

Den fiktive virkelighed -  
- og den virkelige fiktion  
Elementer til dukketeatrets teori



Den fiktive virkelighed -  
- og den virkelige fiktion  
Elementer til dukketeatrets teori



Den fiktive virkelighed -  
- og den virkelige fiktion  
Elementer til dukketeatrets teori



Den fiktive virkelighed -  
- og den virkelige fiktion  
Elementer til dukketeatrets teori



Den fiktive virkelighed -  
- og den virkelige fiktion  
Elementer til dukketeatrets teori



Speciale, februar 1995  
Københavns Universitet  
Institut for  
Kunsthistorie  
og Teatervidenskab

Jette Lund  
Engsvinget 27  
2400 København NV  
0045 31 602315

Speciale, februar 1995  
Københavns Universitet  
Institut for  
Kunsthistorie  
og Teatervidenskab

Jette Lund  
Engsvinget 27  
2400 København NV  
0045 31 602315

Speciale, februar 1995  
Københavns Universitet  
Institut for  
Kunsthistorie  
og Teatervidenskab

Jette Lund  
Engsvinget 27  
2400 København NV  
0045 31 602315

Jette Lund  
Engsvinget 27  
2400 København NV  
0045 31 602315

Jette Lund  
Engsvinget 27  
2400 København NV  
0045 31 602315

## FORORD

---

Dette arbejde begyndte med spørgsmål. I bearbejdelsen af spørgsmålene er nye opstået, og - ihvertfald for mig - uventede erkendelser er dukket op.

De væsentligste punkter - problemstillinger, som endnu behøver videre undersøgelser - er:

- at teatret som psykologisk og historisk begreb kun kan forstås gennem erkendelsen af teatrets to arter: "Kropsteater" og dukketeater.

Teatrets rødder stikker sandsynligvis - såvel historisk som også psykologisk set - meget dybt.

Måske endda i det, at blive "et menneske" - fylogenetisk såvel som ontogenetisk.

- at dukken ikke kan forstås som "maske" eller "fraspaltet rollefigur": Det "dialektiske spring" eller "bruddet" ligger mellem "maske" og "dukke".

Den "fraspaltede rollefigur" eksisterer, men opnår i "fraspaltningen" en ny kvalitet - forskellen mellem "mig" og "ikke-mig": "Masken" er "protagonist" - dukken er "antagonist" til spilleren.

I dette spring opstår selvrefleksionens uendelighedsbillede.

Denne for menneskene særegne mulighed opstår jo ikke af det tomme rum, men i subjektets sammenstød med objektet, og i muligheden for ombytning mellem subjekt og objekt. I dette punkt kan en for spilleren og spillet væsentlig undertekst ligge.

- at dukkespillets invarians kun bliver synlig på baggrund af modellen, og selv er en model. "Model" skal her ikke forstås som "mønster" eller "imitativ afbildning" (skalamodel), men i videste forstand - som analogmodel eller metafor, og middel til genkendelse og erkendelse.

Her ligger da forklaringen på de forskellige opfattelser af og fremtrædelsesformer for dukketeatret, adskilt gennem deres syn på det dobbelte - "figur/grund" - billede af modellen og "forvandlingen", og gennem deres holdning til "bruddet", og grundlæggende betinget af eksistentielle - "ideologisk" begrundede holdninger og tænkemåder.

Gennem indføringen af begreberne

- det potentielle rum og overgangsobjektet
- fascinationsværdierne
- de konceptionelle "poler": "opdrageren" og "opdageren"

er der forhåbentlig skabt værktøjer, som kan være nyttige for det praktiske arbejde med dukketeatret og for fremtidige undersøgelser.

Vedrørende nærværende danske udgave:

---

Specialet er skrevet på tysk. I denne oversættelse er fundne skrivefejl korrigeret, og enkelte sætninger tydeliggjort.

Da visse begreber findes på tysk, men ikke på dansk, og omvendt, har det yderligere været nødvendigt at omskrive enkelte afsnit. Da jeg selv har gjort det, må man håbe, at meningen er forblevet den samme.

Jette Lund  
Engsvinget 27  
DK-2400 København NV  
00 45 38 602315

10. august 1995

Den fiktive virkelighed og den virkelige fiktion,  
elementer til dukketeatrets teori.

---

Indledning:	Side:
1. Hvad er dukketeater ?	1
- historien	2
- karakteren	3
- begrebet	5
2. Et grundlag	
- min baggrund og interesse	6
- dukkespillets specifik	6
3. Opgaveformulering	9
1: Dukketeatrets virkemåde	9
2: Dukketeatrets virkemidler	10
3: Dukketeatrets konceptioner	11
4. Begrebet "fascination"	
- en definition	11
5. Definitioner	13
- dukke	13
- dukkespil	14
- dukketeater	14
- "kropsteater"	15
- producent/recipient - spiller/tilskuer	15
1. Spørgsmål - dukketeatrets virkemåder ("æstetik"):	
1. Æstetik og psykologi	16
- leg	17
2. "Forestillingerne"s ontogenese	18
- "mig" og "ikke-mig"	19
- virkelighed og fiktion	19
- de samfundsmæssige forestillinger	21
- den samfundsmæssige virkelighed	21
- den samfundsmæssige fiktion	22
3. Teatret som "potentielt rum"	23
4. Dukketeatrets og kropsteatrets psykologiske rødder	24
- dukkespiller og "kropsspiller"	25
- den æstetiske oplevelse og det potentielle rum	25
- fascination og afvisning	26

2. Spørgsmål - dukketeatrets virkemidler ("dramaturgi"):	
-----	
1. Begrebet "fascinationsværdier" og begrebet dramaturgi	28
2. Virkeligheden og afbildningen	30
- hvad forstås ved en "model"	31
3. Dukketeatret som model	32
- modellens fascination	33
- model- eller papirteatret	
33	
- "skalamodel" og "analogmodel"	34
- dukken som metafor	34
- dukken som tegn	37
- animation	38
- de tre trin fra materiale til dukke	39
- et sammenhængende verdensbillede	40
- billedets dramaturgi og ordet	41
4. Dukketeatret som "forvandling"	43
- "forvandlingens" fascination	43
- et dialektisk forhold	44
- en "kontrakt"	45
- den "mindste dramaturgiske enhed"	46
- forbindelsen mellem dukkespiller og dukke	47
5. Dukketeatret som "show"	48
- "showets" fascination	48
- "showets" virkemidler	49
6. Fascinationsværdiernes samvirken	50
- fascinationsværdierne og dukkespillet	50
- den æstetiske oplevelse og fascinationsværdierne	52
- indhold og interesse	53
- de æstetiske valg og dukketeatrets dramaturgi	54
- det dialektiske øjeblik	55
3. Spørgsmål - dukketeatrets konceptioner ("ideologi"):	
-----	
1. Æstetik og ideologi	57
2. "Verfremdung" og "indføling", (identifikation)	58
- den politiske og filosofiske dimension	58
- den æstetiske dimension	60
3. Konceptioner og konventioner	61
1. den fiktive virkelighed - "illusionsteatret"	62
2. den virkelige fiktion - det "teatraliske teater"	64
- produktionssiden	66
- receptionssiden	67
- den "permanente Verfremdung"	68

4.	Dukketeatrets indhold	69
	- "opdrager" og "opdager"	69
	- "eskapistisk" og "emancipatorisk"	71

Konklusion:

-----

1.	Menneske og teater	73
	- tankernes teater	74
2.	Slutningen på en begyndelse	76

Bilag:

-----

1.	Fascination: Den psykologiske litteratur om "fascination"	
2.	Litteraturfortegnelse	
3.	Oversættelse af citater, Kavrakova-Lorenz	

Noter

-----

Indledning:

---

## 1. Hvad er dukketeater ?

Ethiopierne fortæller, at deres guder er stumpnæsedede og sorte, Thrakerne, at deres har lysblå øjne og er rødhårede. Men hvis okser, heste og løver havde hænder, og hvis de kunne tegne med deres hænder og gøre menneskers arbejde, så ville heste tegne guderne formet som heste, okserne ville give dem form som okser, og de ville give dem de kroppe, som de selv har.<sup>1</sup>

Da Xenofanes omkring 500 år før vor tidsregning skrev dette digt, beskrev han, hvordan mennesket ser sig selv, afbilder sig selv - og kun er i stand til at "begribe" eller "se" sig selv.

Overalt hvor der er fundet spor af menneskelige kulturer, har vi da også fundet afbildningen af mennesket - "dukken", og i mange kulturers skabelsesberetninger - således også i den jødisk/kristne - former guden en figur, som derefter får liv og bliver til det første menneske. På samme måde skaber mennesket sig altså "guder".

Den formede eller udvalgte figur, som mennesket tillægger "liv", er udgangspunktet for det vi kalder dukketeater. I dette arbejde skal det forsøges at indkredse nogle af de elementer, som måtte indgå i "dukketeatrets teori":

Hvad betyder det, at mennesket afbilder sig selv og "fortæller Verden" - og sig selv - ved hjælp af dette "andet-selv" ?  
Hvad sker der på scenen, og hvad sker der i tilskuerne til denne "leg" eller dette "spil" ?

Det handler altså her ikke om dukketeatrets historie eller teknik, men om den kommunikative virksomhed at spille med en dukke for et publikum, og om baggrunden og forudsætningerne såvel for denne virksomhed som for oplevelsen af den.

Det er et omfattende emne, og jeg skal ikke forsøge at foregive, at det her kan blive behandlet udtømmende, eller at jeg som enkeltperson overhovedet ville være i stand til det. Men for på en forhåbentlig logisk og forståelig måde at komme frem til en afgrænsning af de spørgsmål, som her skal behandles, er det indledningsvis nødvendigt med en kort gennemgang af nogle væsentlige træk ved dukketeatret - herunder også i dets historiske og tekniske udvikling.

Det er disse ofte modsætningsfyldte kendsgerninger og iagttagelser, som har vakt min interesse og som således har bestemt min synsvinkel.

**- historien:** <sup>2</sup>

En dukke kan udstyres med led, og kan gøres bevægelig med snoretræk eller stave. Som automat eller robot kan den også gøres "selvbevægelig".

Dukken har været afbildning, gudebillede, kultgenstand, magisk middel eller underholdning og legetøj, men derudover blev den bevægelige dukke med sine snore eller stave - for det "civiliserede" menneske - også et sindbillede på menneskets bundethed, afhængighed og afmagt <sup>3</sup>:

Mennesket styres af højere magter - det være sig guder, djævle eller andre mennesker - eller er i sine indre drifters vold.

Takket være dette sindbillede, som via filosoffer og kirkefædre er overleveret i skriftlig form, kan vi følge dukken og spillet med den bevægelige dukke langt tilbage i historien. Dukkerne selv blev sjældent afbildet og er næsten alle forsvundet.

Dukke-metaforen er for det moderne menneske umiddelbart negativt ladet, betegnelsen "dukketeater" er ikke smigrende, hvadenten den i en anmeldelse hæftes på en (krops-)teaterforestilling, eller den benyttes i overført betydning.

Også dukketeatrets stilling som en mindreværdig teaterform kan spores langt tilbage: Xenophon (430 - 360 f.v.t.) kalder marionetten "et tidsfordriv for børn og tåber", og omkring år 300 beklager Athenæus sig over dukkespilleren Potheinos, som optræder med sine dukker, hvor engang Euripides' ædle tragedier blev opført.

Igennem middelalderen og renæssancen er dukkespillere blevet forfulgt, ikke bare som omstrejfer og gøglere, men også som hekse. Men samtidig har dukketeatret haft adgang til hofferne og salonerne. I 1667 får den franske Dauphin et dukketeater, ligesom 100 år senere den lille Goethe.

I 1700-tallet er dukketeatrene populære konkurrenter til "skuespiller"teatret. Dukketeatret har været et fattigmandsteater, et markedsteater, som efterlignede eller parodierede de "rigtige" teatres successtykker. Det har været en af mange erhvervsmuligheder for de omrejsende gøglerfamilier, og på grund af sin lette tilgængelighed og enkelhed tit en tilflugt, når alt andet glippede.

Da initiativtageren til det danske pantomimeteater <sup>4</sup>, James Price, i 1805 døde, samme år som hans 6. barn, Adolph (som senere skulle blive en berømt og beundret Pjerrot-spiller) blev født, ernærede enken sig og børneflokket bl.a. ved hjælp af dukkespil <sup>5</sup>.

Op igennem det 19. århundrede opstod dukketeatret for børn, ligesom begrebet "barndom" som sådan opstod og satte sig igennem <sup>6</sup>. I det 20. århundrede er dukketeatret blevet pædagogisk virksomhed, og benyttes af f.eks. tandlæger, politi og kirke til at udbrede de "rigtige" holdninger <sup>7</sup>.

Dukketeatret er uden tvivl en teaterform, som har en særlig appel til mindre børn. Slægtskabet med børns leg er ikke til at overse.

Med markedernes faldende betydning for handel og kommunikation uddør det traditionelle, omrejsende dukketeater.

Gøglerne - "artisterne" - bliver bofaste, og dukketeatret som erhverv overtages af nye lag<sup>8</sup>.

I årene omkring århundredskiftet, i forbindelse med det moderne teaters og den moderne kunsts gennembrud, opstår blandt kunstnere en interesse for dukken og for dukketeatret som kunstform, og det "klassiske" dukketeater oplever en renæssance i den "søgen sine rødder" i den folkelige kultur, som finder sted samtidig.

I denne kombination af "neue Träger", børneteater, folkeligt amatørteater og kunstnereteater opstår "legitimeringsdiskussionen": Bestræbelserne på at "hæve" dukketeatret fra "gøgl" til "(folke)kunst" og "pædagogik".

På ene side understøtter denne diskussion fordommene om dukketeatret: At det som teaterform kun kan være interessant for børn - hvis man da overhovedet kan kalde det "teater".

På den anden side etablerer dukketeatret sig på trods af, men også i kraft af disse fordomme, dels som et pædagogisk middel, dels som "folkelig tradition" og endelig som kunstnerisk udtryksmiddel og selvstændig teaterform.

