



VIEWPOINT- TEKNIKKEN

af Lene Kobbernagel

»Det har da intet med teater at gøre«

I vinteren 2000 havde jeg begivet mig på en længere rejse til Hudson i Staten New York for at deltage i et kursus for undervisere af skuespillere. Om aftenen ved kaminen på den lille lokale Inn gik snakken. Det der med The Viewpoints, som nu var blevet så populært alle steder, var da noget mærkeligt noget. En havde været på et kursus og syntes, det var noget underligt ufølsomt, formalistisk noget, som intet havde med teater at gøre. Der var jo ikke noget karakterarbejde i det. Andre bakkede ham op. Det var første gang, jeg hørte om The Viewpoints. Nogle dage efter i New York City tog jeg ind til den store teaterboghandel Shakespeare & Co. på Broadway og købte alt, hvad de havde om The Viewpoints: to små tynde bøger. Det var det (siden er der kommet en tredje). Ud fra titlen Viewpoints tænkte jeg, at det måtte have noget med dramaturgi at gøre, men der blev jeg overrasket. Titlen refererer ikke til at have forskellige holdningsmæssige synsvinkler, men til at give sig selv forskellige synsvinkler på bevægelse i rum. I en viewpoint-optik er et bord ikke bare et bord. Det er også en form med en stor flade, et stort hulrum nedenunder, nogle lodrette stænger, noget omgivende luft. Når et bord ikke længere opfattes som et bord, åbner det for muligheder for at interagere anderledes med det. Det inviterer til at tænke nyt.

Baggrund

Anne Bogart er kvinden, som har formuleret The Viewpoints. Hun er vokset op i en amerikansk teaterverden domineret af Lee Strasbergs skuespiltræning. Hun var træt af, at skuespilleres måde at tænke og arbejde på næsten ikke har ændret sig siden 1930'erne, hvor Actors Studio uddannede Hollywood-stjerner som Marlon Brando og James Dean. Hun forstod ikke, at teatret ikke trak mere på sine egne oprindelige rødder, men i stedet låste sig fast på en psykologisk tilgang til rollearbejdet. Hun rejste udenlands for at lade sig inspirere. I Berlin så hun Berlinerensemblet og en hel række fysiske forestillinger med rødder tilbage til Mejerhold. I Japan mødte hun **Tadashi Suzuki**, en stor teatermester, som havde udviklet en træningsmetode til skuespillere, der netop trak på rødder tilbage til det gamle Noh-teater, men også til det antikke græske drama. Anne Bogart blev meget interesseret i at arbejde med så fysisk trænede skuespillere, fordi det som instruktør gav hende nogle muligheder for at arbejde helt anderledes med fysikken og gestikken på scenen. Tilbage i USA blev hun betaget af den moderne dans' fysiske arbejdsformer. Hun så dansere arbejde. De gik meget metodisk til værks i arbejdet med bevægelser. Anne Bogart mødte dansepædagogen Mary Overlie, som arbejdede med sine dansere ud fra noget, hun kaldte The Viewpoints. Det var egentlig ikke andet end en liste over, hvad en koreografi bestod af. Mary Overlies arbejde var på ingen måder, nyt og revolutionerende. I danseverdenen havde **Rudolf Laban** forinden udarbejdet et enormt system til helt nøjagtigt at beskrive danserens bevægelser. Han udviklede sågar et koreografisk notationssystem, så man kunne sidde på sidelinjen og skrive en dans ned, idet den blev danset. Men hvor Labans system er komplekst, er Mary Overlies en forenkling. Lige til at tage at bruge, hvad Anne Bogart gjorde. Hun begyndte at overføre principperne til skuespillere. Hun justerede dem. Tilførte nogle flere viewpoints. Og dermed blev hun kvin-

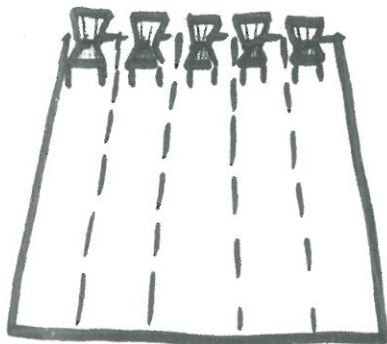
Tadashi Suzuki (1939-). Japansk instruktør og teoretiker. Leder af Suzuki Company of Toga, som både er et teaterkompagni og en teaterskole. Suzukis skuespilteknik baserer sig på en streng, disciplineret kropstræning, hvor skuespillere skal finde ind til et renset og energi-ladet udtryk. Suzukis kompagni besøgte København under Kulturbry 96 med en iscenesættelse af *Euripides*.

