

Dramaturgi som søgen efter form og mening

Af Faith Gabrielle Guss

Artiklen er forfatterens oversættelse af et foredrag ved konferencen Glitterbird: Art for children under three years - ideas and perspectives, Oslo University College/Høgskolen i Oslo, 25. juni, 2004. (Glitterbird: Kunst for børn under tre år - idéer og perspektiver.)



Indledning

Perspektivet, som jeg håber at give i dette foredrag, handler om forholdet mellem det at lege og den kunstneriske proces. Jeg ønsker at formulere et perspektiv på leg, som både børn og kunstnere utvivlsomt kender til langt ind i marven af deres skabende virksomhed.

Når jeg har eksperimenteret med at lave teater for børn og oplevet deres reception, har jeg stillet mig selv et spørgsmål – hvis svar kontinuerligt rejser nye spørgsmål: hvilken slags viden om børn vil være betydningsfuld for teaterkunstnere, som ønsker at skabe meningsfyldte, æstetiske gnister i samspil med unge tilskuere?

Dette spørgsmål førte til, at jeg i flere år studerede børns dramatiske leg - deres som-om-leg. Jeg ønskede at få indsigt i legens æstetiske dimension og endte med at fokusere på *børns spontane legedramaturgi*. Med legedramaturgi mener jeg, hvordan børn komponerer og udtrykker deres indre forestillinger i symbolsk og dramatisk formsprog.

Dramaturgisk proces i dramatisk leg og performanceteater

I flere måneder observerede og filmede jeg legen hos en gruppe børnehavebørn. Min undersøgelsesmåde eller metode indebar, at jeg sammenlignede den dramaturgiske proces i børns leg og i samtidsteaterproduktioner. Især undersøgte jeg produktionsprocesserne i to fremtrædende performanceteatergrupper: Forces Entertainment fra Sheffield, England og Wooster Group fra Soho, New York.

Produktionsprocesserne hos disse to grupper ligner i høj grad processen i børns fantasileg. Jeg skal snart komme med et eksempel på sådan en leg. På grund af lighederne med performanceteater kan det, jeg har at sige, muligvis være en økonomisk fordel for kunstnere, som leder efter nye veje at gå i teaterproduktionsprocesser specielt, hvis de er rettet mod børn.

Performanceteater

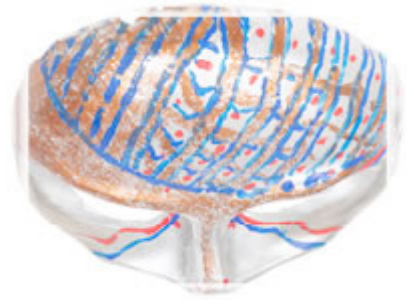
I performanceteater kaldes produktionsprocessen almindeligvis for en *devising* proces. *To devise* betyder "at opfinde". I teatersammenhæng bruges begrebet

til at adskille produktionsprocessen i eksperimentelt teater fra en traditionel øvelsesproces knyttet til færdigskrevne dramatiske tekster. I *devised* teaterpraksis ligger der en villet divergens fra traditionel teaterpraksis – både kunstnerisk, kulturelt og politisk. Jeg vil nævne nogle af divergensmåderne. I aspekterne, som jeg nævner, ønsker jeg, at I skal se efter aspekter, som også kan karakterisere børns dramatiske leg.