I de nationale, folkelige bevægelser i begyndelsen af århundredet bliver dukketeatret et led i den "æstetiske opdragelse".

Indirekte fører det i Tyskland til udnyttelsen af dukketeatret til politiske propagandaformål: Den "røde" og den "sorte" Kasper.

Bortset fra dette ekstreme tilfælde understøtter denne udvikling hos det erhvervsmæssige dukketeater (som næsten udelukkende spiller for børn) en tendens til ikke at betjene børnenes mulige behov, men de voksnes forventninger: Den "rigtige" form, og det "gode" indhold<sup>9</sup>.

Dukketeatrets udøvere organiserer sig - også Internationalt: Union International de la Marionette, UNIMA<sup>10</sup> - og kæmper mod "Kitsch und Schund"<sup>11</sup>.

Denne kamp om anerkendelse som kunstart fører da også en anden strid med sig, nemlig at fastholde det "rene dukketeater" overfor nye former, som f.eks. ikke benytter dukker i klassisk forstand (menneske- eller dyrelignende figurer), eller som lader dukkespilleren være synlig på scenen sammen med dukkerne.

Først i 1972 accepterer UNIMA endeligt de nyere eksperimentelle former<sup>12</sup>.

Sådanne diskussioner kan ofte antage absurde former<sup>13</sup>, og medvirker dermed til, at det mere etablerede kulturliv tager afstand. Det forklarer således også tendensen til - f.eks. inden for dansk børneteater - at undgå en tilknytning til begrebet dukketeater<sup>14</sup>.

#### **- karakteren:**

Vi har altså at gøre med en menneskelig virksomhed, som skiftende tidsaldre og kulturer har sat i forbindelse med religion, magi, gøgl og underholdning, opdragelse og kunst.



I vores nutidige "vestlige" kultur undervises der på de pædagogiske seminarier meget ofte (eller altid ?) i fremstilling af dukker og i dukkespil, og dukkespil benyttes som terapeutisk middel i forbindelse med psykiske og pædagogiske problemer <sup>15</sup>.

Bugtalerdukken og de øvrige "varitédukke" er populære indslag f.eks. i TV-underholdning, dukkespil er overalt et fast element i TV's udsendelser for børn.

Dukken som begreb er også for voksne fortsat "magisk" nok til, at der kan ses et marked i en oppustelig gummidukke, forestillende Dr. Freud, eller i matrosjakaer og sparebøsser, udformet som kendte politikere.

Helgenbilleder og helgenfigurer tilbydes fortsat.

Som teaterform er dukketeatret - også fortsat ? - en teatrets Askepot. Ingen er vel i dag i tvivl om, at skuespil, opera og ballet - eller de forskellige genrer indenfor cirkuskunsten - kræver særlige sceniske uddannelser. Men at der kan gives en uddannelse i kunsten at spille med dukker, er endnu ikke almindelig kendt eller accepteret, og ønsket om at oprette en sådan uddannelse kan endnu give anledning til latter hos den etablerede kunst og dens administratorer <sup>16</sup>.

Dukkespillere nyder ingen stor anseelse, sammenlignet med f.eks. dansere eller sangere.

At dukkespilleren er en, som "gerne vil være skuespiller, men ikke er dygtig nok, så han har slået sig på dukketeater" <sup>17</sup>, er en endnu levende fordøm, som - ligesom alle andre fordømme - selvfølgelig ikke kan frakendes et vist sandhedsindhold. Dukketeaterformen giver mulighed for et mobilt, praktisk enmandsteater, og det opfattes altså som lettilgængeligt, noget, som (næsten) enhver vil kunne klare.

Men trods den slet skjulte ringeagt, som dukkespilleren almindeligvis omfattes af, forekommer dukketeateret alligevel uudrydeligt, og det udøver en betydelig fascination såvel på tilskuerne - både børn og voksne - som på udøverne.

Det kan føre til helt chok-agtige virkninger, når en voksen opdager, at han har ladet sig fange af spillet, og nu i dyb alvor står og svarer på, hvad en dukke spørger ham om.

Det er også de voksne tilskuere, som spørger om, hvordan dukkespilleren teknisk bevæger dukkens ansigtstræk.

Når spilleren demonstrerer, at dukkens ansigt faktisk er ubevægeligt, går tilskueren vantro væk - han har jo med sine egne øjne set, at det bevægede sig <sup>18</sup>.

For udøvernes vedkommende kan man også finde en hengivenhed til teaterformen, som nok har sit modstykke i andre kunstneres op-tagethed af deres kunst, men som måske alligevel her har en anden karakter ?

Hvor de andre kunstarter - fra dans til bildende kunst - sædvanligvis kræver et vist fagligt niveau, for at publikum accepterer det, er det på grund af de virkninger, som her er eksemplificeret, sommetider næsten alt for let at få succes med dukketeatret. Heri ligger formentlig de objektive grunde til den almindelige

antagelse, at det at spille med dukker er noget enhver kan gøre, og at det ikke har noget med kunst at gøre. Ligheden med og karakteren af leg har formodentlig forbindelse med dukketeatrets fascination, og er en medvirkende faktor ved dets pædagogiske og terapeutiske potentiale.

**- begrebet:**

Den fascination, som dukketeatret udøver, hviler ikke ubetinget og kun på dukkens udformning til en større eller mindre lighed med et menneske eller et dyr. Den samme virkning kan opnås med genstande og formløse materialer. Samtidig er det moderne teater et grænsesøgende teater, som ikke (altid) tager udgangspunkt i en dramatisk tekst, men som eksperimenterer med billedets og rummets muligheder, og med menneskets og tingenes grænser.

Det nutidige teaterlandskab udviser da en række teaterformer, som skiller sig ud fra "skuespillerteatret", og hvis slægtskab med dukketeatret er tydeligt:

Objektteater, visuelt teater, materialeteater, figurteater og animationsteater.

Hermed beskrives en reel mangfoldighed af udtryk, som i nogle tilfælde adskiller sig stærkt fra det "klassiske" dukketeater. Men betegnelserne benyttes også til at "usynliggøre" disse udtryksformers afstamning fra og forbindelse med dukketeatret. Udøverne af "objektteater", "materialeteater" og "visuelt teater" har valgt disse betegnelser, fordi de - med rette - mener, at ved deres anvendelse af genstande og/eller materialer, og måske især ved at afstå fra at tage udgangspunkt i en dramatisk tekst, adskiller disse teaterformer sig grundlæggende fra de mere traditionelle teaterformer.

Ofte tilbydes betegnelsen "Performance Art" som en forklaring <sup>19</sup>.

Med betegnelserne "figurteater" og "animationsteater" forholder det sig anderledes. Disse betegnelser er konstrueret som "overbegreber" for såvel de traditionelle dukketeaterformer, som for "objektteatret", "materialeteatret", det "visuelle teater" og variationer heraf.

I denne kontekst vil man med "dukke" og "dukketeater" betegne det spillemateriale, som er udformet som menneskelige eller menneskelignende væsner eller dyr, og de teaterformer, som betjener sig af sådanne figurer <sup>20</sup>.

Der skal ikke her tages stilling til, hvad man kunne eller burde vælge at kalde den teaterform, som jeg her vil beskæftige mig med. Som det vil forstås af det ovenstående, har denne diskussion mange over- og undertoner, som ofte kan gøre valget af betegnelse til et mere politisk valg.

Ingen af "overbegreberne" figurteater eller animationsteater vil imidlertid have nogen mening, hvis ikke udøverne af disse teaterformer danner sig en sammenhængende opfattelse af, hvad det er de gør, når de benytter sig af disse midler, og kan acceptere og genkende fælles kendetegn i de forskellige former - ganske som man genkender begrebet "dans" - uanset om det er Bournonville eller Butoh, der er tale om.

En sådan overordnet samlet forståelse af teaterformen i dens forskellige anvendelser og i dens mange skikkelser er tilsyneladende ikke til stede. En "dukketeatrets teori" findes endnu ikke.

Mit ønske om at beskæftige mig med dukketeatrets teori er da en følge af min umiddelbare undren over det brogede billede, som dukketeatret udgør, og de diskussioner, som det giver anledning til, men også og især en følge af min undren over på den ene side nedvurderingen af dukkespillet, og på den anden side dukkespillets virkninger - den stærke fascination, som dukkespillet udøver. Men det er også en følge af min forundring over, at mens det er let at finde bøger om dukkefremstilling og teknik, og også muligt at finde værker, som belyser dukketeatrets brogede historie, så findes der tilsyneladende ikke meget materiale, som behandler dukketeatret generelt som et æstetisk udtryksmiddel <sup>21</sup>.

## **2. Et grundlag:**

### **- min baggrund og interesse:**

Dukketeatret mødte jeg i 1980. Efter flere år med stigende erfaring, interesse, undren og nysgerrighed, blev det i 1987 muligt for mig at gennemføre et studieophold på "Hochschule für Schauspielkunst "Ernst Busch", Bereich Puppenspiel", i det daværende Øst-Berlin.

Her blev jeg bekendt med professor, dr. phil. Konstanza Kavrakova-Lorenz' doktorafhandling fra 1986:

"Das Puppenspiel als synergetischer Kunstform. Erkendungen über die Dialektik von Bildgestalt und Darstellungskunst im kommunikativen Gestaltungsprozeß des Puppenspielers".

I dette arbejde fandt jeg det, som jeg dengang endnu ikke vidste, at jeg søgte, nemlig en samlende fremstilling af det, som karakteriserer spillet med dukken: Dukkespillets specifikt.

### **- dukkespillets specifikt:**

Professor Kavrakova-Lorenz (K-KL) bestemmer for det første dukkespil og skuespil som to forskellige grundarter af scenekunsten ("der darstellenden Tätigkeit")<sup>22</sup>:

"Bestimmend für die Unterscheidung von Schauspiel und Puppenspiel (als Artsbezeichnungen) aus morphologischer Sicht ist das Verhältnis zwischen dem Darsteller und der von ihm und durch ihn dargestellten Figur: Im Schauspiel ist dieses Verhältnis generell durch körperliche Identität gekennzeichnet, im Puppenspiel dagegen wird diese Identität durch die Einführung der Dinge/Puppen als Darstellungsmaterial aufgehoben .....im Puppenspiel [gewinnt] die Fähigkeit des Darstellers, die Dinge und ihre Eigenschaften seinen Vorstellungen nach entsprechend umzuwandeln - die "Umwandlungsfähigkeit" als Pendant zu der "Verwandlungsfähigkeit" des Schauspielers - eine vorrangige Bedeutung" <sup>23</sup>.

Man kunne da formode, at der hos de enkelte individer fandtes forskellige individuelle prædispositioner "die zur Wahl dieser

und nicht anderer Ausdrucksweisen im gesellschaftlichen Verkehr zwingen und führen <sup>24</sup>":

"Beide Grundarten der Darstellungskunst werden als Manifestationen von zwei unterschiedlichen Aneignungsprinzipien aufgefaßt, derer sich die Menschen bedienen und somit bestimmte Aneignungshaltungen gegenüber der Wirklichkeit - die natürliche und die gesellschaftliche - ausdrücken.... Das Aufeinanderbezogenensein beider Darstellungsformen kann als Spannungsverhältnis zwischen Übereinstimmung und Wesensunterschiedlichkeit charakterisiert werden, das objektiv bedingt, intentional gestaltbar ist. Mit anderen Worten heißt das, daß die Einordnung der Puppenspielkunst als Darstellungsart nicht nur einer historisch bestimmten und gewachsenen Erfahrung sowie Erkenntnis entspricht, sondern, daß sie bestimmten psychischen und sozialen Beschaffenheit und Strukturierungen der Individuen/ Puppenspielproduzenten gerecht wird" <sup>25</sup>.

Dette personlige "erkendelseskoncept" ("Aneignungshaltung") <sup>26</sup> betragter Kavrakova-Lorenz imidlertid

"... weniger [als] ein psychologisches oder soziologisches Phänomen (was sie natürlich auch sein kann) als vielmehr ein philosophisch-ästhetisches Problem von praktischer Effizienz. Die Aneignungshaltung (im o.g.Sinne) wird als Vorstufe der Weltanschauung aufgefaßt; sie bildet den Teil menschlichen Bewußtseins, der dem Bestreben nach tätiger Transzendenz, Entscheidungen über Wege hinzufügt, die durch die subjektive Sicht und Befindlichkeit des Menschen über seine wirkliche Stellung als Wesen unter anderen Wesen und in der Außen-Realität, bedingt sind" <sup>27</sup>.

Professor Kavrakova-Lorenz bestemmer for det andet dukketeatret som

"spezifische Art künstlerisch-ästhetischer Aneignungsform, in der die Darstellungskunst des Menschen eine besondere Verwirklichung erfährt ... und ... Puppenspiel als die Darstellungsart, die das sinnliche Hauptelement der kommunikativen Struktur Puppentheater bildet" <sup>28</sup>.

Med begrebet "dukkespil" bliver -

" - die Art Darstellungskunst [bezeichnet], die als Material stoffliche, materielle Dinge, welche einem Prozeß der "Verlebendigung" im Vorfeld der Sinngebung unterzogen werden, gebraucht" <sup>29</sup>.

Denne "levendegørelsesproces" virkeliggøres da i spillerens arbejde med dukken:

"Als Sammelpunkt und Prisma für eine systematisierende Klärung und Einordnung...wirkt die Erkenntnis von der konstitutiven Funktion der Kommunikation für die Verknüpfung der Puppe - ein Ding, ein lebloses Objekt - mit der lebendigen,

subjektiv bedingten Darstellungsaktion des Puppenspielers. Als Ergebnis dieser Verknüpfung entsteht eine erlebbare subjektbezogene Figur<sup>30</sup>, die weder mit der Puppe, noch mit dem Darsteller identisch, sondern ein Anderes ist, das in der Phantasie des Zuschauers seine einmalige Vollendung und Verwirklichung erfährt, denn dort, durch seine Subjektivität bereichert, wirkt es.

