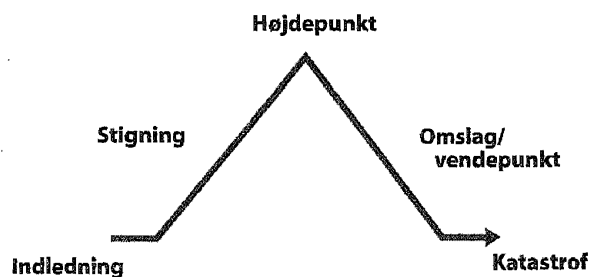
6. Opbygning

Læs afsnittet om dramaturgi (s 27) og forklar, hvordan dramaet er skruet sammen: Er opbygningen lukket/ aristotelisk, åben ikke-aristotelisk eller åbent, sprængt postdrama? Herunder: Overholdes eller brydes de tre enheder? Spændingsopbygning: Hvor ofte og hvor topper spændingen?

Brug følgende modeller: Er kompositionen lineær, episk montage, cirkulær, spiralformet eller fragmenteret montage/ simultan montage?

Det aristoteliske lukkede, lineære teater

Der er tegnet adskillige modeller til at illustrere dette. Fælles er tegningen af en opadgående kurve, der viser idealdramaets opbygning med en stadigt stigende spænding, indtil vi nærmer os slutningen, hvor opløsningen indtræffer, og spændingen dermed ophører. Et eksempel er Freytags pyramide:



Trekanten behøver ikke være ligebenet, højdepunktet kan med fordel rykkes til højre. Det klassiske femakts-dramas opbygning forløber således:

1. akt: Forhistorien og de vigtigste personer præsenteres. Konflikten antydes
2. akt: Konflikten bryder ud. Personerne viser deres karakter under handlingens udvikling
3. akt: Konflikten optrappes, helten møder den stærkeste modstand, en krise opstår. Der synes ingen udvej
4. akt: Det afgørende vendepunkt i dramaet
5. akt: Konsekvens af vendingen: Konflikten afsluttes med stykkets gode/onde udgang

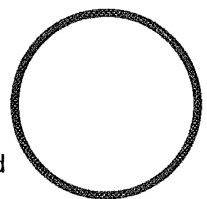
Åbent teater: Brechts episke teater

Den episke dramaturgi arbejder med en lineær tidsopfattelse. Samtidig fortælles der kun på et plan. Scener og handlinger monteres, så de støder sammen, med det formål at skabe en kritisk stillingtagen hos publikum.

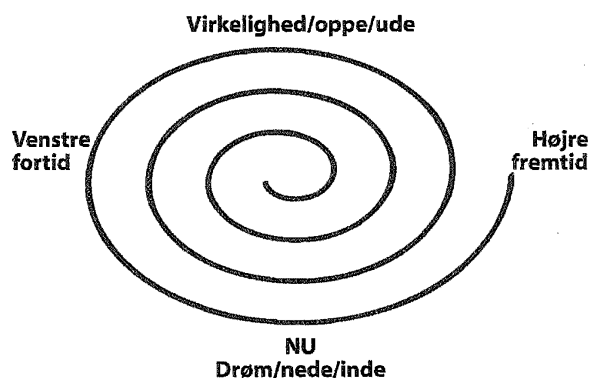


Åbent teater: Absurd teater

En blandingsform mellem den lukkede og den åbne dramaturgi. Denne specielle teatergenre, som opstod i 1950'erne i kølvandet på eksistentialismen, tager sit udgangspunkt i den aristoteliske models katastrofe/opløsning, og her udspiller hele historien sig. Slutpunktet er lig udgangspunktet, idet der hverken er en start eller en slutning for figurerne eller på forløbet. Derfor kan det absurde teaters dramaturgi afbildes med en cirkel.



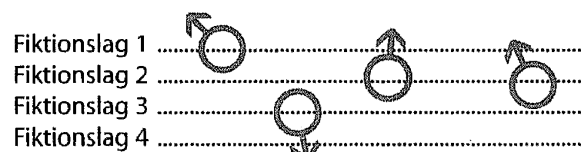
Åbent teater: Den spiralformede dramaturgi



Spiralmodellen arbejder med en dynamisk tidsopfattelse, hvor fortællingen veksler mellem fortid/-nutid/fremtid, drøm/virkelighed. Og hvor grænsen mellem det indre og det ydre ophæves. Ideologisk arbejder modellen med de irrationelle kræfter i mennesket. (Benedikte Hammershøj Nielsen: Dramaturgi KUA 1988)

Åbent teater: Teatrets simultane form

Montageform, der opererer med flere billeder eller hændelsesforløb på samme tid. Flere fiktive lag væver sig ud og ind af hinanden uden nogen logisk forbindelse. Snarere som drømmens frie associationer. De enkelte billeder og montager peger i hver sin retning. (Janek Szatkowski).



