

På sporet af den tabte sans

Af Thomas Rosendal Nielsen

Lad os et øjeblik antage, at vores kultur har det med at udgrænse ubekvemme indtryk i en sådan grad, at en af vores sanser nærmest visner væk, så den kun lader sig vække i de få øjeblikke, hvor dyret i os tager over – enten af lyst ved livet eller af skræk for døden. Og hvis nu denne sans ikke bare var et – i en sådan kultur snart overflødigt – apparat, der ligesom en sensor på en robot gjorde det muligt for os at orientere os i verden, men: Hvis den var en nøgle til vores bevidsthed, til vores minder, til vores følelser, til vores krop, til vores fornemmelse for 'den anden'... Så ville det ikke bare være en dimension af verden, vi på den måde mistede (som hvis man, ak, pludselig skulle undvære farver eller 3d-effekter på film), men en dimension af selve mennesket, der blev tabt.

Diagnosen er formentlig overdrevet, men hvis vi holder på den et øjeblik, så er spørgsmålet i nærværende sammenhæng, hvorvidt og hvordan teatret kan holde den dør lidt på klem, der antageligt er ved at smække i bagved os. Kan teatret også her være en sprække i det, sociologien kalder for vores "institutionelle fortrængninger" (Giddens), en sprække som tillader et blik ned i den fortryllende afgrund, som vi ikke altid ved, at vi længes efter?

Projektet

Scesam – et forskningsprojekt, der holder til i Dramatikkens Hus i Oslo – afholdte i begyndelsen af marts 2013 et symposium om interaktiv scenekunst for børn. I forlængelse af symposiet var Sara Topsøe-Jensen, leder af teatret *Carte Blanche* i Viborg (DK), inviteret til at lede en workshop om "den sensoriske tilgang til å skabe nære møter mellom performer og publikum", som der står i programmet. *Carte Blanche* har siden 2000 arbejdet med at skabe sensoriske og interaktive teaterformer for både børn og voksne, bl.a. inspireret af Enrique Vargas' internationale teaterkompagni *Teatro de los Sentidos*. Workshoppen undersøgte og udvekslede således mulige svar på især det ene af Scesams forskningsspørgsmål: "Hvordan er det muligt å utfordre tradisjonelle fortellerstrukturer og samtidig engasjere barnepublikummet aktivt; både sensorisk, emosjonelt og kritisk-refleksivt" (cf. www.scesam.no). Deltagerne i workshoppen var teaterskabere og -forskere, hvoraf en del var tilknyttet Scesams netværk.

Diskussionerne og øvelserne kredsede om forholdet mellem sansning, barndom og erindring, derfor allusionen til Marcel Prousts roman (*På sporet af den tabte tid*, opr. 1913), hvor fortællerens barndomserindringer pludseligt og overvældende udløses ved duften af en Madeleine-kage. Dette tema kom meget konkret til udtryk i den afsluttende opgave, deltagerne skulle løse, hvor de hver især iscenesatte et "beboet rum", der sanseligt formidlede en af deres stærkeste barndomserindringer – uden at forklare den – til det publikum, der med bind for øjnene besøgte rummet

Erindringsrum

Ved ét rum blev man med et sæt hovedtelefoner ført ind af en dør og placeret på en stol i et meget varmt lokale, der lugtede stærkt af fisk, og man kunne så lytte til lyden af måger og bølgeslag. Hjernen syntetiserer uvilkårligt de disparate sanseindtryk til fornemmelsen af et sted: en strand eller en havn formentlig. Atmosfæren byggede på en spænding imellem den behagelige fornemmelse af varme og åbne vidder på den ene side og den ubehagelige, næsten klaustrofobisk intense fiskelugt på den anden. Samtidig

bliver sansningen selvrefleksiv, idet man udmærket ved at denne sansning af det åbne rum efter al sandsynlighed finder sted i et meget lille lukket rum, som ganske rigtigt viser sig at være et trangt fyrrum med nogle madrester. Man iagttager på den måde illusionen og hjernens evne til at skabe denne illusion på samme tid, hvilket både virker forførende og forstyrrende.

I et andet rum bliver man ligeledes ført ind af en dør uden anden instruktion end "undersøg rummet". Efter at have famlet sig rundt i det, der hurtigt viser sig at være et badeværelse, støder man på en passiv, let påklædt kvindekrop på gulvet. Opdagelsen medfører en lille chok-effekt, som har en narrativ karakter – den overraskende opdagelse af et "dødt" eller i hvert fald "sygt" legeme i en underdefineret situation, samtidig med at man på realitetsplanet ufrivilligt har krydset grænsen til et andet menneskes intimsfære og nu er efterladt med den opgave, at skulle ophæve situationen på en måde, der ikke er krænkende for nogen af parterne. De to chok-effekter underbygger hinanden, og spiller på generaliserede sociale konventioner og kognitive skabeloner, mhp. at formidle et ekko af performerens meget specifikke traumatiske oplevelse.