Das bedeutet, daß die Kommunikation nicht nur in der Begegnung Werk-Rezipient realisiert wird, sondern, daß sie eine ästhetisch bewertbare Funktion für den künstlerische Gestaltungsprozeß erfüllt"<sup>31</sup>.

Kommunikation mellem spiller og dukke danner dukkespillets "Invarians", dets konstituerende element eller dets "specifik":

"Die Puppe" und "das Spiel" [bilden] im Puppenspiel eine Ganzheit die durch Zusammen- und Wechselwirkungen beider Elemente zu einer artsbestimmenden, synergetischen<sup>32</sup> Invarianz verdichtet wird "<sup>33</sup>.

For at kunne fremstille dukken som et levende væsen, træder dukkespilleren "bewußt und gekonnt" tilbage<sup>34</sup>, for at kunne fungere som "motor" for dukken:

"Der Darsteller als sinnliches Hauptelement aller darstellenden Künste, erfährt im Puppenspiel eine Spezifizierung, durch die er in "Material" und "Motor" der Darstellung gespalten wird. Als "Material" der Darstellung, Träger der Aussagen, Ideen und Konflikte der Handlung, tritt statt des Menschen ein Ding hervor, das durch die Tätigkeit des Puppenspielers, also im Spiel, mit Subjekteigenschaften - Verhaltensweisen, Haltungen, Charakter - angereichert wird"<sup>35</sup>.

Dukkespillets specifik, denne vekselvirkning mellem spiller og dukke, udgør "den mindste dramaturgiske enhed" i dukketeatret<sup>36</sup>. For det tredje forlanger processen at give det døde materiale - dukken - "liv", en "tingsliggørelse" af spilleren, som må gøre sig til "motor" for dukken.

Denne gensidige "Verfremdung" "wirkt im Puppenspiel permanent und haftet ihm als ästhetische Eigenschaft seines künstlerischen Aneignungsprinzip an"<sup>37</sup>:

"Diese Verfremdung aber, die selbst Teil der Invariansspezifik im Puppenspiel ist und nicht als Absicht von außen, sondern aus ihrem Kern, als die Bedeutungen koppelnde Kraft, herauswirkt, ist als Aneignungsmethode ins Puppenspiel ursächlich gebunden. Ihre Wirkung ist, unabhängig davon, ob die Produzenten sie bewußt oder intuitiv voraussetzen, permanent ... Schauspiel ohne Verfremdungstechnik ist denkbar und in bestimmten Kulturkreisen wünschenswert, Puppenspiel dagegen ist ohne die ihm innewohnende Verfremdung als bindende Kraft seiner sonst zerlegbaren Dualität, undenkbar"<sup>38</sup>.

Professor Kavrakova-Lorenz beskæftiger sig i sit hovedkapitel: "Zeichentheoretische Untersuchung der Bildung der Invarianz Puppenspiel", med de teoretiske aspekter af baggrunden for det sceniske produkt. Ud fra sin mangeårige erfaring som scenograf, dukkemager, instruktør og lærer, giver hun et billede af de kommunikative processer, som danner forudsætning for værket. I afsnittet: "Die Puppe als Implikation von permutierenden Subjekt-Objekt Beziehungen", skriver hun:

"Zeichentheoretisch gesehen gehört die o.a. Kommunikabilität der Puppe als besonderes Objekt zu ihren spezifischen Repertoire als subjektbezogenes Produkt menschlicher Tätigkeit. Hierbei werden nicht nur ihre phänotypischen Beziehungen zu den historisch und gesellschaftlich determinierten Figurentypen, die sie für gewöhnlich darstellt, angesprochen, sondern auch psychologisch tiefreichendere assoziative Verknüpfungen, die obwohl Bewußtseinsleistungen, unmittelbar in den Bereich der primären Empfindungen bei der Wahrnehmung als Synästhesien berühren. Die sprichwörtliche "Faszination", die von der Puppe in Aktion ausgeht (und die nicht unbedingt mit positiver Empfindung verknüpft auftritt), quillt als Phänomen aus einer sinnlichen Kondition her, die durch "Üerraschung" auffällig gemacht elementar wirkt und unabdingbar Reaktionen hervorrufft" <sup>39</sup>.

Idet jeg går ud fra denne dukketeatrets "ordsprogsagtige fascination" - som virker såvel hos den udøvende som hos tilskueren, vil jeg forsøge, med grundlag i Professor Kavrakova-Lorenz ovennævnte tre "teser", at undersøge virkemåde og virkemidler i dukketeatret, for om muligt at komme frem til en forståelse af baggrunden for de forskellige opfattelser af dukketeatret.

### 3. Opgaveformulering:

Denne undersøgelse kan da formuleres som 3 spørgsmål <sup>40</sup>:

1: Hvad er den psykologiske baggrund for dukketeatrets fascination: Dukketeatrets virkemåde.

2: Hvad er det ved dukketeatret, som bevirker denne fascination: Dukketeatrets virkemidler.

3: Kan man udfra dukketeatrets særlige virkemåder og særlige virkemidler finde en sammenhæng mellem de forskellige opfattelser af dukketeatret og opfattelser af teatret som sådan: Dukketeatrets konceptioner.

1. spørgsmål: Dukketeatrets virkemåde.

-----  
KKL betragter dukketeatret som en særlig "grundart" inden for scenekunsten, ved siden af "kropsteatret". Den adskiller sig bl.a. ved udøvernes forskellige personlige "Erkendelseskoncept" (tysk: "Aneignungshaltung").

Hvis en sådan forskel findes, kan man antage, at dukkespil og "kropsspil" er forskelligt funderet i den menneskelige psyke, og at der i denne forskel kan ligge en nøgle til forståelse af såvel fascinationen som den nedvurdering, som omfatter dukkespillet overfor "kropsspillet"<sup>41</sup>.

Det er klart, at inden for denne opgaves rammer kan et spørgsmål om det psykologiske grundlag for "teatret" i videste forstand ikke hverken helt eller delvist besvares.

Ikke blot fordi det rejser et andet spørgsmål, nemlig om den psykologiske funktion, som afbildningen og teatret som sådan - "mimesis"<sup>42</sup> - i det hele taget har for mennesker, og dermed det filosofiske grundspørgsmål om, hvad mennesket i det hele taget er for en størrelse, men også (og derfor) fordi det snarere må skulle besvares af en psykolog og/eller hjerneforsker med interesse for (dukke)teater, end af en teatervidenskabelig student med et begrænset og overfladisk kendskab til hjernens virkemåde og til den menneskelige psykologi.

Det forsøg på at beskrive en forståelsesramme, som her skal gøres, skal da opfattes som et forsøg på fra teatervidenskabelig side at foreslå eller afgrænse et undersøgelsesfelt.

I den teatervidenskabelige sammenhæng er det et spørgsmål om dukketeatrets virkemåde eller dukketeatrets æstetiske virkning: "sagen set fra recipientens side".

## 2. spørgsmål: Dukketeatrets virkemidler.

-----

Fascinationen kan ikke anses for et mål i sig selv, den er et middel, en forudsætning for kommunikationens mulighed. Hvori består denne fascination og med hvilke virkemidler opnås den ?

Det som KKL kalder "den mindste dramaturgiske enhed" i dukkespillet kan ses som et sådant virkemiddel. Omvekslingen fra "motor" til spiller, fra dukke til "materiale" - denne stadige omskiftning og forvandling kan ses som en "fascinationsværdi", og jeg kan spørge mig, om der er andre "fascinationsværdier" i dukketeatret, og hvorledes disse da kan beskrives.

I muligheden for at lægge vægt på forskellige "fascinationsværdier" eller reelt at "absolutisere" enkelte, kan en af årsagerne til de forskellige fremtrædelsesformer for dukketeatret ligge.

Hermed behandles elementer af dukketeatrets dramaturgi, eller "sagen set fra producentens side". Idet jeg sætter begrebet "dramaturgi" i forbindelse med dukketeatrets virkemidler, forudsætter jeg begrebet knyttet til forestillingens tekst i videste forstand, altså også knyttet til "billedet". Dette skal forstås som såvel scenebillede som dukker, samt som de konnotationer, der leveres af materialer, farver, musik, lys og alle de øvrige virkemidler, som indsættes i den sceniske fremførelse.

### 3. spørgsmål: Dukketeatrets konceptioner:

-----  
Ifølge fremmedordbogen betyder ordet "konception" udkast, plan, undfangelse, befrugtning eller - i overført betydning - "den grundtanke, hvormed en given sag angribes".  
Ordet benyttes altså her i videnskabsteoretisk forstand som "ideologi", "holdning" eller "tænkemåde"<sup>43</sup>.

Med spørgsmålet om dukketeatrets konceptioner undersøges altså, hvorvidt de forskellige opfattelser af dukketeatret kan føres tilbage til andre ideer/ideologier eller holdninger, som er kendt i andre teatermæssige og/eller samfundsmæssige sammenhænge.

Ud fra KKL's tese om dukkespillets "permanente Verfremdung" vil jeg se på dukketeatret i forhold til to hovedretninger i teatrets historiske udvikling:

På den ene side bevægelsen hen imod større og større sammenfald mellem den ydre virkelighed og teatrets virkelighed, kulminerende i "naturalismen", og på den anden side bevægelsen væk fra en sådan "fiktiv virkelighed" mod et "teatralsk" eller "verfremdet" teater, hvor tilskuerne præsenteres for en "virkelig fiktion".

Denne bevægelse ses også i dukketeatret, og her er der måske et centralt element til forståelsen af forskellen mellem opfattelserne, som bl.a. kan beskrives ved deres forhold til begrebet "brud".

### 4. Begrebet "fascination":

Man siger at dukketeatret "fascinerer", men hvad er "fascination"<sup>44</sup> ?

Begrebet associerer følelser som nysgerrighed, beundring og spænding, men det er ikke det hele. Den ledsagende optagethed, "fortryllelse" eller "betagelse" er en ganske særlig følelse.

Psykologer og pædagoger, semiotikere og dramaturger - alle benytter naturligt nok begrebet - men altid i en relation: Fascinationen i forbindelse med noget.  
Hvad denne fortryllelse eller betagelse psykologisk eller kognitivt set er, har jeg ikke kunnet finde (direkte) behandlet. I den psykologiske litteratur, som jeg har magtet at gennemgå, findes der imidlertid flere begrebskategorier, som man kunne antage havde noget at gøre med begrebet fascination. De stammer fra flere forskellige psykologiske "skoler", og er, i et forsøg på at indkredse fænomenet, samlet i bilaget "Fascination".

#### - en definition:

Da jeg således ikke har kunnet finde en egentlig definition eller beskrivelse af fascinationen som psykologisk fænomen, har jeg måttet lave den selv, idet jeg er gået ud fra følgende:

For at forstå begivenheder og ting, som vi ikke er stødt på før, benytter vi os - forenklet udtrykt - af analogi<sup>45</sup>.



Det nye kan være "ligesom" eller netop "ikke ligesom" et billede, som vores erfaring i forvejen har lagret i "hjernens computer". Det interessante er altid forskellen: I forskellen ligger værdien - den nye information - det andet vidste vi jo i forvejen <sup>46</sup>.

At betragte hjernen som en computer er i sig selv en analogi, eller måske bedre - en model: Ved at forsøge at bygge "tænkende maskiner" kan menneskene komme til at forstå deres egen hjerne bedre, og også forstå, på hvilke punkter den menneskelige hjerne netop adskiller sig fra computeren.

Processen, hvor det nye "billede" forsøges indordnet i forhold til de eksisterende mønstre, kan betegnes som en analyse <sup>47</sup>. Når analysen er heldigt gennemført, kan man nå frem til en syntese <sup>48</sup> og/eller en abstraktion <sup>49</sup> - et "begreb" om det som vi altså nu "begriber" <sup>50</sup>.

Fascinationen opstår, idet noget bekendt mødes med noget ubekendt, og der dermed opstår et "brud": Fascinationsbruddet <sup>51</sup>.

Fascination kan altså forstås som "psykisk virksomhed" - en aktivitet, som måske helt eller delvis foregår uden at vi er os selv bevidst, og bestående i en stadig afprøvning af, om det sansede "passer" eller ikke passer i den ene eller den anden analogi.

Denne virksomhed er forbundet med en selvforglemmende optagethed, med følelser og endelig med nydelse - som overvundet angst (latter eller lettelse), eller som tilfredsstillelsen ved at løse en opgave, forbundet med "katharsis", eller med "øget selvfølelse", en oplevelseskæde, som almindeligvis sammenfattes i begrebet "den æstetiske oplevelse" <sup>52</sup>.

Set på den måde kan man forestille sig fascinationen svingende mellem analogien og analysen, medens "aha-oplevelsen" svinger mellem analyse og syntese/abstraktion.

Fascinationen slår i den ene retning over i kedsomhed - når det iagttagne allerede er (alt for) kendt, eller ligger for langt over tilskuerens forventnings- eller erfaringshorisont <sup>53</sup>.

I den anden retning slår fascinationen over i usikkerhed og angst, når det iagttagne virker uforståeligt og skræmmende. I begge tilfælde ophører tilskueren med at være opmærksom, og griber til flugt, hvis dette da er muligt.

I det sidstnævnte tilfælde er det så også et spørgsmål om det, der iagttages er virkelighed eller fiktion, og om tilskueren fortolker det korrekt. Den fascination, som man oplever i teatret, er således også betinget af en "æstetisk distance" eller "holdning".

I den betydning, som jeg vil lægge i begrebet, har fascination ikke i sig selv noget med "indfølelse" <sup>54</sup> eller "identifikation" <sup>55</sup> at gøre - hvad f.eks. begrebet "flow" meget vel kan have - og heller ikke med "suggestion".

Som jeg ser det, kan den bevidste eller ubevidste afprøvningsproces, der for mig er grundlaget for fænomenet "fascination," være en forudsætning for indlevelsens identifikation, som på sin side betyder et omslag, der i en vis forstand må sætte denne afprøvning ud af kraft, idet en "objektiv" erkendelsesrettet

psykisk bevægelse erstattes med en "subjektiv" oplevelsesrettet psykisk bevægelse.