7. Sprog og stil	Karakteriser sproget. Er det originalt og nyskabende? Er dialogen realistisk, stiliseret eller en blanding? Undersøg dialogens realisme: - Talesprog med udbrud, selvvrettelser osv? - Anvendes replikindividualisme? - Er der monologer eller replikker til publikum? Hvis stiliseret sprog: Hvilken stil? Humorstisk, ekspressivt, patetisk, surrealistisk, gadesprog ... Peges der på temaet ved hjælp af symboler? Sproglige, tingslige, visuelle eller lydlige? (Se både replik og regi).
8. Periodeperspektiv	Sammenhold dramaets diskurs med den tid, det er skrevet i: Historisk, samfundsmæssigt og/eller eksistentielt. Hvordan forholder dramaet sig til tidens kulturelle strømninger, dramaturgi og scenekonventioner?

Stikord hvis teksten skal opføres

Forholdet mellem scene og sal	Er hensigten - At vække tilskuerens medlidenhed? - At aktivere tilskuerens fornuft/intellekt? - At få tilskueren til at grine - At give tilskueren en sanselig/æstetisk oplevelse
Rum	Er rummet reelt (et teaterum eller et rum i virkeligheden)? eller skal det forestille noget/skabe en illusion? Er rummet en aktiv medspiller i forestillingen?
Scenetype	Hvilken scenetype? Skal scenen afgrænses, hvordan? Hvor skal tilskuerne placeres? Langt fra eller tæt på? På samme niveau som spillerne/ højere eller lavere?
Stil	Realistisk, symbolsk, humoristisk, ironisk, grotesk, ekspressiv, patetisk, fantastisk, minimalistisk eller en blandform?

Scenekonvention	Ordteater, kropsteater, performance eller en post-moderne blanding? - Med musik, sang/rap/dans, cirkus, stand up, poesi ...?
Scenografi	Hvilke farver, materialer, niveauer, linjer, lyde, lys, billeder, genstande ...?
Kostume maske/sminke	Farve, form, materiale, symboler, henvisninger?
Spil	Realistisk/ eller stiliseret? Illusionsskabende eller illusionsnedbrydende? Psykologisk indlevet/ distanceret demonstrerende/ teatralt formbevidst og 'udvendigt'?
Kropssprog og mimik	Skal figurens krop tilstræbe en bestemt form, fylde meget eller lidt, være åben eller lukket, spændt eller afspændt. Skal figuren bevæge sig langsomt eller hurtigt, monotont eller dynamisk? Realistisk eller overdreven mimik? Blikretning? Berøring eller afstand til medspiller og genstande?
Tale	Tempo (hurtigt/langsomt), styrke (højt eller lavt), tone (ensformigt eller melodisk), pause (få eller mange, korte eller lange)?
Arrangement	Skuespillernes placering på scenen i forhold til hinanden og rummet: Oppe/ nede, forgrund, mellemgrund og baggrund, midt/ i periferi, symmetri/asymmetri, (geometriske) mønstre: trekant, cirkel, linje. Samle/sprede? Etc. Bevægelse: Vinkelret, parallel eller diagonal i forhold til scenekant?

Naturalisme vs. episk teater vs. postdrama

UDDRAG FRA

BOGEN

"TEATER LIVE

– NYE TENDENSER

1990-2011"

AF BIRGITTE DAM

	Naturalisme	Brechts episke teater	Postdrama
Periode	1870-90	Omkring 2. verdenskrig	Fra 1960 ff
Dramaturgi	Lukket drama Fast, lineær struktur Overholder enhederne Skaber illusion Tekst-/ordbase- ret dramaturgi	Åben, episodisk fortalt fabel. Refererer til virke- lighed uden for den dramatiske handling Bryder tidens, stedets og handlingens en- heder Mange nye æstetiske virkemidler som musik/'song', film, projektion etc.	Åben, sprængt form: Montage, collage, frag- ment Sprænger tidens, stedets og handlingens enheder. Historien fraværende eller svækket. Komplex og dynamisk struktur af si- multane og polyfone for- mer, flere fiktive lag, gra- der af teater og realitet Ligestillet dramaturgi: Ord, musik, lyd, lys., bil- lede, bevægelse etc. Kombinerer genrer, kunst- arter, stilarter, medie- og virkelighedselementer