I et tredje rum bliver man ført ind i et kontorlignende rum og placeret i en stol foran den mandlige performer, som mens han forbinder deltagerens hånd fortæller en historie om, hvordan han som barn skar et stykke af sin finger og blev forbundet hos lægen. Da man efterfølgende bliver bedt om at åbne forbindelsen, mærker man til sin overraskelse at noget (reelt et lille papirstykke) falder ud af forbindelsen, symboliserende stumpe som åbenbart ikke voksede fast. Performeren lader derefter deltageren føle på hans egen afkortede finger. Her er det en meget direkte demonstration af den andens erfaring, som fordrer en mere aktivt fortolkende deltagelse af deltageren, men som udnytter et lille magisk øjeblik til at skabe identifikation med den anden.

Erfaringer og strategier

Rum-eksemplerne her viser på hver deres måde en nødvendig vekselvirkning mellem det abstrakte og det konkrete. Erfaringen må på en måde abstraheres i et symbolsk eller alment genkendeligt sanseindtryk for at kunne aktivere deltagerens imaginative medskab, som derefter lader sig oversætte til et mere specifikt og konkret indtryk: den splittede rumfornemmelse, det intime chok ved mødet med den fremmede krop, den metaforiske overførsel af tabet i det øjeblik, hvor papirstykket rammer gulvet.

Eksemplerne viser også variationer mellem en kreativ strategi, hvor rummet direkte skabes rundt omkring deltagerens sansning (stranden), en strategi, hvor rummet udgør en allerede defineret situation, som sansningen "træder ind i" (badeværelset), og en strategi, der appellerer til en vekselvirkning mellem symbolsk tolkende virksomhed og konkret sansning (lægeværelset).

Den afsluttende opgave afprøvede således ganske eksplicit forholdet mellem sansning, barndom og erindring i muligheden for at "transportere" indtrykket af en bestemt atmosfære eller situation gennem nogle mere almene sanseoplevelser.

Forberedelser

De forudgående øvelser rettede sig særligt mod at træne lugte- og følesansen, fremfor synet og hørelsen, der i hvert fald i medierne – herunder konventionelt i teatret – og måske mere generelt i vores kultur, dominerer kommunikationen. Under opvarmningen blev deltagerne med bind for øjnene og i hold af to bedt om at lære makkerens duft at kende og derefter at finde frem til den anden i en større gruppe, ene og

alene ved at lugte til de andre. Det viste sig faktisk at være nemt, men selvsagt en smule grænseoverskridende, idet en sådan kontakt normalt er forbeholdt intime relationer. En tilsvarende øvelse blev gennemført, hvor deltagerne skulle finde deres makker ud fra teksturen og varmen ved den andens hænder.

En længere øvelse blev gennemført, hvor deltagerne skulle føre hinanden rundt med bind for øjnene uden direkte kontakt og uden brug af deres stemmer, dvs. som en slags "ekkolod", der gjorde omgivelsernes overflader hørbare ved fx at banke på dem med hænderne. Øvelsen var til dels en øvelse i "guidning" af deltagere, men også en undersøgelse af, hvilke former for sansninger, der opleves interessante. Her blev det bl.a. bemærket af en af deltagerne, at forskelle i rum- og luftteksturer, fx forskellen i luftfugtighed, temperatur og akustik mellem udendørs og indendørs rum, var mere interessante end forskelle mellem direkte sansede materielle teksturer. Hun sigter således til muligheden for at udnytte forskellen mellem oplevelser, der påvirker hele kroppens synæstetiske orientering, og oplevelser, der angiver isolerede undersøgelser af sansekvaliteter.

En anden længere øvelse var en slags duft-associationsleg, hvor deltagerne i par skiftedes til (med bind for øjnene) at lugte til forskellige medbragte dufte – fx et par dykkerbriller, et glas rådden pesto, en kartoffel, en pose tørret lavendel, risengrød, sennep, skovbund, savsmuld med dyretis mv. – og fortælle om deres associationer. Det er bemærkelsesværdigt (om end måske ikke så overraskende), at disse dufte udløser ret omfattende associationskæder, som ofte har meget lidt at gøre med den konkrete genstand, der udløser dem. I den efterfølgende diskussion var der en tendens til, at de fremhævede associationer knyttede sig til barndoms minder, og det gav anledning til en diskussion om, hvorvidt børn er mere undersøgende i forhold til dufte end voksne, og om voksne er underlagt en form for "kulturel duftfortrængning". Ingen af delene kan naturligvis bevises ud fra en sådan undersøgelse, men det giver i det mindste anledning til to praktiske arbejdshypoteser: Den ene er, at lugtesansen for et voksent publikum – måske – taler til det indre barn og kan bruges til at genkalde emotionelt stærke, individuelle responser relaterede til barndommen. Den anden er, at et børnepublikum – måske – har en højere grad af spontan sanselig parathed, som gør, at udfordringen for (de voksne) performere er at komme *op på børnenes niveau*, når de skal udvikle denne type teateroplevelser.