Rudolf Laban (1878-1956) Østrig-ungarsk koreograf og dansepædagog, var leder af Art of Movement Studio i London (i dag Laban Centre London, www.laban.org), som fortsat beskæftiger sig med at forstå og beskrive dans og bevægelse. Laban forstår kroppen som materialisering af rum, og bevægelser kan beskrives ud fra BESS-konceptet (Body, Effort, Shape og Space). Man kan læse mere om Labans system og BESS-konceptet i Susanne Ravns bog *Med kroppen som materiale*.

den bag The Viewpoints for Actors; et koreografisk system til, hvordan skuespillere kan improvisere fysisk sammen på scenen. I dag er Anne Bogart leder af the SITI-company, som hun grundlagde i 1992 sammen med Tadashi Suzuki. SITI-company holder til i New York City.

Teknikken

The Viewpoints er en måde at lave fysisk brainstorming sammen på, hvor rummet, scenografien, rekvisitterne og lyset indgår som legekammerater. The Viewpoints består af ni kategorier. Ud af dem skal man selv skabe nogle spilleregler. Det er op til det enkelte ensemble at beslutte, hvordan man konkret vil anvende de ni kategorier. En viewpointøvelse kunne se sådan her ud:



Skitse af et rum opdelt i fem baner.

»Del rummet op i fem lange baner. Placer en stol for enden af hver bane med front frem. En spiller på hver stol. Spillerne skal nu begynde at bevæge sig ud fra følgende regler: De må rejse sig. De må sætte sig. De må gå frem. De må stoppe op. De må gå tilbage. Men de må kun gøre noget, når de får en impuls fra en anden til at gøre det. Dvs. idet en medspiller f.eks. rejser sig, så må jeg gå.«

Øvelsen skaber en tilfældig kædereaktion af bevægelser, hvor det ser ud, som om det, at den ene rejser sig, får den anden til at gå frem. Bevægelserne er betingede af hinanden. Når systemet er indøvet, udvides det. Nu må spillerne desuden:

»Vende hovedet og kigge på sidemanden. Lægge benene over kors. Variere tempoet. Men stadig kun én ting ad gangen og stadig kun, når de får en impuls fra en anden til at gøre det.«

Jo flere bevægelser, øvelsen udvides med, desto mere virker koreografien som et koordineret samspil. Som tilskuer indlæser man nemlig en sammenhæng i tilfældighederne. Når den ene vender hovedet til siden for at kigge på sidemanden, rejser denne sig og går resolut, og man får oplevelsen af, at han måske flygter fra hende. Ud af legen med tilfældige bevægelser opstår pludselig antydninger af relationer og små situationer. Man bruger sjældent alle ni viewpoints på én gang. I denne øvelse er der blot tre i spil: kinæstetisk respons (reglen om, at man kun må gøre noget, idet man får en impuls fra en anden til at gøre det), tempo (reglen om, at man skal variere sit tempo) og topografi (det, at vi vælger at opdele rummet i baner). Neden for følger en nøjere forklaring på alle ni viewpoints. De første fire relaterer sig til *tid*, mens de sidste fem har med *rum* at gøre.