Scene	Virkeligheds- illusion Usynlig 4. væg	Stiliseret, forenklet (den nødvendige rekvisit). Brud på illusi- onen/ den 4. væg, anvendelse af verfrem- dung/montage	Ingen fiktiv illusion, et realt rum, ikke-illude- rende scenografi/ tea- ter-kulisse, funktionel scene med tekniske ap- parater
Figur	Fast karakter med psykologi, forhistorie og udvikling	Sociale typer	Sprængt, (enstrenget/ evt. spaltet eller fordob- let), åben, evt. flydende karakter. Uden subjektiv kerne, historie, psykologisk forklaring og udvikling
Spil	Skuespilleren fortolker en rolle med psykologisk indlevelse	Ikke-naturlig spillestil Antipsykologisk ver- fremdung Evt. skift mellem indle- velse og distance, illu- sion og illusionsbrud	- Skuespilleren spiller fi- guren på 1 'tangent' - Mange brud/skift i spillet: Ind og ud af ka- rakteren/ fortællingen - Skuespilleren som et medie for skiftende ka- rakterer eller for teksten - Konfronterende spille- stil med direkte publi- kumshenvendelse - Mix af stilarter (poe- tisk, grotesk, komisk, ekspressivt) - Skuespilleren slører grænsen til sit private jag/optræder som readymade (sig selv)
Hensigt	Katarsis-effekt, indsigt	Bevidstgøre, belære	Interaktivt live-møde. Oplevelse, analyse, stille spørgsmål til debat

Fire kunstsyn – fire arbejdsprocesser

UDDRAG FRA BOGEN "SKUESPILLEREN PÅ ARBEJDE" AF LENE KOBBERNAGEL

Når man læser om en skuespilteknik og hører en skuespiller fortælle om sit arbejde, er der en række arbejdsgange, som tages for givet, og som hverken ophavsmanden til skuespilteknikken eller skuespillerne derfor sætter ord på. Det drejer sig blandt andet om måden instruktør, dramatiker, scenograf, skuespillere, teknikere og lys- og lyddesignere er organiseret i forhold til hinanden på. I mange skuespilteknikker tages det eksempelvis for givet, at skuespilleren er underlagt instruktørens og scenografens beslutninger. Organisationsstrukturen betinger, hvilket ansvarsområde skuespilleren tildeles i den skabende proces; og det siger noget om, hvilke typer af opgaver, det er skuespillerens arbejde at udføre. I de fleste skuespilteknikker tages det eksempelvis for givet, at skuespillerens opgave er at spille en karakter i den betydning, at karakteren tænkes som et andet menneske. Ønsker man at forstå skuespilteknikkerne i forhold til hinanden, er det en befrielse at kunne få øje på de værdier, de enkelte skuespilteknikker er funderet i. Selv blev jeg introduceret for ideen om, at enhver skuespilteknik hviler på en bestemt måde at tænke kunst på, af teaterteoretikeren Torunn Kjølnner. Hun gjorde mig opmærksom på, at man ikke kan forstå skuespillerens arbejdsproces uafhængigt af en grundlæggende forståelse af skuespillerens måde at tænke teaterkunst på. På den baggrund har jeg valgt at gruppere de 12 skuespilteknikker efter hvilken kunstforståelse, de udspringer af. Den norske filosof Lars Frederik Svendsen redegør i sin bog *Kunst - en begrebsafvikling* for en række forskellige måder, man kan forstå begrebet kunst på, som han udleder af den kunstideologiske udvikling fra Platon og frem til i dag. Svendsen bruger begrebet kunstforståelse, men da der er tale om måder at anskue kunst på, foretrækker jeg begrebet kunstsyn frem for begrebet kunstforståelse. Med afsæt i Svendsens arbejde har jeg i denne bog valgt at fokusere på fire kunstsyn:

- Det romantiske
- Det moderne
- Det postmoderne
- Det institutionelle

Jeg oplever at disse fire måder at anskue kunst på, kan bruges som grundlag til at få øje på, hvordan en skuespiller, lærer at tænke om teaterkunst, i det han arbejder med en bestemt skuespilteknik. Den måde, en skuespiller tænker teaterkunst på, får indflydelse på, hvilke opgaver, han påtager sig ansvaret for at løse. Følgende to områder er særligt med til at sætte nogle rammer for skuespillerens ansvarsområde i teaterprocessen:

- Rollebegrebet: Den fremherskende opfattelse af, hvad en rolle er for en størrelse.
- Organisationshierarkiet: Indblik i hvem af teaterkunstnere, der har beføjelse til at træffe de kunstneriske afgørelser.