1. Kunstnerne i en gruppe repræsenterer forskellige kunstarter. I deres måde at spille sammen på gør de op med hierarkier, som findes i traditionel teaterpraksis, for eksempel ordet som det primære område og en regissørs forudbestemte produktionskoncept undervejs i en øvelsesproces.
2. Helt fra begyndelsen er *devisingprocessen* undersøgende både med hensyn til form og mening. Performanceteksten skabes af hele gruppen. Startimpulsen kan være både en eksisterende (dramatisk) tekst og en abstrakt idé, en tendens i samfundet og så videre. Kunstnerens personlige affiniteter påvirker i høj grad værkstedsprocessen og det endelige produkt.
3. I en proces, som består af at lege frit og respektløst med etablerede teaterkonventioner samt med tilskuerforventninger (til traditionelle konventioner), skaber kunstnerne nye konventioner – som destabiliserer tilskuerforventningerne.
4. Forestillingen forsøger ikke at kommunikere én sandhed om virkeligheden som i klassisk (les: aristotelisk) og moderne (les: Brecht) dramaturgi, men præsenterer hellere forskellige perspektiver, som opstår i kunstnernes undersøgende produktionsproces. I mødet med hinanden kan disse perspektiver kommunikere tvetydig- eller flertydighed.
5. Den som spiller er ofte ikke en traditionelt trænet skuespiller. Det, som performeren udfører, kan kaldes "non-acting", ikke-skuespillende. Det betyder, at han/hun ikke spiller en dybdepsykologisk rollegestaltning men mere fragmenter af midlertidige identiteter, som prøves af.
6. Samtlige kunstneriske midler kan gives lige så ekspressiv vægt. For eksempel: kunstnerens krop og stemme, ord, scenebillede, lyd og lys.
7. Den legende, eksperimenterende værkstedsproces og dens produktionsmidler er ofte synlige i produktet, som vises for et publikum.

Legens drama

Til en vis grad ligner disse aspekter dele af børns fantasileg-produktioner. Hovedforskellen er, at kunstneren eventuelt kan stå udenfor sin proces, vurdere dens produkt og raffinere udtrykket i valgte æstetiske retninger.



Under min legeundersøgelse kom jeg til at betragte børns kollektive dramatiske leg som en spontan dramaperformance, en performance som børn leger både for deres egne indre øjne som for hinandens. Hvert barn er performer og tilskuer i ét. De griber og gribes af egne og hinandens formmæssige og tematiske idéer, og de spiller sammen i relation til disse. Det ligner i høj grad værkstedsprocessen i devised teater.

Det, jeg håber at vise, er, at børnene, i deres legedrama, leger både med form og mening. Mens de leger, undersøger, fortolker og udtrykker de ad hoc det, som ligger i deres indre forestillinger samt det, som opstår umiddelbart i legen. Måderne, de gør det på, giver gode modeller for nysgerrige devising kunstnere.

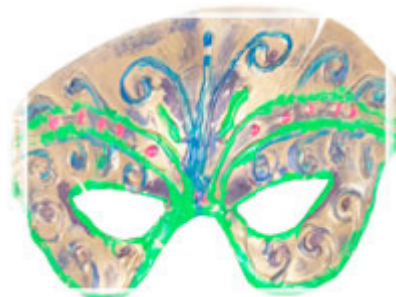
Dramatiske legegenrer

Der er to grundlæggende dramatiske lege-genrer. Den første kalder jeg social-realistisk (reproductive) leg; den anden nyskabende (inventive) fantasileg. Ofte kombinerer børn disse to. I social-realistisk leg, imiterer børn og reproducerer det, de allerede har oplevet. Denne type leg er tæt indrammet af barnets lyst til at fremstille en objektiv virkelig prætekst, som de har lagret i deres sansehukommelse. I teaterformer ligner denne legetype realismen og naturalismen. På den anden side, vil barnet, når det rejser ud i fantasilegens ukendte terræn, begynde at stille spørgsmål til og transformere det, de tidligere har oplevet. Dermed kan de skabe og leve i alternative verdener, så længe legen varer. De kan vende den normale verden på hovedet med perspektiver, som giver udtryk for et eget ståsted.