Således betragtet kan man forestille sig overgangen fra fascination til "indfølelse" som glidende, mens overgangen fra "indfølelse" til erkendelse - forstået som "Aha-oplevelsen" - altid må betyde et "brud" - en opvågning i den virkelige verden.

Set fra den fascinerede persons side er fascinationen altså en aktivitet i erkendelsesapparatet - på det bevidste eller det ubevidste plan. Set fra iagttagerens side er det en tilstand. At skabe forudsætningerne for denne tilstand er for udtryksproducenten samtidig middel og mål - omend ikke det eneste mål eller mål i sig selv. For recipienten er denne særlige virksomhed forudsætning for perception af et eventuelt "budskab", og en forudsætning for - positiv eller negativ - reaktion.

Fascinationen er, sådan som begrebet her benyttes, ikke nogen absolut følge af den "æstetiske holdning", og den "æstetiske holdning" ingen forudsætning for fascination. Fascinationen kan ikke sættes ligmed den "æstetiske oplevelse", men er forbundet med den som en forudsætning.

## 5. Definitioner:

Afsluttende for denne indledning skal jeg forsøge at definere de begreber, som jeg vil benytte mig af.

Som samlende betegnelse for de teaterformer, som her skal behandles, har jeg indtil nu - lidt provokerende og uden nærmere forklaring - valgt konsekvent at benytte mig af de klassiske betegnelser "dukke" og "dukkespil", frem for de mere moderne betegnelser "figurteater" eller "animationsteater".

En begrundelse følger herunder.

### - "dukke" <sup>56</sup>

Anvendelsen af termen "dukke" frem for "figur" <sup>57</sup>, også selv om der ikke er tale om en konkret afbildning af et menneske eller et dyr, begrundes bl.a. med, at der uanset den konkrete udformning altid er tale om i spillet at tillægge spilleinstrumentet (dukken, objektet, figuren, materialet o.s.v.) menneskelige måder at forholde sig på <sup>58</sup>. Vi kender ikke andre !

Benyttet på scenen bliver "dukken" derfor i sit indhold altid en afbildning af et menneske:

"Darstellende Kunst [beruht] auf der Darstellung von Etwas, welches auf den Menschen verweist, durch etwas, das ihn bezeichnet" <sup>59</sup>.

Det "Noget, som viser hen til mennesket" er da altid menneskene i deres forhold og deres relationer til den verden, som omgiver dem, og til andre mennesker; på scenen skal der findes "tegn" for menneskene og for disse forhold og relationer.

Om genstanden/figuren/materialet før det via spillet bliver til en "dukke" benyttes termen "spillemateriale". Termen "figur" bliver ofte benyttet som synonym for "karakter" eller "rollefigur". For at undgå forveksling benyttes her betegnelsen "rollefigur". Begrebet "rolle" bliver benyttet i sin psykologisk-sociologiske betydning.

#### - "dukkespil"

Ved dukkespil vil jeg her forstå et spil med dukker, karakteriseret ved at det i spillet postuleres, at dukken har en selvstændig vilje, selvstændige anskuelser, hensigter og følelser.

Den eller de handlinger, som spilleren foretager sig for at fremkalde indtrykket af selvstændigt liv, kaldes animation. Spilleren gør sit spilleinstrument levende - levende væsener kan forholde sig til deres omverden, de kan opfatte, vurdere, reagere <sup>60</sup>.

#### - "dukketeater"

Termerne dukkespil og dukketeater er ikke synonyme. Med "dukketeater" betegner Kavrakova-Lorenz "die Institution und [der] Vermittlungsform" <sup>61</sup>, mens "dukkespil" betegner "die Darstellungsart, die das sinnliche Hauptelement der kommunikativen Struktur Puppentheater bildet" . Dr. Gerd Taube anvender i sin afhandling: "Puppenspiel als kulturhistorischens Phänomen" termen "dukkespil" for at afgrænse sig fra teatret som institution, og dermed bærer af begreberne "kunst" og "æstetik", idet han ønsker at betragte fænomenet "dukkespil" fra en social- og kulturhistorisk synsvinkel.

Da jeg i modsætning hertil ønsker at betragte virksomheden at spille med dukker som et teatralt fænomen, og undersøge brugen af dukker (som ovenfor defineret) i den æstetiske og dramaturgiske dimension, har jeg valgt betegnelsen "dukketeater", idet jeg dermed ikke mener teaterinstitutionen eller erhvervet som sådan, men anvendelsen af dukkespil i den teaterkonstituerende begivenhed:

A spiller B mens C ser på <sup>62</sup>.

Med B betegnes rollefiguren, som her er en (udvalgt) genstand eller et (evt. formgivet) materiale - en dukke.

A spiller altså rollefiguren B, idet han benytter sig af teknikken dukkespil <sup>63</sup>.

I denne definition ligger det implicit, at C ved, at A spiller B. Ved dukketeater betyder det, at selvom C måske kun kan se B, ved han, at A findes.

For fuldstændighedens skyld skal det understreges, at jeg betragter dukketeatret som dramatisk kunst <sup>64</sup>.

Dukken er altid "rollefigur", men rollefiguren kan ikke sættes ligmed dukken <sup>65</sup>.

**- "kropsteater":**

For "skuespiller"teatret vil jeg da benytte mig af termen "kropsteater" med det dertil svarende "kropsspil".

Herved understreges forskellen på det at skabe rollefiguren via "kropslig identitet" eller via "'Einführung der Dinge/Puppen als Darstellungsmaterial" (citat Kavrakova-Lorenz, p. 6).

Derudover kan begrebet "skuespil" i sin etymologiske betydning ligesåvel dække "skue"spillet med dukker.

**- producent/recipient - spiller/tilskuer:**

Ved producent forstås hele teaterkollektivet: Forfatter, dramaturgi, instruktion, scenografi, lys, musik, spiller o.s.v. Producenten producerer "tekst" eller "tegn" og stiller dem til rådighed for recipienten,

Betegnelserne spiller/tilskuer benyttes da, når det drejer sig om de "bogstavelige" begivenheder i scenerummet.

Det første spørgsmål: Dukketeatrets virkemåde ("æstetik")

---

## 1. Æstetik og Psykologi.

Dukkespil og "kropsspil" kan ses som to "grundarter" inden for den "darstellende Kunst", hvis udøvere iflg. Kavrakova-Lorenz karakteriseres ved forskellige personlige "erkendelseskoncepter" overfor den virkelighed, som omgiver dem.

Jeg stiller mig spørgsmålet, om man kan finde en forklaring på såvel fascinationen som nedvurderingen af dukketeatret i dette forhold, altså i sammenhængen mellem det psykologiske grundlag for og den æstetiske oplevelse af dukketeatret, dets virkemåde, dets æstetik, forstået som receptions- eller virkningsæstetik. Med andre ord skal altså her de to bevægelser betragtes under eet: "Indefra og ud" - producentens "grund" til at skabe dukketeater - og "udefra og ind" - recipientens "grund" til at acceptere eller afvise det.

Som allerede indledningsvis nævnt kan den psykologiske baggrund for teatret eller begrebet "den æstetiske oplevelse" ikke her behandles fyldestførende.

Disse spørgsmål er der gjort talrige forsøg på at besvare, og det skal heller ikke her forsøges at give en oversigt over disse forsøg, endsige at beskrive eller diskutere dem. Jeg vil holde mig til, at "æstetik kan forstås som anvendt psykologi" <sup>66</sup>.

Her skal der, inspireret af Niels Engelsteds ord: "Man kan lyve med sproget, men sproget selv lyver sjældent" <sup>67</sup>, tages udgangspunkt i ordet "forestilling". Ordet dækker ikke blot den afsluttede sceniske fremstilling af et handlingsforløb, men også de indre billeder, eller med et andet ord, de begreber, som menneskene i en given historisk tid har om deres virkelighed.

Den engelske forsker D.W. Winnicott giver, idet han indfører begreberne "overgangsobjektet" og "det potentielle rum", et interessant bud på, hvordan disse forestillinger dannes i den menneskelige bevidsthed.

Uden iøvrigt at ville gå nærmere ind på Winnicotts forskning i forhold til anden forskning omkring spædbarnets psykiske udvikling, har jeg ladet mig inspirere af disse to sammenhørende begreber og derudfra forsøgt - for mit formål - at opstille en model af et muligt udviklingsforløb - en forestilling om, hvordan vore forestillinger bliver til <sup>68</sup>.

- **leg:** <sup>a</sup>

Barnets udvikling er entydigt forbundet med begrebet "leg". Det er svært overhovedet at definere begrebet "børneleg" i videnskabelig-psykologiske kategorier. Ofte bliver legen slet ikke betragtet som en selvstændig kategori indenfor den menneskelige virksomhed. Etnografer og også filosoffer, som beskæftiger sig med æstetiske spørgsmål, interesserer sig derimod ofte for børns leg som kulturelement <sup>69</sup>.

Fortsættelsen af Eric Bentleys definition på teater: A spiller B mens C ser på - lyder f.eks.:

"Such impersonation is universal among small children, and such playing of a part is not wholly distinct from the other playing that children do. All play creates a world within a world - a territory with the laws of its own - and the theatre might be regarded as the most durable of the many magic palaces which infantile humanity has built. The distinction between art and life begins there <sup>70</sup>".

Denne dobbelthed - en verden i en verden - er et karakteristisk kendetegn for legen:

Das Spiel erfordert die Realisierung eines besonderen - "spielerischen" - Verhaltens, das sich sowohl vom praktischen Verhalten unterscheidet wie auch vom modellgestützten Erkenntnisverhalten. Das Spiel erfordert die gleichzeitige (nicht etwa zeitlich aufeinanderfolgende) Realisierung praktischen und fiktiven Verhaltens. Dem Spieler muß bewußt sein, daß er in einer fiktiven (nicht echten) Situation agiert, und zugleich muß er davon absehen. Die Fähigkeit zu spielen besteht gerade in der Beherrschung dieses zweischichtigen Verhaltens <sup>71</sup>.

Kunsten er som barnets leg en " tileggen sig Verden" - barnets leg tilhører imidlertid individet, eller en gruppe af individer. Den betjener den personlige udvikling og udfoldelse, inden for og gennem tilegnelsen af de samfundsmæssigt givne rammer. Selv om den erfarne pædagog kan læse meget ud af et barns leg, er barnelegen ikke kommunikativ i sin hensigt. Kunsten derimod er kommunikativ og samfundsmæssigt ment.

I den ene retning skiller barnets leg sig fra kunsten. I den anden retning skiller den sig fra dyrenes leg. At øve sig i at gå, at løbe, at springe, at fange og at gribe har menneskebarnet tilfælles med dyrenes unger.

Derimod er det - sandsynligvis - kun menneskebarnet, der kan "lege at man går" <sup>72</sup>.

Der er altså et skel mellem "indøvelsen" af beredskab og færdigheder, bestemt af sanser, krop og deres koordination, og så den "leg", som er forbundet med forestillinger og betydninger.

---

<sup>a</sup>. Da begrebet "leg" og begrebet "spil" på tysk dækkes af det samme ord: "Spiel", er dette afsnit en smule anderledes i den tyske udgave.

Et andet karakteristisk element ved legen er den forandring i betydning, som virkelighedens genstande udsættes for. Barnet anvender de genstande, det omgives af - eller sit legetøj - som "symboler" eller "tegn". De "repræsenterer" eller "modellerer" for det legende barn netop det, som barnet behøver for at kunne gennemføre sin leg<sup>73</sup>. Dels udnyttes tingenes karakteristiske egenskaber, dels tillægges tingene de egenskaber, som er nødvendige for legen.

Denne leg, hvor barnet påtager sig en "rolle", og hvor barnet, for at kunne virkeliggøre rollen, i legen "modelmæssigt" omdefinerer den virkelighed, som omgiver det, betragtes ofte som den egentlige børneleg<sup>74</sup>.

Rollelegen kan ikke forklares som indre instinkter eller drifter og er i sit indre indhold social (samfundsmæssig) - den kan derfor ikke være et biologisk fænomen<sup>75</sup>. De etnografiske undersøgelser tillader den følgeslutning, at jo mere komplicerede de voksnes arbejdsprocesser bliver, jo mere kompliceret værktøj, de behøver, og jo mere de fjerner sig fra barnets umiddelbare betragtning, desto mere "leger" børnene, desto mere "legetøj" findes der, som kan betjene barnets "forestillingsdannelse".

Småbarnets manipulationsleg kan betragtes som en overgang mellem den sensomotoriske intelligens og tænkning i forestillinger<sup>76</sup>. Da småbarnet jo ikke behersker sproget, har vi kun ringe konkret viden om dets "indre realitet"<sup>77</sup>. Ifølge Winnicott begynder denne leg, denne dannelse af forestillinger, meget tidligt.

## **2. "Forestillingernes" ontogenese.**

Mennesket "tilegner sig verden", danner sig "forestillinger" om den, forsøger at "begribe" den - med det formål at kunne handle i verden, udøve menneskelig virksomhed, leve et menneskeligt liv, overleve som menneske.

Selv om det næppe kan diskuteres, at også fostret i livmoderen er i stand til at sanse og reagere på sine omgivelser, og f.eks. kan reagere på berøring og på lyd, regner man almindeligvis med, at det enkelte menneskes "tilegning af sig verden" begynder med fødslen. Det nyfødte barn har ingen "forestillinger" om verden og har ingen erkendelse af sig selv i forhold til sin omverden. Spædbarnet føler kun "tilfredsstillelse" og "utilfredsstillelse". Hvis ikke barnet berøves omsorg - hvorved det hurtigt vil gå til grunde - vil det kun opleve, at dets behov tilfredsstilles, efterhånden som de opstår, men ikke nogen "årsag" eller "virkning". Winnicott betegner spædbarnets begyndende bevidsthedsdannelse som "omnipotent"<sup>78</sup>. Barnet er ikke en passiv beholder, det er aktivt overfor verden, men selve erkendelsen - "forestillingerne" om verden - skal først dannes.

På de efterfølgende figurer forsøges denne proces anskueliggjort i enkel form.