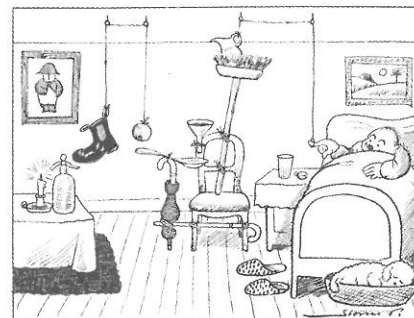
De ni viewpoints

Kinæstetisk respons (Kinesthetic response)

Kinæstetisk respons er den mest grundlæggende viewpoint. Den sammenkæder bevægelser mellem spillerne, så der opstår et samspil. Ordet *kinæstesi* betyder musklernes og lemmernes bevægelser. Så kinæstetisk respons kan oversættes med bevægelsesrespons. Når én klapper, skal en anden reagere fysisk på det, eventuelt ved at nikke med hovedet. Den nikken får en tredje medspiller til at rejse sig. I viewpointtræningen er enhver aktivitet både en respons på det forrige og en impuls til det næste, der skal ske. Alt, hvad der sker i rummet, som aktiverer ens sanser, kan man bruge som en impuls til at bevæge sig: et vindue der smækker, en flue der summer, en der trækker i toilettet inde ved siden af.

Tempo

Tempo er en hurtighed eller langsomhed, man kan udføre alle bevægelser med. En scene, der hele tiden foregår i samme tempo, er meget søvndyssende at se på. Derfor er en vekslen i tempo essentielt for et dynamisk



Storm P's tegning af Godnatapparatet. Kinæstetisk respons kan siges at fungere på samme måde som denne Storm P-kædereaktionsmaskine, idet impulserne sendes videre gennem et system.

spil. Tempo er derfor den næstmest brugte viewpoint. I interviewet fortæller Puk Scharbau om, hvordan man eksempelvis kan bruge Tempo til at iscenesætte en scene fra *Et dukkehjem*.

Varighed (Duration)

Varighed går på, hvor længe en bevægelsessekvens varer ved, før den forandrer sig. Måske har alle spillerne på nær én samlet sig i hjørnet, hvorfra de arbejder med at puste kraftigt til den sidste spiller i rummet, som kæmper mod den 'modvind', de skaber. Pustebevægelserne kan veksle i tempo og blive til en lille dans. På et tidspunkt opløser puste-gruppen sig, og dermed ophører varigheden af pustesekvensen. Den sekvens kan så senere gentage sig i forløbet, men nu måske have en kortere varighed.

Repetition

Repetition står for gentagelse af egne eller andres bevægelser og gestus. En klør sig på næsen. Det får en anden til at klø sig på næsen. Det får en tredje til at gentage blot den kløende hånds bevægelse, så vedkommende blot ryster hånden. Det får en fjerde til at gentage den rysten med hele kroppen, så han giver sig til at ryste med over det hele. Det får to andre til at tage fat i bordet og ryste det. Pointen er, at ideen til at gøre noget får man fra de andre. Man kan kopiere en gestus, eller man kan transponere bevægelser, så de forplanter sig til andre kropsdele, objekter eller til scenografien.

Form (Shape)

Viewpointen *Form* handler om kroppens former. Kroppens konturer kan danne former enten alene eller i samspil med andre eller med objekter: Den bue, en rundet arm laver. Den linje, en udstrakt arm og et strakt ben kan danne. Den firkant, man kan danne mellem sig selv og en væg.

Gestus (Gesture)

At klø sig, at pege, at vinke, at bukke, at snøfte, at ryste på hovedet; alle de fysiske ting, vi gør i vores hverdag, er en gestus. Men gestus dækker også over mere ekspressive bevægelser, man kan gøre som f.eks. at krumme sig helt sammen i angst eller arbejde med at sende fysiske stråler ud i rummet – ting, som overskrider ens dagligdags opførsel, men som udtrykker en indre tilstand.

Arkitektur (Architecture)

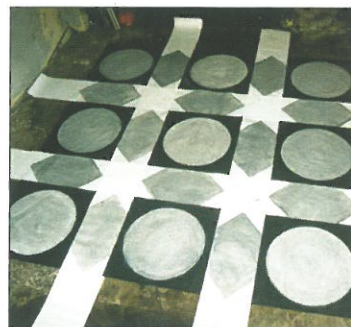
Viewpointens arkitektur er de fysiske omgivelseres former. Gulvbræddernes linjer, stolpernes linjer, bordets flade, stolenes hulrum, lampernes mønster ... alt i rummet tegner et arkitektonisk billede, hvis linjer og former man kan bruge som spilleregler til at bevæge sig efter. Også tingenes overfladetekstur er en del af arkitektur: stolens bløde sæde, bordets skarpe kant. Også lyssætning kan danne arkitektoniske mønstre, hvor lyset tegner linjer mellem lys og skygge eller mellem forskellige farver af lys. I interviewet fortæller Puk Scharbau om, hvordan de legede med Arkitektur i prøveprocessen til forestillingen *Short Stories*.

