

Random Performance Game - tilfældighedernes spil – artikel i Teater 1 marts 2017

*Hvordan kan man udvikle et værktøj, der kan fremme den kreative proces i arbejdet med scenekunst? Kan man skabe en forestilling udelukkende gennem tilfældighedernes spil? Dette var blandt de spørgsmål, som teatergruppen Livingstones Kabinet satte sig for at undersøge, startende i vinteren 2015. Resultatet af eksperimentet kan ses i marts-april i forestillingen *Random*, på Teater Momentum i Odense.*

Den færdige forestilling måles i timer og minutter. Før den færdige forestilling ligger prøveperioden, skabelsesprocessen. Den måles i uger, måneder, år. Forestillingen *Random*, der får premiere i marts 2017, tog sin begyndelse allerede i november 2015, hvor musik- og teatergruppen Livingstones Kabinet gik i gang med et teatereksperiment på det åbne værksted for scenekunst, Forsøgsstationen, i København.

Eksperimentet, der lød titlen *R.P.G (Random Performance Game)*, havde til formål at undersøge mulighederne i at arbejde med udviklingen af et spil, der kunne bruges som kreativt værktøj i en kunstnerisk skabelsesproces. Et spil, der kunne skabe en struktur, eller ramme, som kunne udfordre og fremme det kreative kaos, som scenekunst fødes i. Almindeligvis forstås spil i scenekunstnerisk sammenhæng som improvisationslege. I forsøget skulle spillet dog snarere være et 'rigtigt' spil. Et bræt- eller kortspil, der både kunne fungere som kreativt værktøj **og** endda være det, der skulle skabe indholdet og de elementer, som forestillingen skulle skabes af, såvel i form som i indhold.

Tilfældets teater

Livingstones Kabinet, der ledes af Pete Livingstone og Nina Kareis, er kendt for at udfordre de gængse teaterformer og arbejder gerne med fragmenterede, endda kaotiske formater. Som i forestillingen *Klip*, med undertitlen 'en kakofonisk sorthumoristisk scenekollage', der i 2012 blev præmieret af Statens Kunstfonds Scenekunststudvalg. Netop *Klip*, som var et studie i fragmentations (mangel på) logik, var afsat for forestillingen *Random*, der har til hensigt at undersøge tilfældighedernes spil som et grundlæggende vilkår. Teatergruppens arbejdsform kan karakteriseres som en *devising*-proces, hvor forestillingerne udvikles gennem øvelser og improvisationer i samarbejde med såvel skuespillere, som scenografer, musikere og koreografer. Dette danner baggrund for deres forestillingers karakteristiske stil, hvor tekst, lyd- og billedside, koreografi og scenografi er lige værdige og spiller sammen som én organisme. Tekst er sjældent et udgangspunkt, men bliver til i den kreative proces. Her arbejdes med komposition frem for narrativ, det sanselige frem for det rationelle. Rytme, og rytmeskift, frem for al: dynamik, tempo, kontrast, klang, puls. De kunstneriske forbilleder er avantgardebevægelser som dada og fluxus, der netop dyrkede det legende, det tilfældige, det kaotiske. Her udforskede og udviklede kunstnere som Tristan Tzara, Kurt Schwitters, John Cage nye kunstneriske udtryksformer, hvor centrale fokuspunkter var collage- og montageformer, det betydningsbærende i rytmen, udfordringen af traditionelle kunstformer og –genrer.

Hermed blev selve opfattelsen af hvad kunst er udfordret. Er det stadig kunst, når kunstneren ikke skaber, men udvælger og sætter i scene – som for eksempel Marcel Duchamps readymades af et cykelhjul eller en pissekumme? Eller når værket ikke rationelt kan afkodes en betydning, men skal opleves – som i Kurt Schwitters' *Ursonate*, der udelukkende består af rytmer og 'urlyde' som 'Fümms bö wö tää zää Uu, pögiff, kwii Ee'? På samme måde undersøger og udfordrer *Random Performance Game* også, hvorvidt det

stadig kan kaldes kunst, når det er spillet, og ikke kunstnerens kreativitet, der bestemmer?

2

At låse for at løse

Kreativitet er en 'betegnelse for menneskets evne til at skabe noget nyt, overraskende, hidtil uset' og en 'evne og mod til at bryde med tilvante forestillinger og antagelser' (*Den store danske*). Mere præcist kunne man sige, at kreativitet er en intentionel, villet, handling, der har til formål at skabe nyt. Ofte kædes kreativitet sammen med fantasiens frie spil og originale skaben, og det kan derfor synes bagvendt, eller selvmodsigende, at låse fantasien via tilfældige regler.

At låse sin arbejdsproces ved at opstille spilleregler, eller endog deciderede bånd, kan paradoksalt nok virke, ikke som en begrænsning, men som et forløsende eller frigørende redskab til at fremme kreativitet. Den låste struktur løser simpelt hen op for både det at folde sig fuldt ud inden for rammerne og det at udfordre rammerne til det yderste. Skøre påfund aftvinges af nødvendighed eller tilfældige omstændigheder. Heraf opstår nye muligheder og udtryk.