Ud fra de fire kunstsyn har jeg konstrueret fire typer af arbejdsprocesser, som opererer med hver sit rollebegreb og organisationshierarki. Procestyperne kan anvendes som et værktøj til at få øje på nogle forskelle og ligheder mellem skuespilteknikkerne.

Den psykologiske proces og det romantiske kunstsyn

I den psykologiske proces dominerer forestillingen om, at skuespilleren er en kunstner, der skal investere egne følelser og tanker i rollen. Skuespilleren skal have noget på hjerte i forhold til rollen og fremstille sin egen personlige fortolkning for publikum. Skuespillerens primære arbejdsområde er rollen. Rollen betragtes som et levende menneske med egne følelser og tanker, og det er skuespillerens opgave at forstå, hvorfor rollen tænker, siger og handler, som han/hun gør. Skuespilleren får sine ideer til rollearbejdet ved at forstå rollen ud fra sine egne erfaringer ved eksempelvis at stille spørgsmålene: Hvad ville jeg gøre i den situation? Hvorfor mon hun nu siger sådan, når hun lige før sagde sådan? Arbejdet stimulerer til at tænke i, at enhver hændelse har en årsag og en virkning, og det får skuespilleren til at arbejde med at forbinde handlinger i kausale forløb. En sådan tænke måde kan man kalde lineær. Den egner sig særlig godt til at arbejde med dramatik, der har en lineær dramaturgisk struktur. I den psykologiske proces skal skuespilleren primært arbejde med rollen. Øvrige områder - såsom at træffe beslutninger om, hvad forestillingen skal handle om, beslutte spillestil og scenografi - er overladt til andre teaterkunstnere og ligger uden for skuespillerens arbejdsområde. Teaterkunstnerne er oftest organiseret i et hierarki med dramatikeren øverst, dernæst instruktøren, så scenografen, så skuespillerne og nederst teknikkerne.

Den psykologiske proces udspringer af det romantiske kunstsyn. Lars Svendsen forklarer, at i romantikken kom selve kunstneren i fokus, når man skulle definere kunst. Han skriver: »Kunsten handler nu om subjekter [kunstnere], som kan skabe suveræne udtryk for hver deres egen subjektivitet og personlighed. Og værket vil kun være vellykket, hvis dette udtryk er autentisk«. Før romantikken definerede man kunst ud fra værkets evne til at efterligne virkeligheden så teknisk præcist som muligt. Med det romantiske kunstsyns opståen betragtes en kunstner, som en person med et særligt sensibelt sind, der gør det muligt at udtrykke en personlig gengivelse af ens erfaringer. Det er i den sammenhæng, at forestillingen om kunstnere som personer med et særligt talent opstår. Lars Svendsen skriver, at man i malerkunsten interesserede sig for penselstrøgene, for det var her, man kunne mærke kunstneren. Overført på teaterkunsten bliver det til en særlig interesse for rollefremstillingen, for her kunne man mærke kunstneren bag; altså skuespilleren. Den psykologiske proces er langt den mest anvendte proces i dansk teater. Jeg indleder kapitlet om den psykologiske proces med kort at fremhæve nogle aspekter ved Konstantin Stanislavskijs, Michael Chekhovs og Mike Leighs skuespilteknikker og de medfølgende interviews, som jeg oplever som udtryk for den psykologiske proces og det romantiske kunstsyn.