Jo ældre børn er, og jo mere legeerfaring de har, jo mere avanceret bliver deres symbolske fremstillinger og formsprog, deres strukturerede konventioner og deres ekspressive færdigheder. Meget af glæden og fornøjelsen ved leg er sandsynligvis en følge af børns evner til at etablere symboler som rollefigurer, rekvisitter, tid og rum på måder, som opleves troværdige og sande for dem selv og deres medspillere. Det, som gør et barn til en værdsat medspiller, er også evnen til at skabe dramatiske strukturer, som holder legen i bevægelse. Dette aspekt fører mig til et andet vigtigt begreb:

Leg(ning)

Legning findes ikke i ordbogen, men denne verbale form antyder en aktivt handlende udøver. Børn leger og kunstnere leger. Jeg ønsker at problematisere den måde, vi plejer at tænke om, hvad leg er, som statisk substantiv. Vi plejer at tænke, at leg er en aktivitet, som børn beskæftiger sig med "før de er gamle nok til at vide bedre". Men faktum er, at børn ved bedre ved at lege. I stedet for at tænke på, hvad leg er, kan jeg derfor bedre lide at tænke på, hvordan legning er. Her er en analogi fra boldspil: hvis to børn leger med en gummibold, er bolden materialet, som bliver leget.



Bolden sættes i bevægelse. Vi siger: bolden er i spil. Legen er boldens bevægelse. Det vil sige: boldens bevægelse er spillet og legen. Boldens bevægelse kan ikke forudbestemmes, sådan at elementerne tilfældighed og chance og dermed risiko spiller en stor rolle i legning. Børn leger langs med boldens bevægelse: de leger langs med tilfældighedens sammentræf og chancens risiko. Derfor kan vi sige, at kvalitativ legning har at gøre med evnen til at hengive sig til boldens frem-og-tilbage bevægelse – at følge den, at blive ved den og at handle i forhold til impulserne, som boldens bevægelse kalder på: løbe efter den hid og did, tage imod den, kaste den tilbage til medspilleren. Legerne bliver fuldstændig opslugt af legens/boldens bevægelse. De er i legen.

Hvis vi nu fjerner begrebet legning fra boldspil-analogien, kan vi se på, hvordan kunstfilosoffen Hans-Georg Gadamer definerer legen. Han siger, at legen er den kontinuerlige frem-og-tilbage bevægelse mellem to poler, hvor ingen af polerne repræsenterer et mål, hvor bevægelserne vil hvile. Legere hengiver sig til legens frem-og-tilbage bevægelse og bevæges af den. Legens bevægelse bevæger legerne. Legning betyder at blive ved med den frem-og-tilbage bevægelse, som opstår mellem impulser, hvad enten impulserne opstår som fysisk handling eller mental handling. Børn leger ikke med andre mål end at nyde hengivelsen til impulserne, som uventet opstår, bliver sendt ud og modtaget. Her ligger spændingen og underholdningen.

Gadamers lege-definition har betydning med hensyn til at forstå alle skabende processer. Hans udlægning kan være særdeles vigtig, når vi overvejer de uendelige muligheder, som åbner sig, når vi vil skabe teater for børn og unge, - fordi børns overvejende måde at være i verden på, deres måde at opdage verden på, hænger sammen med fordybelsen i sansemæssig leg. Vi burde definitivt tænke på teater for børn, som en kunstnerisk og æstetisk legeplads. Som teatertilskuere træder børn ind i en legende mentaltilstand i samspil med det, der sker i scenerummet.

Nu er grundlaget lagt for mit eksempel på dramaturgien i et lege-drama, som jeg har studeret. Men fordi jeg taler på en konference om kunst for børn under

tre år, er jeg nødt til at give et lille forord til eksemplet: performerne her er meget gamle: Tessa er 3,8 år og Hilde er 5,1 år. Børn under tre år, sammenlignet med børn godt over tre, har ikke den vide vifte af livs- og legeerfaring. De har endnu ikke udviklet deres reflektive kræfter i samme grad og heller ikke deres færdigheder med hensyn til anvendelsen af symbolske udtryk og formsprog. Imidlertid, uanset alder, er legens natur og kvaliteterne, som børn bringer ind i legen forholdsvis lille. Ved eksemplets slutning vil jeg opsummere kvaliteterne, som jeg kommer frem til; kvaliteter, som ligner dem, en kunstner bibringer til sin kunstproduktion.