KROP <-----> MATERIALE

(fig. 1)

Man kan antage, at i begyndelsen er der kun kroppen og dens sanser overfor en ubestemt omverden, som her betegnes som materiale for den begyndende bevidsthedsdannelse - et ubestemt "noget", som skal tage form i bevidstheden (fig.1).

- "mig" og "ikke mig":

Fødebehovet er basalt, og man kan antage, at det første barnet "tilegner sig" er moderens bryst.

Fra dette punkt udvikler barnets sanselige registrering sig, og bliver til en bevidsthed om noget uden for barnet, og dermed til bevidsthed om sig selv som "subjekt" - som "mig" <sup>79</sup>.



(fig. 2)

Disse "sammenstød" med omverdenen finder sted i "virkeligheden", forstået sådan, at der endnu ikke er noget begreb om noget andet end "virkeligheden" (fig.2).

- virkelighed og fiktion:

I den første egentlige "leg" - borte-tit-legen <sup>80</sup> - viser barnet ved sin begejstring at det har forstået, at et menneske eller en ting kan være der, også selv om barnet ikke i øjeblikket kan se eller på anden måde sanse det <sup>81</sup>.

Barnet er nu begyndt at begribe, at der er en virkelighed uden for sansernes umiddelbare rækkevidde, det er begyndt at danne sig indre billeder eller forestillinger om denne virkelighed.

At barnet magter at fastholde et sådant indre billede og forbinde det med f.eks. lugte eller lyde (sprog) er forudsætningen for at danne begrebet om en "ikke-virkelighed" - som jeg her har valgt at kalde en "fiktion": det formede, opdigtede, eller afbildede <sup>82</sup>.

Under forudsætning af en normal udvikling danner barnet i løbet af de første leveår den grundlæggende opfattelse af sig selv som sansende individ overfor en selvstændig, uden for barnet eksisterende omverden.

Der hersker tilsyneladende bred enighed om, at denne proces er uhyre væsentlig for såvel barnets videre udvikling som for den voksne personlighed.



Ifølge Winnicott betjener barnet sig i denne periode ofte af en særlig genstand - et "overgangsobjekt". Det kan være en ble, et tørklæde, et tøjdyr eller måske narresutten, og dette objekt udfylder en vigtig funktion:

"Diese Objekte und Phänomene geben jedem Menschen, was stets für ihn Bedeutung behalten wird: einen neutralen Erfahrungsbereich, der nicht in Frage gestellt wird. Hinsichtlich des Übergangsobjektes herrscht sozusagen eine Art Übereinkunft zwischen uns und dem Kleinkind, daß wir nie die Frage stellen werden: "Hast du dir das ausgedacht, oder ist es von außen an dich herangebracht worden?" Wichtig ist, daß eine Entscheidung in dieser Angelegenheit nicht erwartet wird. Die Frage taucht gar nicht erst auf" <sup>83</sup>.

For barnet er dette objekt et både/og: Skabt af barnet selv for at blive fundet. Det repræsenterer netop den proces, at genstandene "frigør" sig fra barnets ("omnipotente") bevidsthed og bliver selvstændige "væsener" med hver deres selvstændige, uden for barnet eksisterende egenskaber.

Man kan sige, at barnet tilegner sig genstandene ved at adskille sig fra dem. Dermed bekræftes så også barnets egen selvstændige eksistens, dets første opfattelse af et "Selv": dets subjektive "jeg".

Barnet benytter overgangsobjektet igen og igen, som en model af dette handlingsforløb; det er for barnet en ting som "er" barnet, fordi det tilhører barnet, og - som de fleste forældre vil vide - kan barnets behov for og tilknytning til denne genstand ikke blot negligeres.

Barnet ville - og i en vis forstand altså med rette - føle hele sin eksistens truet, hvis det blev berøvet denne genstand.

Winnicott kaldet dette ikke-eksisterende "rum", som barnet skaber med sit overgangsobjekt, for "det potentielle rum" og antager, at dette rum igennem barneårene fortsætter som "legens rum", og at dette potentielle rum også er grundlaget for kunsten og kreativiteten i videste forstand:

"Dieser intermediären Erfahrungsbereich, der nicht im Hinblick auf seine Zugehörigkeit zur inneren oder äußeren Realität in Frage gestellt wird, begründet den größeren Teil der Erfahrungen des Kindes und bleibt das Leben lang für außergewöhnliche Erfahrungen im Bereich der Kunst, der Religion, der Imagination und der schöpferischen wissenschaftlichen Arbeit erhalten" <sup>84</sup>.

På et tidspunkt har interaktionen mellem individet og omverdenen ført til individets erkendelse af sig selv som "subjekt" eller "person", og samtidig til erkendelsen af omverdenen (andre "subjekter" indbefattet) som "objekter" for dets virksomhed, hvert "objekt" defineret ved sine egenskaber, som subjektet kun til en vis grad er i stand til at beherske fuldstændigt (fig.3).



(fig. 3)

Individet er begyndt at danne sig holdbare forestillinger om sin omverden.

Denne proces fører samtidig - under forudsætning af en normal udvikling - til erkendelse og beherskelse af grænsen mellem virkeligheden og forestillingen om virkeligheden - fiktionen.

**- de samfundsmæssige forestillinger:**

Hvor barnets umiddelbare begrebsverden kan antages overvejende at knytte sig til materielle, fysisk konkrete forhold, er den "voksne" verden i mindst lige så høj grad defineret af samfundsmæssige antagelser, konventioner, fordomme, regler og måder at omgås på <sup>85</sup>.

Disse antagelser er naturligvis en del af den virkelighed, som det enkelte individ oplever og må forholde sig til.

I den forstand, at der ikke er tale om naturlove - som f.eks. tyngdekraften - kan denne del af "virkeligheden" beskrives som "fiktion", som antagelser om virkeligheden.

Begrebet "fiktion" skal altså her ikke blot forstås som betegnelse på en (erkendt) fantasi eller forestilling, men også som en betegnelse på de reelt eksisterende konventioner eller antagelser om virkeligheden, som betinger menneskets samfundsmæssige eksistens. Reglerne for god opførsel er anderledes i Saudi-Arabien end i Skandinavien, og kan være anderledes på sportspladsen end i skolen. Fra et vist punkt i personlighedens udvikling kan man bevidst skifte "indstilling" <sup>86</sup>, og dermed tilpasse sig de omgivelser, man i øjeblikket befinder sig i.

Med Niels Engelsted kan man antage, at afhændelsen af produktet - herunder også i forbindelse med reproduktionen af arbejdskraften - er et centralt punkt, hvorom de samfundsmæssige konventioner danner sig <sup>87</sup>.

**- den samfundsmæssige virkelighed:**

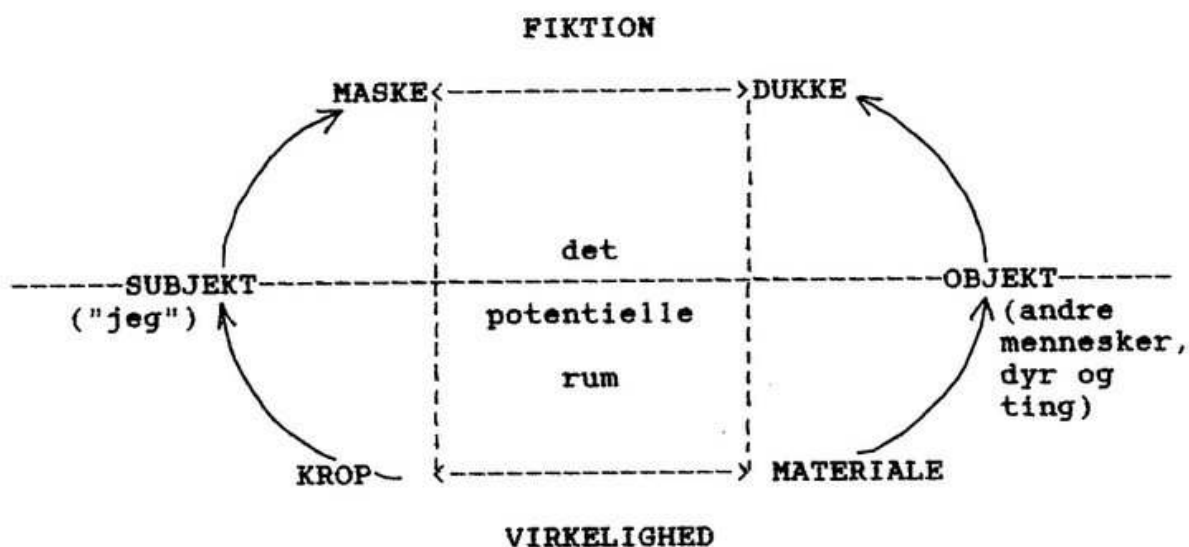
I denne samfundsmæssigt betingede eksistens tilegner individet sig forskellige måder at optræde på - forskellige "roller", som det i forskellige sammenhænge forventes at kunne "spille". Den psykologiske retning "behaviorismen" vil måske være tilbøjelig til at reducere den menneskelige psykologi til en passiv respons på et samfundsmæssigt krav om et sådant "rollespil". Det er ikke min hensigt her.

Min hensigt er alene at henvise til, at den udviklede, aktive personlighed er i stand til, inden for visse af individet erkendte og beherskede rammer, at kunne indgå i forskellige sociale og samfundsmæssige sammenhænge - at påtage sig forskellige "roller" eller "masker" - uden at skade sin "person" <sup>88</sup>. Som bekendt er ordet "person" etymologisk forbundet med begrebet "maske".

Disse "roller" er psykologisk set ikke at opfatte som udefra kommende fremmedelementer, der hænges på personen som en karnevalsmaske. De "roller", der her er tale om, er integreret i personligheden, idet individet tilegner sig disse roller ganske som individet tilegner sig den fysiske eksisterende materielle virkelighed omkring sig. Individet udfører de (samfundsmæssige) funktioner, som rollen pålægger ham, i den virkelige verden. Manden spiller ikke rollen som lokomotivfører, han kører faktisk toget med alle de konsekvenser for den fysiske virkelighed, som dette indebærer. Men hans "væsen", hans "rolle" eller hans "maske" er måske anderledes, medens han udøver sin funktion som lokomotivfører, end den er, når han efter endt arbejdsdag leger med sine børn (- eller tæver sin kone) <sup>89</sup>.

**- den samfundsmæssige fiktion:**

Det betyder ikke, at individet i alle tilfælde kan identificere sig med rollen eller er glad for den. En "maske" kan "gro fast" og bag en sådan maske kan andre sider af personligheden undertrykkes og forsvinde. Man kunne sige, at individet gør sig til en "brik i spillet" eller et "tandhjul i maskinen" - mennesket "tingsliggør" sig selv (eller bliver "tingsliggjort") - mennesket bliver til en "maske".



(fig. 4)

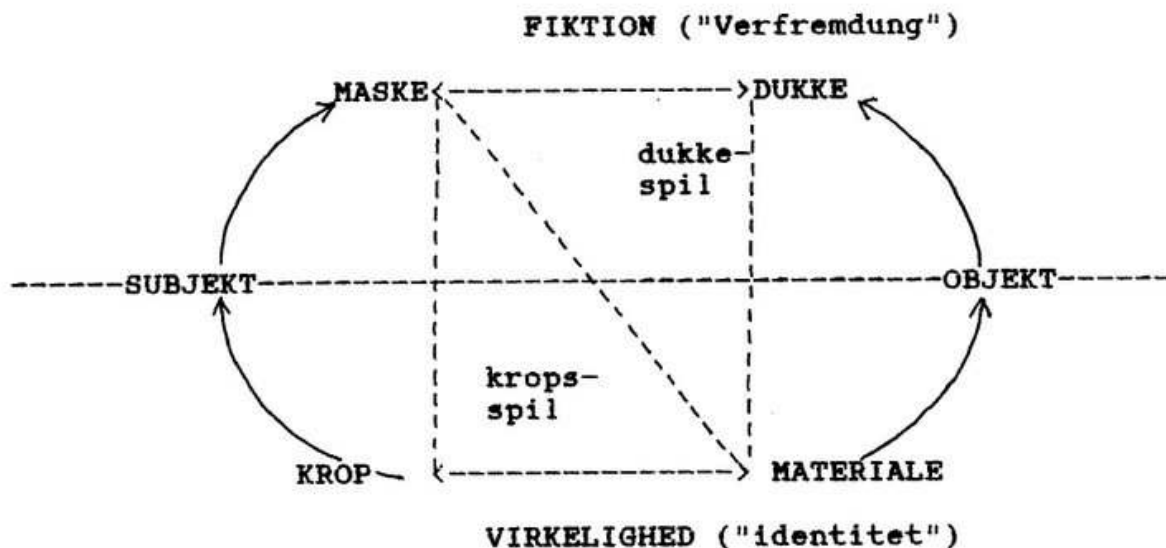
Samtidig kan den materielle virkelighed, i individets forestillingsverden, antage en anden karakter. Den materielle virkeligheds genstande kan tilsyneladende fjerne sig fra individets

umiddelbare beherskelse, fordi individet i den samfundsmæssige sammenhæng ofte må forstå sig selv som objekt for sine omgivelser. "Subjekt-objekt-forholdet" kipper om: Er det lokomotivføreren, som styrer toget, eller betjener han det blot? Behersker mennesket sine omgivelser, eller behersker omgivelserne mennesket? Dette forløb modsvarer begrebet "fremmedgørelse"<sup>90</sup>.

Hvis mennesket må opfatte sig eller bliver opfattet som en "maske", kan det ikke nå længere i "tingsliggørelse" af sig selv. Forestiller vi os genstandene som levende væsener - altså som "dukker" - så kan de i vores bevidsthed ikke nå længere i deres "menneskeliggørelse". (fig.4). "Det potentielle rum" står stadig til rådighed for vores arbejde med at danne os et pålideligt begreb om omverdenen, i både dens materielle og ideelle - ideologiske eller fiktive - dimension. Sidstnævnte begreber har etymologisk med "afbildning", "billede" eller "forestilling" at gøre.