Den dramaturgiske proces og det moderne kunstsyn

I den dramaturgiske proces er skuespillerens vigtigste opgave at træffe valg ud fra hvilke formål, han tjener værket. Rollen betragtes her som en dramaturgisk funktion, der taler og handler i overensstemmelse med den måde, der skaber mest dramatisk spænding og mest fremdrift i fortællingen. Skuespilleren forstår sin rolles måde at reagere på ikke ud fra rollens personlige psykologi - men ud fra rollens funktion i det dramatiske samspil med de øvrige figurer. Det stimulerer til det, man kan kalde cirkulær tænkning. Når man tænker cirkulært, arbejder man med at forstå rollens udsagn og handlinger i relation til det dramatiske interaktionsmønster, de er en del af. Det adskiller sig fra den lineære tænkning i den psykologiske proces, hvor spilleren arbejder med at forstå rollens udsagn ud fra karakterens psykologi. En skuespiller, der tænker lineært, kunne for eksempel stille spørgsmålet: Hvad er min rolles dybeste ønsker, mens en spiller, der tænker cirkulært, kunne spørge: Hvilken funktion tjener jeg, når jeg som rollen siger sådan og sådan?

Hvorfor siger jeg ikke noget andet i stedet for? Hvordan kan jeg forstærke min funktion som talerør for det synspunkt? Hvad skal min rolle gøre, så min medspillers rolle kommer til at fremstå på den mest hensigtsmæssige måde? Når man tænker cirkulært, udgør relationen den mindste enhed. Skuespilleren skal tænke på, hvordan han er med til at skabe de andres skuespilleres roller, og skærpe sit blik for hvilken effekt hans udsagn og handlinger har på modparten.

I den dramaturgiske procestype forholder skuespilleren sig dramaturgisk til rollen ved at realisere tekster eller skabe materiale på en måde, så det fungerer efter den dramaturgiske hensigt. Skuespillerens arbejde med at tage dramaturgisk stilling, gør at principperne egner sig godt til andre dramaturgiske former end de lineære, eksempelvis montageformen. Hierarkiet, som teaterkunstnerne organiseres efter, placerer skuespillerne på samme niveau som dramatikerne og instruktøren, fordi de hele tiden inddrages i beslutningsprocessen omkring forestillingens samlede udtryk.

Den dramaturgiske procestype udspringer af det moderne kunstsyn. Lars Svendsen forklarer, at modernismens syn på kunst opstod som en reaktion mod videnskabens forsøg på at afmystificere verden. Kunstværket skulle derfor føre mystikken tilbage til verden. Det skulle ske ved at sætte fokus på naturens iboende kunstneriske kvaliteter. Malerkunstneren interesserede sig for selve malingens og lærredets teksturer, og skulptører arbejdede med materialernes iboende kvaliteter. Overført på teatret udmønter det sig i en interesse for at fremhæve teaterforestillingens iboende struktur, altså dramaturgien. Med modernismen opstår derfor en række nye dramaturgiske kompositionsprincipper, blandt andet den russiske filmskaber Sergei Eisensteins montage teori og Brechts episke montageform.

Den dramaturgiske procestype er ikke så dominerende i dansk teater. Skuespilleren Sarah Boberg har bemærket, at det at tænke i dramaturgi ikke er så populært: »Mange danske skuespillere tror, at skuespil ligger i karakteren og alt det der halløj der. Og det er noget pjat«. I Tyskland dominerer procestypen i højere grad, hvor det at tænke dramaturgisk anses som en vigtig kompetence i arbejdsprocessen. Jeg indleder kapitlet om den dramaturgiske proces med kort at fremhæve nogle aspekter ved Bertolt Brechts, Sanford Meisners og Jacques Lecoqs skuespilteknikker og de medfølgende interviews, som jeg oplever som udtryk for den dramaturgiske procestype og det moderne kunstsyn.

Den konceptuelle proces og det postmoderne kunstsyn

I den konceptuelle procestype foreligger et koncept, enten ved arbejdsprocessens begyndelse eller det formes undervejs. Konceptet kan være udarbejdet af instruktøren eller af flere forskellige kunstnere i fællesskab. Undervejs i processen har spillerne til opgave at følge konceptets retningslinjer og spilleregler. Spillerne skal tænke sig selv som en brik i et billede, eller som teaterkunstneren, der leder Hotel Pro Forma, Kirsten Dehlholm, forklarede en spiller, der spurgte hende til råds om, hvordan hun skal forholde sig til sin rolle: »Rolle? Du er et tegn«. Med det udsagn

refererer hun til en forståelse af rollebegrebet som et visuelt element med særlige fysiske karakteristika. Skuespillerens opgave bliver at sende meget præcise signaler med krop og stemme, og spilleren går til opgaven ved f.eks. at spørge: Hvilke spilleregler skal jeg følge her? Og: Hvordan kan jeg skærpe mine bevægelser og min stemme, så jeg signalerer mere præcist? Spilleren skal være i stand til at tænke abstrakt og skal føle sig tryk i visheden om, at hans løsevne handlinger giver mening, når det sættes i relation til konceptet. Da spilleme sjældent har indflydelse på selve