Spatial relationship

Spatial relationship dækker over afstande mellem spillere. Meget hurtigt kommer man til at arbejde med de samme 2-3 meters afstand mellem sig selv og sin medspiller. Vekslen i afstande fra den nære intimsfære til en fjern afstand skaber et dynamisk spil. Spatial Relationship gælder også afstande mellem sig selv og scenografi eller objekter.

Topografi (Topography)

Topografi er et opfundet scenelandskab. Et rum kan opdeles i imaginære baner med usynlige mure, man ikke må krydse. Man kan dele rummet i to dele og bestemme, at i den ene del er luften tyk som honning, og i den



Et sådan gulvmønster tilbyder en viewpoint-trænet skuespiller mange handlemuligheder.

anden del er den let som sæbebobler. Når skuespillerne bevæger sig igennem honningrummet, udføres bevægelserne med stor modstand, langsomhed og tyngde, så det ser ud, som om vi er i det drømmelignende univers.

Hvordan man anvender teknikken

Opgaver

Eksempel på en opgave. En opgave fra Anne Bogarts bog *Viewpoints* lyder: Giv et bud på bevægelsesmønstre, lyde og gestus i et gadebillede på Strindbergs tid. Inddrag alle viewpoints.

Viewpoints kræver, at nogen, gerne instruktøren, formulerer en opgave, som man kan anvende de ni viewpoints i forhold til. Opgaverne giver arbejdet med The Viewpoints en retning, så spillerne ved, hvad de skal eftersøge. I interviewet med Puk Scharbau er der en række eksempler på opgaver, Anne Bogart har givet spillerne.

Et blik udefra

Spillerne kan sjældent huske, hvad det præcist var, de gjorde, fordi de er travlt optaget af at deltage i legen. Derfor skal der altid sidde mindst en og kigge på arbejdet udefra. Denne person er oftest instruktøren, hvis opgave er at kigge efter øjeblikke, hvor der opstår noget af scenisk værdi, noget der fænger. Instruktøren har ansvaret for at fastholde de momenter. Måske skærpe dem og gentage dem, så spillerne kan huske, hvad det var, de lavede. Måske optage dem på video og gemme dem i en idébank.

Processen

Viewpoints hører til i startfaserne af en prøveproces. En teaterproces tilrettelagt af Anne Bogart er opdelt i fire faser: 1. Source-work. 2. Viewpoint-work. 3. Composition-work. 4. Rehearsals. I de første tre faser er hun instruktøren, der stiller opgaver og vælger ud. I den sidste fase indtager hun en mere traditionel instruktørrolle, hvor hun sidder på sidelinjen og retter detaljer til.

Source-work

Den første fase af en proces er arbejdet med kildemateriale til den forestilling, man gerne vil lave. Spillerne kan blive bedt om at indsamle billedmateriale, musik eller anekdoter, der siger noget om tiden eller det tema, forestillingen skal handle om. Kildearbejdet skal engagere spillerne i emnet og skal muliggøre, at forestillingen får et personligt præg fra de medvirkende. Kildearbejdet kan også være at lave interviews, finde digte, avisudklip, indsamle ting og sager, der har relevans til forestillingen. Eller det kan være at spørge spillerne: Nævn hver tre ting, I gerne vil have, skal indgå i forestillingen, og tre ting, I absolut ikke vil have, skal indgå. Typen af opgaver afhænger selvfølgelig af, hvor meget der på forhånd er besluttet om, hvilken forestilling man skal lave.

Viewpoint-work

I denne fase går arbejdet med de ni viewpoints i gang. Sammen undersøger man noget af det kildemateriale, man har indsamlet, eller udforsker den scenografi, der er blevet besluttet, eller opfinder bevægelsesmønstre, man ønsker, skal indgå i forestillingen.