Kunstpædagogik?!

Det fører os til den sidste og mere overordnede kommentar, og den vedrører forholdet mellem kunst og pædagogik i denne form for teater – et tema som både blev diskuteret under workshoppen og under seminaret og som (i al fredsommelighed) gav anledning til forskellige positioner. På en måde er det en umulig diskussion, fordi folk knytter meget forskellige forståelser og associationer til begge felter, men diskussionen er alligevel vigtig, fordi den (udover en del misforståelser) dækker over nogle reelt forskellige værditilskrivninger, som er afgørende for, hvilke interaktive strategier man vælger.

Det er i parentes bemærket ikke en ny diskussion. Den har rødder i en meget kompliceret historie om, hvad menneskelig dannelse er, som går længere tilbage end dannelsesbegrebet selv. Et kernemoment i diskussionen er hvorvidt kunsten hhv. pædagogikkens opgave er opdragende eller frigørende (eller begge dele på en gang). Nogen gange har "Kunsten" spillet rollen som frigører med "Pædagogikken" som modbillede, andre gange har det været omvendt. Det problem alene giver stof til rigeligt forvirring.

Positioner

Lad os bare for al enkelheds skyld sige, at der i den aktuelle sammenhæng er to positioner, som ved første øjekast ligner hinanden til forveksling. De har nemlig begge det samme etiske udgangspunkt (som hænger godt sammen med ambitionen om, at lave interaktivt teater med børn), nemlig at teatret er til for publikum og derfor må blive til i mødet med publikum og – i en vis forstand – på publikums præmisser. For den ene position betyder det en tættere forbindelse mellem kunsten og pædagogikken, fordi netop et sådant teater kan bruges til at redde pædagogikken fra sig selv (dvs. fra en kold, instrumentel nyttetænkning) ved helt eksplicit at fremhæve kunsten som et alternativt rum for dannelsen af frie, hele mennesker. For denne position handler det om, at tydeliggøre kunstens pædagogiske potentiale. (Man aner en filosofisk tradition med rødder hos Friedrich Schiller.)

Den anden position fordrer (af næsten de samme grunde) en streng adskillelse mellem kunsten og pædagogikken. Kunsten kan i dette perspektiv kun bevare sin mulighed for at være et alternativt erfaringsrum (og dermed i en vis forstand pædagogisk frigørende) ved at insistere på ikke at være pædagogik, og den første position er i dette perspektiv en alt-andet-end-gylden middelvej, som tendentielt forvandler sig til pædagogik i den negative, instrumentelle betydning. (Rødderne her er mindre artikulerede, men man kan finde lignende tanker i den tidlige tyske romantik og i det 20- århundredes avantgarde-bevægelser).

Er det så bare et spil om ord? Til dels, men ikke helt, for i praksis betyder det to forskellige tilgange til spørgsmålet om, hvordan man ”møder publikum på publikums præmisser”. Ud fra den første position vil interaktivt teater i høj grad handle om at skabe et inspirerende frirum for deltagerens spontane, kreative selvudfoldelse gennem kunstneriske oplevelser og erfaringer. Ud fra den anden position vil interaktivt teater i høj grad handle om, at få deltageren til at overskride sig selv mod kunstens andethed. Positionerne er måske karikerede idealtyper, og jeg gætter på, at mange i feltet vil tilslutte sig begge synspunkter, men når det så kommer til praksis, så er der tale om to forskellige måder at iagttage den potentielle deltager på (barn såvel som voksen), som ikke kan være styrende samtidigt, og det vil afspejle sig konkret i den iscenesatte oplevelse. Fx er der stor forskel på om legen eller den ekstraordinære sanseoplevelse ”spiller førsteviolín” i den konkrete interaktive dramaturgi.

I den omtalte workshop er der ingen tvivl om, at Sara Topsøe-Jensen forfægter den sidste position, at – for nu at bruge Scesams formulering – for hende, så handler det at ”engasjere barnepublikummet aktivt; både sensorisk, emosjonelt og kritisk-refleksivt” om at insistere på kunstens værdi som kunst, og på at dette indebærer en rammesætning af den interaktive oplevelse, som ikke iagttager barnet som et barn, der skal lære noget, men som et menneske i universel forstand, der i kraft af de sanselige, emotionelle og kognitive udfordringer, som teatret tilbyder *som kunst*, kan overskride sig selv og de begrænsninger kulturen sætter mod en ”dyb” erfaring af sig selv, den anden og, ja, universet.

Thomas Rosendal Nielsen er adjunkt på Institut for Æstetik og Kommunikation, Aarhus Universitet, og ph.d. med en afhandling om interaktiv dramaturgi.