Legens dramaturgi og søgen efter mening

I et stort, lyst rum er Tessa og Hilde fordybet i stille leg. De er mødre, som passer på deres babyer. Tessa går hen til boghylden for at finde en bog, som hun kan læse for dem. Hun finder Rødhætte. På omslaget er der en akvarel, som fremstiller ulven med et alt for stort hoved og gabende mund. Maleriet giver en stærk æstetisk impuls, som sætter Tessas indre forestilling i gang, og som fører til et drama, som varer i fyrré minutter.

Tessa marcherer bestemt hen over gulvet til Tilde med bogen i hånden og siger: ulven skal vi fange! Mødrene transformeres herved til ulvedræbere, som vil beskytte deres uskyldige unger. Et ikke-lineært drama begynder, da ulven fanges, straffes og dræbes i mange variationer.

Æstetiske strukturer

Jeg kommer her til at fokusere på dramaets første del. Med L-formede klodser skyder Tessa og Hilde på den imaginære ulv. Den bliver såret. Tessa tager ham til fange i et bur lavet af firkantede puder, som står på hjørte. Hun indleder en ulvetortur, som Hilde snart bliver en del af. Som ulvedræbere går de op på det højeste trin på en Trip Trap stol og hopper ned på den imaginære ulv på en madras, som ligger en meter fra stolen. Bevægelsen er cirkulær: fra stolen til madrassen og tilbage til stolen. Dette gøres om og om igen med mange variationer over temaet.

De råber hånende bemærkninger til ulven.

De hopper på ulven.

Ulven er død, siger de, men de fortsætter med at hoppe.

Nu er den virkelig, virkelig død, siger de, men de fortsætter med at hoppe.

De forvandler en almindelig hoppeleg til et symbolsk værktøj til at dræbe ulven med. Og vi kan kalde den cirkulære bevægelsesform for en æstetisk struktur: stå op på stolen, hoppe ned, fuldføre cirkelformen på vej tilbage til stolen. Gentage. Gentage. Gentage. Formen har en rytme og et tempo, som varierer og som fanger dem sensorisk og følelsesmæssigt.

Indenfor Tessas legestruktur, fremstiller hun to rollefigurer: når hun står på stolen, fremstiller hun ulvedræberens handlinger: først håner hun ulven for så

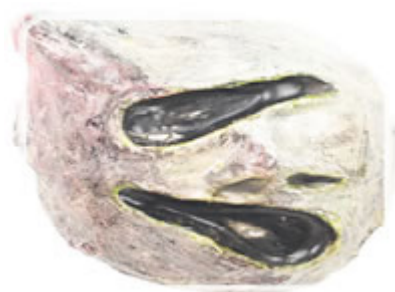
at hoppe ned og lande på madrassen/ulven. Men når hun lander på madrassen, ruller hun om på ryggen, og så fremstiller hun ulvens hylende svar. Så rejser hun sig og går tilbage til stolen, hvor hun igen fremstiller ulvedræberen.

Metafiktiv handling

Efter at have hoppet i lang tid begynder pigerne at svede. De tager trøjerne af, de griner meget, Tessa siger, hvor meget hun hader ulven. Det er metafiktive handlinger og kommentarer. Hvis dette var en devising proces mod teater for børn, kunne vi beholde dette materiale som en del af produktet. Ved at gøre det skaber vi to handlingslag: den reelle legekontekst – med spillernes personlige perspektiver samt selve fiktionskonteksten – hvor ulven skal dræbes. Børnetilskuere vil genkende disse to handlingslag fra deres egen leg og vil acceptere dem i teatrets dramatiske leg.

Intertekstualitet

Mellem runderne med drabsritualet bevæger Tessa af og til handlingen i eventyrets verden hen mod fragmenter af Ulven og de syv gedekid og De tre små grise. Hun skaber altså et tredje handlingslag, når hun spiller narrative bider fra disse. De fremstilles i rummet mellem madrassen og stolen.