### 3. Teatret som et "potentielt rum".

Idet jeg efter denne ekskursion i menneskets forestillingsverdens ontogenese vender tilbage til udgangsspørgsmålet: Det fælles psykologiske grundlag for teatret og den æstetiske oplevelse, vil jeg tillade mig at lade tegningen skifte karakter, og fra at være et billede på det enkelte individs tilegnen sig virkeligheden at blive et billede på det civiliserede menneskelige samfund som sådan.



(fig. 5)

På den "scene", som kan spændes ud mellem den erkendte "maske" og den erkendte "dukke", har mennesket mulighed for at lege med begreberne, og derved tilegne sig dem, eller forestille sig en anden virkelighed. Denne "leg" finder sted i såvel kunsten som viden-skaben, men sit klareste samfundsmæssige udtryk finder den måske

i teatret, hvis spor (i hvert fald i dets kultiske form) vi kan finde tilbage til den menneskelige civilisations begyndelse. Med henblik på diskussionen af dukketeatrets æstetiske virkning kan vi forestille os kropsspillet med tyngdepunkt i "virkeligheden", mens dukkespillet har sit tyngdepunkt i "fiktionen". (fig. 5).

Det modsvarer, at tilskuerne kan have sværere ved at skelne fiktion fra virkelighed i kropsteaterforestillingen end i dukketeaterforestillingen.

Kropsspilleren løber en risiko for at blive identificeret med sin rolle, dukkespilleren løber en risiko for at blive anklaget for hekseri.

Til begreberne "virkelighed" og "fiktion" kan vi da tilføje de teateræstetiske begreber "identitet" og "Verfremdung", som skal behandles nærmere i det følgende afsnit.

Den her foreslåede model indebærer følgende antagelser:

Det "potentielle rum" skabes af det enkelte individ i dets erkendelse af sig selv overfor en omverden<sup>91</sup>. Det udvides idet to eller flere individer kan dele et potentielt rum (= legeaftale). Teatret kan forstås som et "potentielt rum" udvidet til et samfundsmæssigt plan.

"Det dramatiske rum" forstået som et rum af kræfter og kraftlinier mellem spillerne indbyrdes og mellem spillerne og tilskuerne<sup>92</sup>, kan forstås som et system af "lege/spilleaftaler" og konventioner, som på scenen modellerer tilsvarende virkeligt eksisterende sociale, psykiske og samfundsmæssige forhold og relationer, og som i sig selv er en samfundsmæssig "lege/spilleaftale": På teatret har vi lov.

#### **4. Dukketeatrets og kropsteatrets psykologiske rødder.**

I den grafiske fremstilling har jeg forsøgt at anskueliggøre en række særdeles komplicerede og måske endnu ikke fuldt udforskede psykologiske sammenhænge, i en meget simpel form.

Psykologer af flere forskellige opfattelser vil sikkert kunne blive enige om, at den er for simpel.

I forbindelse med mit emne - dukketeatrets virkemåde - er den et forsøg på at finde et enkelt og overskueligt udtryk for sammenhængen mellem og forskellen på teaterformerne kropsteater og dukketeater på den ene side, og individets tilegnen sig virkeligheden på den anden side - dets "Aneignungshaltung" eller "erkendelseskoncept".

Idet jeg inddrager Winnicotts begreb "det potentielle rum" - hvad jeg har W.s bekræftelse på at kunne tillade mig - kan jeg trække en linie fra barnets første erkendelse af et "ikke mig" og dermed et "mig", til den voksne samfundsborgers brug af teatret som et "potentielt rum".

Det betyder, at den fascination, som dukketeatret udøver, kan føres tilbage til det enkelte menneskes allerførste erfaringer, og derigennem (ifølge Winnicott) til selve erkendelsens grundlag:

Den genstand, som vi skabte for at kunne finde den og benytte den som udgangspunkt for den

"..lebenslängige menschliche Aufgabe, innere und äußere Realität von einander getrennt und doch in wechselseitiger Verbindung zu halten" <sup>93</sup>.

Kropsteatrets rollespil kan da antages at have sin psykologiske baggrund i en senere (barne)alders rollelege: For at kunne forestille sig, at man er en anden, må man først have en egen identitet.

Med Winnicott kan man antage, at overgangsobjektets etape betyder en overgang til "realitetsprincippet" <sup>94</sup>. Rollespillets etape vil da kunne sammenholdes med begrebet "socialisering" (i dens samfundsmæssige dimension):

Individet oplever i det efterlignende rollespil sig selv i samfundsmæssige roller som en mellem andre, og lærer at forholde sig dertil <sup>95</sup>.

#### **- dukkespiller og kropsspiller:**

Set således viser dukkespillerens og kropsspillerens forskellige "erkendelseskoncept", som Kavrakova-Lorenz beskriver det, tilbage til forskellige etaper i individets udvikling, som ikke kan betragtes som gående fra et "lavere" til et "højere" niveau, men snarere som blivende områder, hvor det ene danner grundlag og forudsætning for det andet, begge tilhørende det "neutrale, intermediære erfaringsområde" - det potentielle rum.

Den ene måde at "se" omgivelserne på karakteriserer Kavrakova-Lorenz <sup>96</sup> med begrebet "væsensforskellighed". I den terminologi, som her foreslås, betyder det en fremmed omverden af objekter ("ting" og "endnu-ikke-individer) overfor et "mig", svarende til overgangsobjektets etape, og pegende mod dukkespil.

Den anden måde karakteriseres ved "lighed": Individet ("Jeg'et") mellem andre individer ("socialiseringsprocessen"), svarende til rollespillets etape og pegende mod "krops"spil.

Om man så vil opfatte den vordende dukke- eller "krops"spillers tilbøjelighed til og talent for den ene eller den anden udtryksform som udtryk for, at dukkespilleren er "barnligere" end "krops"spilleren, eller som udtryk for, at dukkespilleren har passeret rollespillets stadium af identitets-usikkerhed, og er vendt tilbage til - på et højere niveau - at kunne se sig selv overfor en væsensfremmed omverden, er måske også et spørgsmål om ens eget personlige "erkendelseskoncept".

#### **- den æstetiske oplevelse og det potentielle rum:**

"Det potentielle rum", som beskrevet af Winnicott, er med Lotman's ord om legen karakteriseret ved, at to uforenelige holdninger optræder samtidig: Den reelt praktiske, og den forestillingsdannende fiktive.

Eftersom det "potentielle rum" ifølge sin definition er utilgængeligt for "begreber", står vi her ved grænsen for vores begrebs-

verden. Stadig uden at gå nærmere ind herpå kan man konstatere, at dette synspunkt er overensstemmende med andre beskrivelser af den æstetiske oplevelse, som karakteriseres ved subjektets forsvinden i objektet, "jeg'ets" forsvinden o.s.v.

"Seiner ganzen Natur nach bleibt das ästhetische Erlebnis in seinem Wesen und Ablauf unverstänlich und dem Subjekt verborgen. Niemals wissen und verstehen wir, warum uns dieses oder jenes Werk gefallen hat. Alles, was wir uns zur Erklärung seiner Wirkung ausdenken, ist etwas nachträglich Hinzugedichtetes, ist eine ganz eindeutige Rationalisierung unbewußter Prozesse. Das eigentliche Wesen des Erlebnisses bleibt uns ein Rätsel" <sup>97</sup>.

Begrebet "den æstetiske oplevelse" kan således sættes i forbindelse med begrebet "det potentielle rum". Belønningen for den æstetiske oplevelse, således defineret, er en fornyet selvdefinering i forhold til omverdenen: øget selvfølelse <sup>98</sup>.

Julie Kristeva beskriver "det tomrum", hvori "nul-subjektet" bevæger sig, som modpol til det logiske rum, i hvilket det talende subjekt dominerer. Det "paragrammatiske rum" - poesiers rum - befinder sig på kanten af dette "tomrum": Vor kulturs nerve. Kristeva fremhæver, at det poetiske sprogs "paragrammatisme" ikke nødvendigvis må være baseret i det ubevidste og dermed forbundne begreber som fantasi, men at der er tale om en specifik semiotisk praksis, som man ikke bør opløse i sand/falsk logik eller i talens eller tegnets reference/indhold/udtryk topologi <sup>99</sup>.

Denne advarsel modsvarer Winnicotts advarsel. Han ser sit bidrag ikke så meget i selve beskrivelsen af overgangsobjektet og det potentielle rum, men hæfter opmærksomheden på det potentielle rums paradoks:

"Mein Beitrag besteht in der Aufforderung, dieses Paradox anzuerkennen und hinzunehmen und es nicht lösen zu wollen. Nur eine Zuflucht zu abgespaltenen intellektuellen Funktionen könnten es lösen; der Preis wäre jedoch, daß das Paradox dabei seinen Wert einbüßt" <sup>100</sup>.

#### **- fascination og afvisning:**

Disse ovenfor beskrevne psykologiske grundlag har producent og recipient således til fælles, også selv om der naturligvis igen ligger særlige psykologiske dispositioner - som ikke skal behandles her - til grund for valget af kunstnerisk-skabende virksomhed, fremfor andre erhvervsmuligheder.

Idet vi gik ud fra, at producentens grund til at vælge dukkespil som udtryksform havde noget at gøre med recipientens accept eller afvisning af dukkespillet som kommunikationsform, søgte vi det psykologiske grundlag for teatret, og dannede udfra Winnicotts teori om "det potentielle rum" en teoretisk model af det psykologiske grundlag for vore "forestillinger" og for teatret - i en samfundsmæssig kontekst - med sine to "grundarter": dukkespil og "kropsspil".

Den fascination, som dukketeatret udøver, fører efter denne model da ikke blot tilbage til det virksomme menneskes grundlæggende nysgerrighed og "skuelyst", men til det enkelte menneskes allerførste erfaringer, og til den måde, hvorpå mennesket overhovedet erkender sin omverden. Også selv om det voksne menneske, som har tilegnet sig en stor sproglig kompetence, måske ikke længere er sig det bevidst.

Det forklarer, at et vist udviklingstrin er nødvendigt, for overhovedet at kunne erkende teater som teater, og det forklarer også pubertetsbørns ofte stærke afvisning af dukketeatret, som et stade, de for kun kort tid siden har lagt bag sig.

Det danner en forklaringsramme omkring dukkespillets terapeutiske muligheder, uden at jeg her skal gå nærmere ind på dette område: Dukkespillet danner et udvidet handlerum - en anden virkeligheds-tilstand: Det potentielle rum - et rum, hvori man kan tale med sig selv, måske endda uden selv at opdage det.

Dukketeatrets virkemåde har forbindelse til dette "potentielle rum" og dermed til paradoksets fascination: At noget på samme tid kan være såvel "mig" som "ikke-mig" - såvel "subjekt" som "objekt". Afvisningen af dukketeatret er måske en følge af et "erkendelses-koncept", som ikke "tillader" sådanne paradokser.



Det andet spørgsmål: Dukketeatrets virkemidler ("dramaturgi")

---

## 1. Begrebet "fascinationsværdier" og begrebet dramaturgi.

Spillerens kommunikation med dukken, hans "forvandlen sig" til "motor" for dukken og dukkens tilsvarende forandring ("Umwandlung") fra dødt materiale til "levende" rollefigur, ses af Kavrakova-Lorenz som dukkespillets "invarians", dets konstituerende element eller "mindste dramaturgiske enhed", og kan betragtes som en fascinationsværdi. Jeg stiller mig spørgsmålet, om der findes andre fascinationsværdier, og da hvilke ?

Indføringen af begrebet "fascinationsværdier" i den dramaturgiske begrebsverden er et udtryk for mit behov for egnede begreber til at beskrive de elementer i en teaterforestilling, som producenten bevidst eller ubevidst benytter sig af ved opbygningen af sin forestilling, og som er relateret til den fascination, han ønsker at opnå hos sine tilskuere <sup>101</sup>.

"Fascinationsværdierne" skal forstås som de egenskaber ved en forestilling, som gør, at tilskuerens opmærksomhed fastholdes gennem forestillingens spændingskurve, hvadenten man beskriver den med aristoteliske eller andre termer, og hvadenten forestillingens "form" kan beskrives som dramatisk, episk eller simultan <sup>102</sup>. Dermed bliver beskrivelsen af fascinationsværdierne også en beskrivelse af de dramaturgiske virkemidler, som producenten tager i brug, for at opnå denne virkning.

Den fælles overskrift for de forskellige dramaturgiske tilgange til en forestilling er forsøget på at skabe analysebegreber. Historisk set har disse analyser oftest forholdt sig til dramaets tekst, eller til spændingskurvens mulige forløb. Moderne forestillingsanalyse refererer også til forestillingens signalkoder: Scenografi, lyssætning, lyskarakter, musik, kostumer, bevægelsesmønstre, farver, materialer. Her betragtes alt, hvad der indgår i den teaterkonstituerende begivenhed principielt som en del af forestillingens "tekst" <sup>103</sup>.

Men uanset at både de klassiske og de nyere dramaturgiske, forestillingsanalytiske og tegnteoretiske analysemetoder naturligvis kan være til stor nytte også under opbygningen af en forestilling, modsvarer de hverken den måde, en forestilling produceres på, eller den måde, forestillingen i almindelighed opleves på.

Taler vi efter en (god) forestilling om hvad det var, som fascinerede os, hvad det var, som gav os en oplevelse, så taler

vi i almindelighed ikke om spændingskurver eller om heltindens kjoles farve, selv om vi naturligvis har "oplevet" begge dele. Såvel i produktionen som i receptionen defineres og opleves kombinationer af signalkoder i helheder af forskellig karakter, f.eks. i form af mulige "associationer", "genkendelse", "overenstemmelse" eller "lighed" - som så igen kan være på mange forskellige planer, have forskellig stil eller karakter. Eller man kan tale om at en forestilling "rykker" i tilskuerens egen forestillingsverden, sådan at han under og efter forestillingen oplever sin virkelighed på en ny og hidtil uoplevet måde - og undervejs er kommet til at le eller græde, eller måske begge dele. Eller man taler om "det aldrig før sete", om "beherskelse af midler", i form af en faglig kunnen, som chokerer eller aftvinger beundring, måske netop fordi man ikke fornemmer anstrengelsen.