Da Lars von Trier og Thomas Vinterberg i 1995 udformede de såkaldte Dogmeregler var det netop for at de såkaldte "kyskhedsløfter", der havde til hensigt at 'rense' filmene for overflødig teknik og overfladiskhed. Netop ved at fjerne de væsentlige hjælpemidler, såsom lyssætning, ekstra rekvisitter udover de på stedet forefindende, blev filmskaberne tvunget til at udnytte de forefindende muligheder og finde løsninger og åbninger, hvor dørene var lukkede.

Spilletets regler

På samme måde er *R.P.G.* også vokset ud af den måde, som Livingstones kabinet i forvejen arbejdede på. Her startes 'fra scratch', manuskriptet til forestillingen skrives, justeres og finpudses til det sidste. Typisk arbejder gruppen også med mange små scener, som sættes sammen som en collage, snarere end med ét kontinuerligt, sammenhængende narrativ. Små scener, tableauer, moduler, numre, sange udvikles via improvisation og sættes sammen efterhånden med stort fokus på scenisk og musisk rytme og struktur.

Selvom spillet havde til formål at opstille tilfældighedsprincipper eller -processer for det kreative arbejde, blev det altså udarbejdet efter grundig analyse og overvejelse af gruppens arbejdsproces. Derfor var det også naturligt, at skuespillere, scenograf og dramaturg medvirkede i udviklingsarbejdet og løbende afprøvede spillet.

Hvordan kunne den ellers flydende, kreative proces omsættes til et sæt spilleregler? Her lå en stor udfordring i at simplificere spillet, således at det ikke blev *for* hæmmende for improvisationen. Hvor dogmatisk skulle det være?

Efterhånden blev to hovedkategorier af spillekort fastlagt: ét sæt kort til at generere indhold, og ét sæt kort til at bestemme formen. Det første sæt, idékortene, kunne være spørgsmål som 'hvad gør dig bange?', 'fortæl en historie, der får dig til at grine', eller 'find et visuelt kunstværk, der påvirker dig'. Herefter kunne alle på holdet løse opgaven, hvorefter en af idéerne blev valgt enten af gruppen selv, eller af tilfældighedens vej ved terningekast eller lodtrækning. Det andet sæt kort fastlagde scenens eller delelementets overordnede form: 'tableau', 'der tales direkte til publikum', eller 'vi bruger indspillet lyd'. Herefter kunne gruppen efter frit eller tilfældigt valg arbejde videre med fire sceniske grundelementer – **tekst, bevægelse, lyd/musik, visualitet/rum**.

Her bestemte fire sæt 'modifikationskort' kort, hvordan grundelementerne skulle sættes i scene. Først, hvilke slags 'byggeklodser', der skulle anvendes ('identiske', 'irregulære', 'miniature'). Mens 'byggeklodserne' bestemte *hvad*, der skulle arbejdes med, angiver 'stemningskortene', *hvordan* tonen i scenen skulle være; dvs. den måde 'klodserne' skulle anvendes på ('kaotisk', 'neutral', 'lys'). Dernæst bestemte et sæt 'montagekort' enkeltdeles

sammenhæng i tid og rum ('simultan', 'sammenstød', 'cyklisk'). Sidst men ikke mindst blev kortspillet fuldt af et sæt grafiske wildcards; visuelle inspirationskort.

3

Via spillet blev der således opbygget en stram – og alligevel åben – ramme, med sammenstillinger af kort, der til tider både kunne synes umulige og groteske – ikke mindst i kombination med de fysiske og materielle begrænsninger i prøvelokalet – men som samtidig viste sig at være særdeles kreativt befordrende.

'Vi kunne ikke have tænkt os frem til det'

Det har nemlig været tydeligt, fortæller Nina Kareis og Pete Livingstone, at de medvirkendes fokusering blev øget samtidig med, at den skabende aktivitet blev udfordret. Det frugtbare i tilgangen ligger især i bruddet med normalen, i det skøre og anderledes, som tvinger kreativiteten og kunstneres fantasi ud i nye, uforudsete og ukendte retninger, som man ikke selv ville have valgt eller kommet i tanker om. Eller med Pete Livingstones ord: 'Spillet tvinger dig til at gå imod din personlige smag.' Ikke mindst er det sjovt at arbejde med, hvilket igen er befordrende for det udviklende, kreative arbejde.

Én vigtig erfaring, som er blevet tydelig i løbet af arbejdsprocessen er, hvordan spillekortenes vokabular synliggør teaterprofessionernes forskellige tænke måder og arbejdsgange. Kortene tolkes og anvendes forskelligt, alt efter om det er en danser, forfatter, komponist eller skuespiller, der arbejder med dem.

Spillet giver lov til, og frihed til, at spillerne kan slippe kontrollen og kaste sig hovedkulds ind i det kreative kaos, at lade sig overraske og dyrke den skæve logik, der opstår. En logik, der ikke nødvendigvis er rationel, men er sanselig, eller må fornemmes. Som Nina Kareis' forklarer det, 'vi kunne ikke have tænkt os frem til det.'

Ulla Kallenbach