Når hun flytter handlingen til eventyrfigurernes ulvekamp introducerer Tessa en tredje rollefigur ud over ulvedræberen og ulven: en fortæller. Med fortælleren skaber hun et nyt strukturerende greb, som gør det lettere at følge bevægelsen i den komplekse indre forestillingsverden fra eventyr til eventyr. Her er et eksempel: ved at mime handlinger og udføre vokale lydeffekter fremstiller hun nu sin version af, hvad der sker, når ulven banker på døren til de syv gedekid. Som fortæller siger hun: "og nogen banker på døren." Hun spiller handlingen (ulven) ved at banke på gulvet og sige: "bank, bank." Dette eventyrfragment i hendes version ender med at de tre små grise ankommer og redder gedekiddene. Fortælleren siger: "og de skar hans arme og ben af." Tessas endelige løsning på ulveproblemet er at handle på tværs af eventyrene: sammen kan vi overvinde ulvens magt!

Ved at intertekstualisere eventyrenes narrative bider, skaber Tessa ikke kun et tredje fiktivt lag, hun skaber også et nyt perspektiv på ulven – som overvindelig samt et nyt perspektiv på sig selv – som heltinde og plotforvandler. Ulven er nu død, ville vi tro. Men nej! Tessa drejer dramaet tilbage til drabsritualet, hvor ulven igen er spillelevende. Flere gange gentager Tessa dette mønster: at bevæge sig frem-og-tilbage mellem det rituelle drab og fragmenter i eventyrenes drama.

Søgen efter mening

Hvilke meninger fremfører Tessa? I sin fremstilling dør ulven i hver episode, men er i næste episode igen yderst levende og hylende. Det virker som om, Tessas forståelse for eventyrene er, at samme ulv dør i det ene eventyr, men genopstår og fortsætter sin frygtindgydende færd i næste. Hun fremfører et sammensat billede af en uigenkaldelig og evig ulvetrussel. Det virker som om, hun fremfører en søgen efter mening – med ulven som mytisk figur i en undersøgelse af, hvad der egentlig sker med den på tværs af eventyrene. Hvordan er den? Dør den/dør den ikke? Genopstår den?

I dramaets to hoveddele fremstiller hun også en undersøgelse af det "at dø", både med hensyn til ulvens død og ulvedræberens død. Hvordan er det at dø? Ligner det at sove? Kan vi vågne efter, at vi er døde?

Tessas strukturerende lege-konvention

Den dramatiske struktur, som Tessa konstruerer, gør det muligt for hende at stille spørgsmål til eventyrenes meningsindhold såvel som at forvandle/transformere meningsindholdet. Hvad kan vi kalde denne konvention?

Tessas pædagog har tidligere brugt dramatisk monolog til at spille et andet eventyr. Tessa har internaliseret denne teaterkonventionelle struktur og adapteret den.

Først håner hun ulven for så at hoppe ned og lande på madrassen/ulven. Men når hun lander på madrassen ruller hun om på ryggen og så fremstiller hun ulvens hylende svar.

I den dramatiske monolog findes der en fortæller-figur, som både rammer den dramatiske situation ind og kommenterer den undervejs – i et metafiktivt lag. Fortæller-positionen kan betragtes som en narrativ omdrejningsakse: fra denne stilling kan skuespilleren bevæge sig frit frem og tilbage mellem fortællerens og alle de andre rollefigurers positioner og perspektiver. Den har en almægtig position.

Tessas adaptation tillader hende at følge den hurtige bevægelse i sin forestillingsverden, at skifte hurtigt fra sted til sted, fra situation til situation, fra rollefigur til rollefigur. Tessa oplever sin leg med denne strukturerende konvention som så æstetisk engagerende, at hun udvider og udvider den dramatiske handling for at holde den i live. Hun er ikke nået fireårs alderen, man alligevel magter hun at jonglere med flere rollefigurer og flere dramatiske situationer. Med monologstrukturen dekonstruerer hun eventyrenes magnetiske kerne for så at lime fragmenterne sammen igen på en original måde.