Meget teater skabes kun for at tjene penge, og meget teater opleves alene for underholdningsværdien - her forstået som "tidsfordriv".

Uden her at ville gå ind i den diskussion og uden på dette sted at ville give mig til at diskutere begreberne "katharsis", eller med Brecht "Karusselteater" og "Planetariumteater"<sup>104</sup>, er det vel trods alt det at forlade teatret med nye og ukendte fornemmelser såvel i hoved som i krop, netop hvad tilskueren søger, og hvad producenten i sidste ende stræber efter at fremkalde. For begge parter vedkommende med bevidstheden om, at det ikke lykkes hver gang.

Hvis vi vælger at tage udgangspunkt i de nævnte karakteristika for teateroplevelsen, kunne vi give de værdier, vi søger, betegnelserne "model", "forvandling" og "show".

Under begrebet "model" samles da værdier i forbindelse med genkendelse, associationer, lighed og overenstemmelse i forhold til producentens og recipientens virkelighed.

Med begrebet "forvandling"<sup>105</sup> betegnes de værdier i teateroplevelsen, som har at gøre med recipientens oplevelse af "en anden virkelighed", her dukken, - det døde materiale - som bliver levende. Idet producenten "forandrer" dukken til et levende væsen - eller i kropsteatret "forvandler sig" til rollefiguren - giver han recipienten en potentiel mulighed for at følge med ind i denne anden virkelighed, opleve den som "virkelig", og dermed også mulighed for selv at "forvandle sig".

Under begrebet "show" forstås værdier i forbindelse med beundring eller forundring over producentens faglige kunnen, opfindsomhed og vovemod, set i relation til recipientens erfaringshorisont.

I det følgende skal disse tre "fascinationsværdier" da diskuteres, som midler til målet: Tilskuerens fascination. Idet jeg udgår fra virksomheden, betragtes de som virkemidler, som producenten kan benytte sig af, når han opbygger sin forestilling.

Som den første og mest umiddelbart nærliggende af disse værdier skal der ses på teatrets "modelkarakter" og på begrebet "model" som sådan, derfor først bemærkninger til begreberne virkelighed, afbildning og model.

## 2. Virkeligheden og afbildningen.

Teatret er fra sin første opståen at betragte som en efterligning - mimesis - af menneskenes "verden", altså en afbildning af virkeligheden, som den opleves af mennesker i dens historiske og samfundsmæssige dimension.

Ved "virkelighed" forstås da også de forestillinger om virkeligheden - de "fiktioner" <sup>106</sup> - som menneskene i en given historisk tid har.

Begivenhederne på teatrets scene giver os associationer til forhold, som vi har oplevet - vi genkender os selv og andre, vi finder overenstemmelser og ligheder, eller vi undrer os over forskelle.

Når Shakespeare i "The merchant of Venice", 1.1 skriver, at

"The world's a stage, where every man must play his part" <sup>107</sup>,

benytter han en allerede på hans egen tid kendt og slidt metafor om "verden" og teatrets "scene"; en metafor, som henter sin kraft fra den kendsgerning, at menneskene i deres samfundsmæssige virkelighed ofte kan føle sig fremmedgjorte og tvungne til at påtage sig "roller", de ikke kan identificere sig med, men heller ikke kan undslippe fra.

Men selvom teatret på nogle punkter ligner virkeligheden, er virkeligheden ikke derfor lig med et teater.

En - videnskabelig - beskrivelse af menneskenes forhold til hinanden i deres sociale og samfundsmæssige virkelighed kan ikke begrænses til en beskrivelse som et rollespil.

Derimod kan man - også videnskabelig set - opfatte teatret som en model af virkeligheden - med Schiller:

"Die Bretter, die die Welt bedeuten" <sup>108</sup>

- fordi der på nogle punkter er en analogi mellem virkeligheden og teatret.

Juri M. Lotman betragter på denne måde kunst ud fra synsvinklen "model":

"Die Kunst - beziehungsweise ein Kunstwerk - [ist] stets ein Analogon der Wirklichkeit...übersetzt in die Sprache des jeweiligen Systems. Deshalb ist ein Kunstwerk immer symbolisch und muß gleichzeitig als Analogon eines bestimmten Objekts begriffen werden, daß heißt als etwas "Ähnliches" und "Unähnliches" zugleich.

Wird der Akzent auf nur einen dieser nicht voneinander zu trennende Aspekte gelegt, dann geht die modellbildende Funktion der Kunst verloren. Die Formel für die Kunst lautet: Ich weiß, daß dies nicht das ist, was es darstellt, aber ich sehe klar, daß es das ist, was es darstellt." <sup>109</sup>

**- hvad forstås ved "en model":**

Skal vi forklare og forstå indviklede sammenhænge, tyr vi til modellen - og vi bygger den tit på stedet af de forhåndenværende salt- og peberbøsser, tændstiksæsker o.s.v.: "Her stod jeg, så kom han herfra....".

Modellen gør det abstrakte sanseligt-konkret, viser os billeder og ligheder, gennem hvilke vi måske kan komme til klarhed over det, som vi ikke ellers ville kunne forklare.

I almindelig daglig tale benyttes ordet "model" som betegnelse for flere forskellige ting, som tilsyneladende ikke umiddelbart har så meget med hinanden at gøre.

"Model" benyttes som synonym for mannequin, eller som betegnelse på en ny udgave af f.eks. en bil, i begge tilfælde refererende til begrebet "eksemplarisk", som et "forlæg" eller et "mønster".<sup>110</sup> Det er ikke i den betydning, at begrebet her vil blive benyttet. Modelbegrebet, som det her benyttes, refererer til den kognitive model, den model, som skal tjene til at beskrive eller belyse komplekse forhold. Således også Lotman:

"Ein Modell ist ein Analogon zum jeweiligen Erkenntnisobjekt und vertritt dieses Objekt im Erkenntnisprozeß"<sup>111</sup>.

Fra en anden side af det videnskabelige spektrum - fra kybernetikken - benytter Herbert Stachowiak i "Allgemeine Modelltheorie" modelbegrebet endnu bredere, idet han skriver:

"Das Modellkonzept der Erkenntnis greift den Abbildgedanken der klassischen Erkenntnistheorie auf, relativiert ihn jedoch im Sinne des pragmatischen Entschlusses. Hiernach ist alle Erkenntnis Erkenntnis in Modellen oder durch Modelle und jegliche menschliche Weltbegegnung überhaupt bedarf des Mediums "Modell": indem sie auf das - passive oder aktive - Erfassen von etwas aus ist, vollzieht sie sich relativ zu bestimmten Subjekten, ferner selektiv - intentional selektierend und zentrierend - und in je zeitlicher Begrenzung ihres Original-Bezuges.

Modell in jenem mehrfach zu relativierenden Sinne ist ebenso die "elementarste" Wahrnehmungs"gegebenheit" wie die komplizierteste, umfassendste Theorie. Modell ist das vermeintlich objektive Erkenntnisbilde ebenso wie die Gedankenkonstruktion, die ihre Subjektivität und Perspektivität betont. Modell ist Newtons Partikelmechanik ebenso wie Rankes Weltgeschichte oder Hölderlins Hyperion."<sup>112</sup>

Her mødes således Stachowiak og Lotman.

Max Black beskriver i "Models and Archetypes" - udfra sit lingvistisk-filosofiske synspunkt - 4 kategorier af denne form for modeller: Skalamodeller, analoge modeller, matematiske modeller og teoretiske modeller. I forbindelse med teatret er det naturligtvis de to første kategorier, som interesserer<sup>113</sup>.

Begrebet "model" har begrebet "original" til forudsætning, og forholdet mellem model og original er som forholdet mellem teater

og virkelighed assymmetrisk: A er original til B, men B er ikke original til A, B er en model af A og afviger fra A på bestemte punkter <sup>114</sup>.

Såvel Black som også Lotman og Stachowiak henviser til et modelbegreb, hvor modellen kan benyttes til at skabe et billede af komplekse sammenhænge, som - selv om de er virkeligt eksisterende - ikke i sig selv kan "afbildes", som f.eks. eksperimenter med "kunstig intelligens": opbygning af computerprogrammer som virker analogt med den menneskelige hjerne, og som - ligesom mennesket - "erkender" via analogi.

Modellen kan ikke benyttes som videnskabeligt "bevis": Modellen er model af noget for nogen, til en bestemt tid. Modellen repræsenterer en mulighed - en vej til erkendelse af virkeligheden.

Juri M. Lotman - som citeret ovenfor - betragter kunst som et "modeldannende system", og sætter dermed modelbegrebet i forbindelse med tegnteorien:

"Als Inhalt der Kunst qua modellbildende System figuriert die wirkliche Welt - übersetzt in die Sprache unseres Bewußtseins - die wiederum übersetzt ist in die Sprache der betreffende Kunstgattung... Von einem Zeichen schlechthin unterscheidet sich ein Modell dadurch daß es nicht einfach für ein bestimmtes Denotat steht sondern dieses zweckbezogen ersetzt innerhalb eines Prozesses der Erkenntnis und Einordnung des jeweiligen Objekts... Kunstwerke folgen in ihrem Aufbau dem Prinzip der ikonischen Zeichen. Daraus ergibt es sich, daß die Information, die in einem Kunstwerk enthalten ist, nicht abgetrennt werden kann von der Sprache seiner Modellierung und von seiner Struktur als Zeichenmodell. (fremhævelse JL)... Die Definition des Kunstwerks als eines Zeichenmodells bringt es mit sich, daß darauf alle grundlegende Bestimmungsstücke sowohl des Modells wie auch des Zeichens angewandt werden können" <sup>115</sup>.

Også som "tegnmodel" eller "legemodell" <sup>116</sup> har modellen den egen-skab, at vi ud fra det vi ved, kan danne os et billede af det vi ikke ved:

We try to bring the remote and the unknown to our own level of middle-sized existence <sup>117</sup>.

### **3. Dukketeatret som model.**

Vil man betragte en teaterforestilling som en "model", så er der her tale om en model af en type, hvortil der ikke findes en "original" som sådan, men hvor man udfra det kendte forsøger at udforske det ukendte, eller gennem fremmedgørelsen eller anskueliggørelsen forsøger at gøre det bekendte til det erkendte <sup>118</sup>.

Teatrets modelkarakter kan umiddelbart sættes i relation til klassisk teaterteori og til moderne erkendelsesteoretiske og kybernetiske begreber. Det er indenfor rammerne af dukketeatret som model, at man finder de fleste referencer til (ældre) dukketeaterlitteratur.

#### **- modellens fascination:**

Modellen er en invitation til identifikation, fordi man kan gøre sig fortrolig med den, modellens "overskrift" er: Hvad nu hvis - Modellen giver os en grundlæggende følelse af sikkerhed: Følelsen af at forstå og beherske <sup>119</sup>. Denne følelse griber ikke blot tilskueren, men også hyppigt (eller altid ?) spilleren.

Ved "skalamodel" forstår man ofte en formindsket udgave af originalen - en miniatur <sup>120</sup>.

I vore hoveder viser de indre billeder sig som små "skalamodel-ler", i hvilke vi i fantasien - i drøm eller i erindring - kan vandre omkring. I den formindskede skalamodel kan man, som på et indre billede, se det hele i et blik <sup>121</sup>.

Dukkehuset som model tillader os at fornemme hele huset, ikke kun en forvirrende følge af enkelte værelser, døre og trapper. Modeljernbanen tillader os at opfatte togets bevægelse gennem landskabet, ikke blot udsigten fra kupévinduet.

Automaterne, modellerne af solsystemet, "Noahs ark", bondegården, tinsoldaterne, modelbilerne, -skibene og -flyvemaskinerne er alle ud af den samme familie.

Hvis man ville skrive miniaturens historie, måtte man vel begynde med "Venus fra Willendorf", og fortsætte med de gamle ægypteres gravgaver - imellem hvilke vi iøvrigt også finder et dukketeater. Det ville måske ikke være helt forkert, hvis man satte de computerbaserede "adventure"-spil sidst i udviklingsrækken. Set således hører dukketeatret med sine miniatur-mennesker og - dyr til miniaturens familie.

#### **- model- eller papirteatret:**

Dukketeatrets (skala)modelkarakter finder sit reneste udtryk i modelteatret (papirteatret), som netop i Danmark, på baggrund af bogtrykkeren Alfred Jacobsens litograferede ark, er blevet særlig udbredt og populært <sup>122</sup>.

I denne form kan dukketeatret være en virkelighedstro afbildning af eksisterende teaterrum og faktisk spillede forestillinger, lige til de små papdukkes "portrætlighed" med de skuespillere, som spillede rollerne på det "rigtige" teater <sup>123</sup>.

I modelteatret finder vi altså en (skala)model af en "kropsteater"forestilling, som så igen i sig selv kan opfattes som en "model af en virkelighed" - også selv om denne "virkelighed" er en fiktion, og rollefigurerne og/eller deres omgivelser aldrig har eksisteret i den virkelige verden, og de handlinger, som de indgår i, aldrig har fundet sted.

I den forstand er de dukketeaterformer, som ikke opstår som efterligninger eller modeller af kropsteaterforestillinger naturligvis også modeller i sig selv.

### - "skalamodel" og "analogmodel":

Modelteatret er prototype på dukketeatret som skalamodel, virkningen af analogmodellen kan man sammenholde med begrebet "metafor".

Analogmodeller modsvarer den måde, hvorpå vi f.eks. danner os nye ord - noget "samtidig ens og uens", det ene beskrevet via det andet.

På den ene side betyder synsforventningerne, at tilskueren selv yder et stort arbejde - han "ser" f.eks. mimik i et ubevægeligt dukkeansigt <sup>124</sup>.

På den anden side ligger informationen i det som ikke stemmer, det som ikke modsvarer det billede, som vi allerede kender. Punktet, hvor modellen ikke "stemmer" bliver da såvel ny information - måske irritation - som også bekræftelse på, at man har begrebet originalen - virkeligheden - rigtigt.