Composition-work

Først nu skal der laves scener. Instruktøren har måske samlet nogle ingredienser fra tidligere, som hun ønsker, skal indgå i scenen: en specifik lyd, nogle specifikke replikker, en særlig bevægelsessekvens. Composition-work handler om at stykke elementer sammen. Det er et væsentligt skridt mod den egentlige forestilling. En kompositions-opgave kunne lyde: I har 20 minutter til at lave en scene over et Tjekhovsk univers, hvor disse ingredienser skal indgå: en dagligstuescenografi, 15 sekunders simultan handlen, to ekstreme kontraster, f.eks. larm/stilhed, hurtig/langsom, følgende lyde: et ur, der slår, fugle, der pipper, en, der synger offstage, klirrende sølvtoj, følgende fysiske handlinger: en omfavelse, en

Flere eksempler på opgaver.

Anne Bogart kan bede skuespilleren om at udfylde følgende: Når jeg tænker på Strindberg, ser jeg _____, hører jeg _____, og lugter jeg _____. En anden opgave kunne lyde: Lav en præsentation, der besvarer spørgsmålet: Hvad vil det sige at være tysk? (Fra bogen Viewpoints)

lussing og en hvisken. I må bruge følgende replikker: *Jeg var så lykkelig dengang. Husker du? Hører du vinden? og Vi bliver nødt til at arbejde.* Brug alle viewpoints. Go!²⁸

Rehearsals

Nu tager instruktøren i samarbejde med en dramaturg og en lyd-/lydsdesigner over. De træffer beslutninger om, hvordan forestillingen skal tilrettelægges. Instruktøren tager den klassiske instruktørrolle på sig og instruerer.

Et blik på teknikken

Viewpoints inviterer skuespillere til at lave kropslig og rumlig research på et emne. Der kommer ikke færdige scener ud af det, men viewpoints skaber små stykker koreografi, som man senere i en proces kan vælge at bruge til at lave scener ud fra.

Man skal have stor tillid til tilfældigheder, for at kunne lide The Viewpoints. Her er mening ikke noget, man skaber indefra, men noget, der opstår ud af en tilfældig leg. Man skal også være åben over for at arbejde i lang tid uden at vide, hvem man spiller. Ideen om en karakter dukker ofte første op sent i en viewpointproces. Så hvis man har et stærkt behov for at kende til intentionen for sine handlinger, så kan man få det svært med Viewpoints. Her henter man ikke sine impulser til at handle indefra, men fra nogle spilleregler, der styrer en. Tænk på viewpointen kinæstetisk respons. Det dikterer, at du skal reagere på en andens bevægelse, men uden, at det behøver at skabe en meningssammenhæng. Årsag/virkning-tænkningen er revet væk til fordel for et associativt tankemønster. I hvert fald for en stund.

Når skuespillereleverne på Statens Teaterskole introduceres for viewpointarbejdet, oplever nogle af dem i begyndelsen en frustration. Nu har

de brugt halvandet år på at lære at begrunde deres handlinger, og nu skal de bare handle ubegrundet. Det kan opleves hult og tomt. Lige som de amerikanske spillere, hvis kritik jeg overhørte, havde oplevet det. Men har man først accepteret grundpræmissen for viewpointarbejdet, så får man ni nye synsvinkler, dvs. ni nye måder at betragte scenearbejde på. Man får ni nye måder at tænke på. Dermed gør Viewpoints det muligt at få nogle anderledes ideer.

Som man kan læse om i interviewet med Puk Scharbau, besøgte Anne Bogart Danmark i 2002 for at opsætte forestillingen *Short Stories*. Det var første gang, Danmark mødte viewpointteknikken. Siden har den fået større indflydelse. Således tilbyder Statens Teaterskoles Efteruddannelse kurser i viewpointteknikken, og på Statens Teaterskole underviser den irske teaterkunster Caroline McSweeney eleverne i viewpointteknikken. Også koreografen og underviseren Charlotte Munksø er influeret af tanker fra The Viewpoints i sit arbejde.