konceptets udformning, rykker skuespillerne ned i bunden af det hierarki, kunstnerne er organiseret efter: Øverst står konceptudvikleren, som oftest både har scenografens og instruktørens funktion. Da lys og lyd er vigtige dele af konceptet, placeres lys- og lyddesigner på næste trin. Nederst placeres så spillerne. Den konceptuelle procestype udspringer af det postmoderne kunstsyn. Lars Svendsen forklarer, at da det ikke længere synes at give mening at gengive kunstnerens eget indre, eller at gengive materialers iboende kvaliteter, begynder kunstnere at beskæftige sig med at lade kunstværker reflektere selve kunstbegrebet. Kunsten stiller spørgsmålstegn ved sig selv. Kunsten vil provokere ved netop ikke at følge tidligere traditioner, konventioner og stilarter. Den postmoderne kunst blander stilarter, og meningen med værket skal publikum finde ved at fortolke værket i relation til det bagvedliggende koncept. Malerkunsten interesserer sig for collagen, hvor enkeltdele refererer til tidligere værker, mens helheden vækker til forundring. Teaterkunstnerne interesserer sig ligeledes for at blande tidligere stilarter og udtænker forestillingskoncepter, der gør brug af stilarter på tværs af kulturer eller mikser kunstarter som f.eks. arkitektur, billedkunst, musik, klassisk og moderne teater. Skuespilteknikkerne handler om at skulle arbejde med at stilisere krop og stemme. Musikalitet, rytme- og rumforståelse får ekstrem opmærksomhed. Skuespillerens arbejde nærmer sig danserens. Jeg indleder kapitlet om den konceptuelle proces med at fremhæve nogle få aspekter ved Edward Gordon Craigs, Vsevolod Mejerholds og Eugenio Barbas skuespilteknikker og de medfølgende interviews, som jeg oplever som udtryk for den konceptuelle procestype og det postmoderne kunstsyn.

Den hyperkomplekse proces og det institutionelle kunstsyn

Begrebet hyperkompleks er lånt fra den danske sociolog Lars Qvortrups tanker om det vestlige samfund som et hyperkomplekst samfund. En hyperkompleks teaterproces er kendetegnet ved ikke at have et fast sæt af grundværdier, som alle automatisk er enige om. Som udgangspunkt er »måden man plejer at arbejde på« død. De traditionelle professionsopdelinger opløses, og hver enkelt teaterkunstner står over at skulle vælge sig nye ansvarsområder. Alt stilles frit og beslutninger om, hvad man skal arbejde med, og hvordan man skal arbejde, forhandles løbende deltagerne imellem. I en hyperkompleks teaterproces skal skuespilleren samtidig med, at de opfinder forestillingen, også opfinde måden hvor på, de ønsker at opfinde forestillingen. Spillerne skal altså forholde sig dobbelt til arbejdsprocessen: 1. De skal forhandle indbyrdes om, hvilke præmisser og spilleregler der skal styre arbejdet, og 2. de skal generere materiale ved at følge deres egne retningslinjer. Det, at skulle reflektere, bliver en af skuespillerens vigtigste opgaver. Dels skal skuespillerne reflektere materialets sceniske kvalitet og potentiale, men skuespilleren skal også reflektere deres egen fremgangsmåde, ved eksempelvis at stille spørgsmål som: Kan vi give os til at arbejde anderledes? Kan vi sætte nogle anderledes spilleregler op for os selv, som giver os mulighed for at udvikle materialet i en ny retning? Når alt sættes til forhandling, bliver de beslutninger der træffes undervejs om arbejdsform og indhold, afgørende for hvilket rollebegreb, man vælger at arbejde med. I en hyperkompleks arbejdsproces skal skuespilleren kunne veksle mellem forskellige rollebegreber. En af rollebegreberne er en såkaldt readymade. Begrebet readymade blev opfundet af dadaisten Marcel Duchamp i 1917, da han udstillede en pissekumme underskrevet R. Mutt på en anerkendt kunstudstilling. Det, der gør Duchamps 'værk' til kunst, er, at det er indsat i en kunstnerisk kontekst, som tilskriver pissekummen kunstnerisk værdi. Overført på teatret bliver det til, at skuespilleren ikke indtager en rolle, men at skuespilleren (såvel som øvrige mennesker) kan iagttages som