Vi kan beskrive Tessas performance som en flerstemmig og flertydig søgende proces. Hendes bevidsthed ligger på tærsklen til flere eventyrfigurer og holder

en kontinuerlig dialog med dem. På denne dialogiske tærskel kommer hun ikke frem til nogle definitive, endelige meninger; ingen syntese; ingen endelig sandhed. Der findes kun midlertidige, flygtige sandheder – som hun prøver af, som hun opdager, som hun skifter mellem. Ulven bliver begravet men hyler stadig.

Legens natur og kvaliteter

Hvordan kan vi karakterisere og opsummere de kvaliteter, som Tessa bringer ind i legen?

- I denne fantasileg er det eneste planlagte startpunkt tematisk: mødre og babyer. Form og mening udvikles associativt i legens bevægelse.
- Som performer er Tessa fuldt ud tilstede med alle sine sanser og væren, som betyder, at hun er modtagelig for sansehændelser, som opstår, og at hun følger disse impulser. Vi kan kalde kvaliteterne for tilstedeværelse, umiddelbarhed og spontanitet.
- Tessas ekspressive former opstår som en nødvendighed knyttet til hendes stærke energi i forhold til at aktualisere det, som ligger i hendes forestillingsverden. Hun har oplevet den dramatiske konvention, som hun nu leger med, men hun adapterer og transformerer den for at kunne tilfredsstille legelysten.

Børns dramatiske formsprog

I legens drama udøver børn ikke kun rollefigurer. De kan indtage, udøve og praktisere hurtige skift mellem alle positionerne, som vi finder i teaterproduktioner: dramatiker, dramaturg, regissør, skuespiller, fortæller, koreograf/danser, komponist/musiker, scenograf, kostumedesigner, lyddesigner, rekvisitør, scenearbejder og tilskuer. I legens drama er alle disse positioner og deres skabende handlinger synlige som en del af dramaproduktionen. Disse er altså både produktionshandlinger og dramatiske handlinger, og de udvikler sig i samspil med hinanden.

I traditionelt teater skjules produktionshandlinger stort set for tilskueren. I performanceteater er disse handlinger tværtimod ofte synlige, som en vigtig del af performance-æstetikken. Et sådan æstetisk valg ville passe, når vi spiller for børn, fordi de vil genkende grebet fra egen legeerfaring og derfor godtager det.

Den perspektiverende logik

Som en konklusion ønsker jeg at stille nogle spørgsmål, som mine svar har rejst. De har alle at gøre med, hvordan vi kan være tilkendegivende overfor børns søgen efter mening samtidig med, at vi er tilkendegivende overfor den absolut bedste kunstneriske kvalitet.

Bør teater for børn være struktureret ud fra en (voksen) rationel logik med en lineær historieopbygning, eller kunne vi udføre den samme type søgende flertydighed og ikke-lineære logik, som børn udfører for sig selv i legens drama?

Hvis svaret til det sidste spørgsmål er ja, hvilke slags strukturerende konventioner kunne vi bruge til at præsentere forskellige dynamiske perspektiver uden at forvirre tilskueren?

Hvordan kunne vi eventuelt involvere tilskuerne aktivt i at digte med uden at gå på kompromis med den kunstneriske formfuldendte æstetik, som vi ønsker at opnå?

Og til slut: hvordan kan vi undgå modviljen mod vores ønske om at være tro mod egen æstetisk sensibilitet.

Kilder:

Faith Gabrielle Guus (2001). Drama Performance in Children's play-culture: The possibilities and significance of form. Report 6, Høgskolen i Oslo

- (2002). Innovative Dramaturgies in Theatre for Children? NJ (Drama Australia Journal) vol 26, number 1 and IDEA Journal vol. 2 (International Drama Education Journal)