teaterkarakterer. Når skuespilleren bruges som readymade, iagttager publikum skuespilleren som om, det var en karakter, altså i en fiktionsoptik. Når skuespilleren arbejder som readymade, skal han ikke tænke i distinktion mellem sig selv og rolle eller i distinktion mellem virkelighed og fiktion, men blot stille sig selv til rådighed. Arbejdet består da i at stille reflektive spørgsmål som for eksempel: Hvordan opfatter en iagttager, det jeg gør? Og Hvilken betydning tilskriver konteksten mit tilstedevær?

Den hyperkomplekse proces udspringer af det institutionelle kunstsyn. Lars Svendsen definerer det således: »Det eneste der kræves for at opnå status som kunstværk, er, at en genstand placeres i en kunstnerisk kontekst«. Kunst opstår, når vigtige personer, som handler på vegne af visse institutioner i kunstverdenen, siger, at det er kunst. I teaterkunsten udforsker teaterkunstnerne samme ide: Kan man sætte hvad som helst ind på scenen på Det Kongelige Teater og dermed give det status af teaterkunst? Teaterkunstnere giver sig til at arbejde med mennesker, som de er, og giver sig så til at eksperimentere med, hvordan de ville tage sig ud i en teaterinstitutionel kontekst. Ofte anvender disse teaterkunstnere slet ikke skuespillere, men helt almindelige mennesker, som har en mere uskolet og utrænnet tilgang, og dermed virker mere autentiske. Det kan for eksempel være ud fra tanken om, at ved at placere en ung pige med Downs Syndrom i kostume i en Hamlet-opsætning på Det Kongelige Teater, gør den kontekst hende til rollen Ofelia. Den hyperkomplekse proces vinder mere og mere indpas i dansk teater. Mange teaterkunstnere søger væk fra institutionsteatrenes mere restriktive arbejdsbetingelser og giver sig i kast med devising-inspirerede teknikker. Inden for børneteateret har man længe kunnet genfinde en hyperkompleks arbejdsproces, idet der i det miljø altid har været tradition for at skabe forestillingerne kollektivt fra bunden. Jeg indleder kapitlet om den hyperkomplekse proces med at fremhæve nogle aspekter ved Devising, The Viewpoints, postdramatiske arbejdsformer og de medfølgende interviews, som jeg oplever som udtryk for den hyperkomplekse procestype og det institutionelle kunstsyn.

Oversigt over de fire procestyper:

	Den psykologiske procestype	Den dramaturgiske procestype	Den konceptuelle procestype	Den hyperkomplekse procestype
Kunstsyn	Udspringer af et romantisk kunstsyn	Udspringer af et moderne kunstsyn	Udspringer af et postmoderne kunstsyn,	Udspringer af et institutionelt kunstsyn
Skuespillerens arbejdsområde:	Karakteren	Dramaturgien	Konceptets spilleregler	Forhandle egne rammer og spilleregler
Rollebegreb:	Et menneske med følelser og tanker	En dramaturgisk funktion	Et visuelt tegn	At kunne veksle mellem at tænke rolle som ready-made, karakter og materialitet
Tænkemåde:	Arbejdet domineres af en lineær årsag-virkning tænkemåde	Arbejdet domineres af en cirkulær tænkemåde	Arbejdet domineres af en abstrakt tænkemåde	Arbejdet domineres af en refleksiv tænkemåde
Velegnet til:	Lineær dramaturgi	Montagedramaturgi, herunder episke former	Montagedramaturgi, herunder simultane og polyfone former.	At udvikle nye dramaturgier, herunder meta-fiktionelle former
Eksempel på tilgang	»Hvad vil min karakter og hvorfor?«	»Hvilken effekt har min rolles handlinger på fortællingen?«	»Hvilke spilleregler skal jeg følge her?«	»Hvilken betydning tilskriver konteksten mit tilstedevær?«
Eksempel på organisations hierarki	Dramatiker Instruktør Scenograf Skuespillere Teknikere	Instr./dramatiker/spillere Scenograf Teknikere	Konceptkunstner Lys-og lyddesigneren Skuespillere	Til forhandling løbende undervejs
Eksempel på skuespilteknik:	Konstantin Stanislavskij	Bertolt Brecht ⁴⁵	Edward Gordon Craig	The Viewpoints