Forstået som "skalamodel" har dukketeatret tydeligvis mere direkte end kropsteatret mulighed for at benytte ændringer i størrelsesforhold og perspektiv som virkemiddel.

Forstået som "analogmodel" har dukketeatret tydeligvis mere direkte end kropsteatret mulighed for at skifte "verdensbillede": Fra menneskenes verden til dyrenes, eller til en verden af fantasivæsener - guder, djævle, alfer og trolde.

Eller man kan bevæge sig i f.eks. H.C. Andersen'ske verdener af ting: Thepotten, Sparegrisen, Flipperne, Hyrdinden og Skorstensfejeren og flere andre.

Eller man går til en verden af materiale, klang og bevægelse, et klassisk eksempel er Kandinski: "Den gule klang" <sup>125</sup>.

Interessante moderne eksempler kan findes hos Werner Knoedgen, her gås der også nærmere ind på denne forms begrænsning <sup>126</sup>.

Dukken er i sig selv en model af et menneske og tillægges, som nævnt i de indledende definitioner, uanset sin konkrete udformning, altid handlemønstre, som er afledt af menneskelige handlemønstre.

Det er f.eks. en grundregel i H.C. Andersens eventyr at "naturens love ikke brydes" <sup>127</sup>: "Tingenes orden" opretholdes, således at en tepotte tænker og opfører sig som en tepotte, og derved som et menneske måtte tænke og opføre sig, hvis det altså var en tepotte.

Det er dette "kendte element" som gør, at teatret og dermed dukketeatret overhovedet kan fungere som model.

### - dukken som metafor:

Når et menneske beskrives som en tepotte, har vi at gøre med "en metafor" <sup>128</sup> for et menneske af en bestemt type og karakter.

Dukken som skalamodel kan ses som en afbildning - et portræt af en rollefigur; betragter man dukken som metafor er der tale om en analogisk lighed.

Metaforen skaber en sammenhæng via analogi, og dermed en ny forståelse:

"Es wäre in einigen dieser Fälle aufschlußreicher zu sagen, die Metapher schafft Ähnlichkeit, statt zu sagen, sie formuliert eine bereits vorher existierende Ähnlichkeit" <sup>129</sup>.

Metaforen kan dermed sættes i relation til modelbegrebet, som Max Black (metaforisk) formulerer det:

"Jede Metapher ist die Spitze eines untergetauchten Modells" <sup>130</sup>.

I valget af spillemateriale kan man da principielt gå to veje: I det ene tilfælde formes materialer som en afbildning af de tænkte rollefigurer. Her er karakteren af (skala)model fremherskende.

I det andet tilfælde benytter man sig af amorfe materialer eller af genstande fra virkeligheden, som - idet de "frigøres" fra deres funktion som ting bringes til at fungere som rollefigurer. Her er det karakteren af metafor (analogmodel), som er fremherskende <sup>131</sup>.

I det første tilfælde synes den betydning, som materialet tilfører dukken, at være begrænset. Materialet "forsvinder" så at sige i rollefiguren.

Her finder man fascinationen over at skabe (og betragte) en dukke med stor umiddelbar og funktionel lighed med sin "original": Klovnen kan rulle med øjnene og åbne og lukke munden - håndens fingre kan bevæges hver for sig, cirkushesten kan galoppere og trapezkunstnerdukken kan slå kolbøtter, dukken har portrætlighed med virkelige personer, o.s.v. <sup>132</sup>.

Producenten sætter sig her opgaven at skabe et fuldkomment væsen ud af det døde materiale - han er "gud for" eller "opdrager af" dukken <sup>133</sup>.

I det andet tilfælde medbringer tingen (dukken) et betydningsindhold i kraft af sin egen historie, betydning og værdi som genstand <sup>134</sup>.

Her træffer vi fascinationen ved at finde eller skabe liv i det ellers livløse, og dukken kan være hvad som helst <sup>135</sup>.

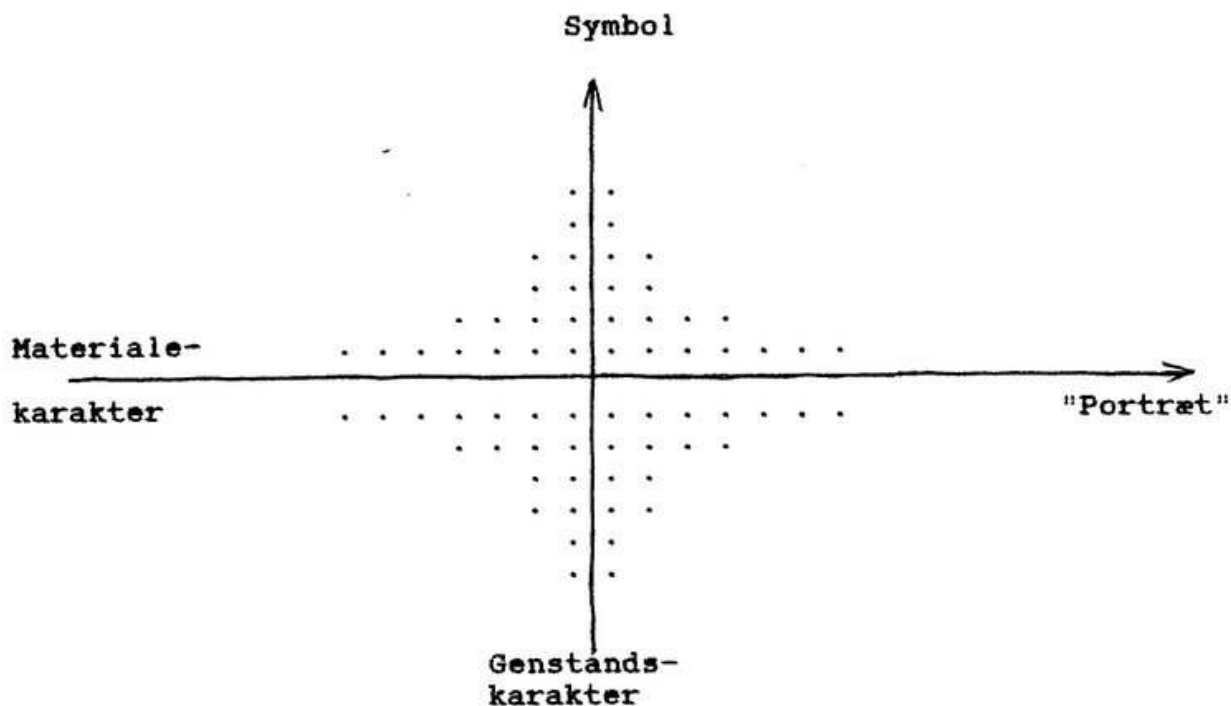
Her er opgaven at skabe en illusion af, at dukken f.eks. "ruller med øjnene", selv om den ingen øjne har: Dukken må med de midler, der er til dens rådighed (og det er primært hvad Stanislavski-skolerne kalder "fysiske handlinger"), udtrykke de følelser, som "normalt" eller "konventionelt" ville beherske et menneske i dukkens situation <sup>136</sup>.

Producenten sætter sig her opgaven at finde muligheden i "det umulige" - han er "opdrager" af dukken <sup>137</sup>.

Da alle genstande er skabt af materialer og da de som følge af deres brugsværdi og deres materialekarakter kan tillægges metaforiske betydninger, og da den gestaltede dukke i sig selv også er en genstand, kan man (inspireret af Roman Jakobson <sup>138</sup>) opstille følgende to akser:



Dukken som metafor:  
-----



"tænkt"  
bevægelse - mulig tillagt betydning, indtil symbol

↑  
→ konkret bevægelse - gestaltning.

Da der i denne sammenhæng er tale om afbildninger - ikke om sprogfigurer - har jeg som betegnelse på den vandrette akse valgt at erstatte begrebet "Metonymi" (nærhed, eller Saussure: "in praesentia") med begrebet "portrætlighed", forstået som en i sin yderste konsekvens fotografisk eller holografisk afbildningslighed, i modsætning til den metaforiske - analoge - lighed (Saussure: "in absentia") som vi finder på den anden akse. På denne (lodrette) akse er der i det ene yderpunkt tale om en brugsgenstand (som ikke "afbilder", men "er") - i det andet yderpunkt om en genstand, som er tilskrevet betydning i et sådant mål, at genstandskarakteren er tabt: et symbol <sup>139</sup>. (Eksempel: Et kors ses ikke længere som et henrettelsesredskab, men som et symbol på kristendom <sup>140</sup>).

For Roman Jakobson er "meddelelsen" altid et resultat af en selektion og en kombination ud fra de to akser. Analogt hertil kan man sige, at hvis en given dukke kan bestemmes inden for koordinatsystemet, vil det formbare materiale på et vist tidspunkt i bevægelsen mod størst mulig portrætlighed opleve en stigning i genstandskarakter og metaforisk betydning, for derefter igen at tabe disse betydninger, til fordel for portrætligheden med den intenderede rollefigur.

På samme måde vil en genstand i bevægelsen fra sin karakter af genstand mod størst mulig symbolsk betydning, vinde i materiale-karakter og "portrætlighed" for igen at tabe disse betydninger til fordel for den rent symbolske betydning - der ligesom portrætligheden - hurtigt udtømmer sig <sup>141</sup>.

Den største fascinationsværdi (størst muligt antal metaforiske betydninger) opnås da, hvor de to bevægelser krydser hinanden.

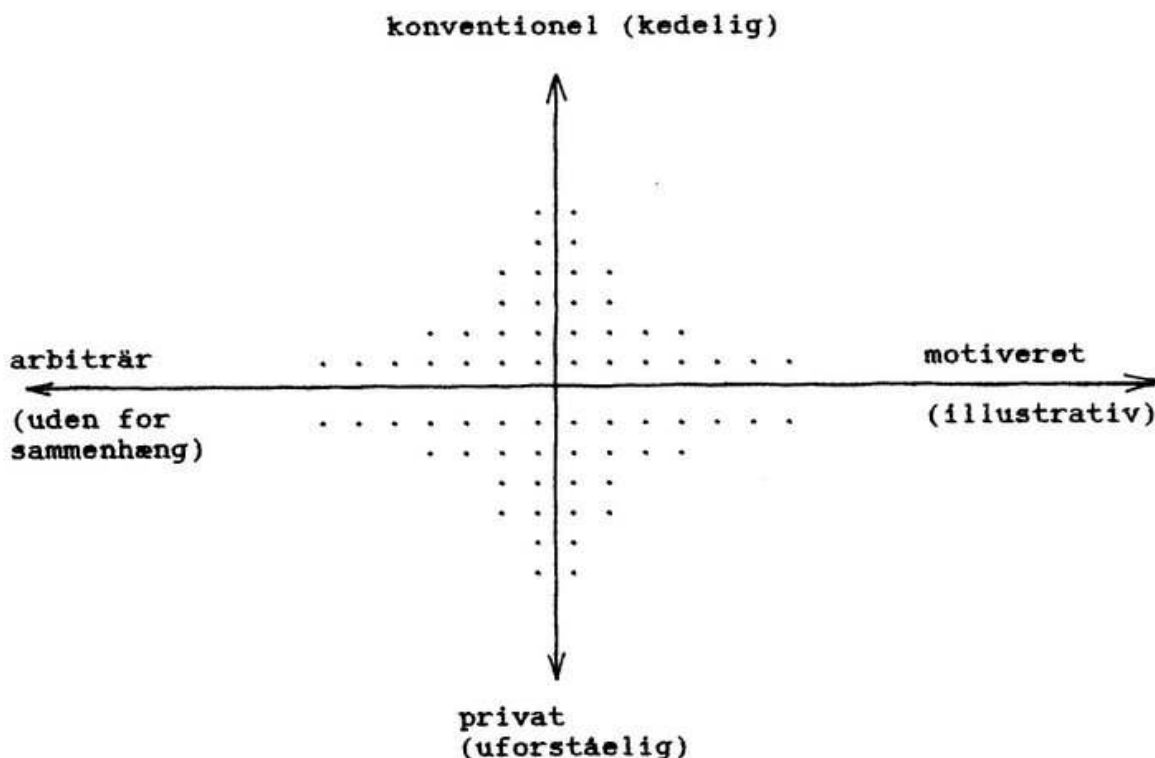
**- dukken som tegn:**

Et tegn kan defineres som et æstetisk udtryk, som får indhold ved hjælp af modtageren <sup>142</sup>. Selv om producenten naturligvis ønsker sig, at begivenhederne på scenen er aflæselige som tegn, er "et tegn" i den henseende intet "virkemiddel". Med Peirce's begreber kan en hvilken som helst dukke - uanset sin konkrete udformning - altid betragtes som "ikon" (for rollefiguren), som "index" (for hensigten "dukkespil") og som "symbol" (for mennesket som begreb) <sup>143</sup>.

Hvis man i stedet for at betragte tegnets abstraktionsgrad betragter forholdet mellem tegnet og det betegnede, kan man med anvendelse af "to-aksebilledet" ovenfor antyde følgende sammenhæng <sup>144</sup>:

Dukken som tegn:

-----



Her skal man ikke så meget forestille sig en "bevægelse" som en "spænding" mellem aksernes poler. Den største fascinationsværdi opstår, hvor tegnet opleves som betydningsladet uden at være illustrativt, forståeligt uden at være hverdagskonventionelt, og er gådefuldt, uden at gådens løsning synes at være uden for rækkevidde.

Spændingsfeltet kan sættes i relation til Jauß'begrebet "forventningshorisont" og kan også betegnes som poesiens spændingsfelt.

#### **- animation:**

Som virkemiddel betragtet er det først og fremmest dukkens bevægelse, som skal skabe fiktionen om dens selvstændige liv, og dermed komplettere dukken som model af et levende væsen <sup>145</sup>.

Ved dukkens animation - dens levendegørelse - er det afgørende punkt, at "Belebtes kann sich verhalten" <sup>146</sup> - det kan "opfatte, vurdere og reagere".

Her træffer vi - i en formulering indholdsmæssigt afledt fra Stanislavski - det mønster, som karakteriserer det virksomme, erkendende menneske, og som i indledningen blev beskrevet med begreberne "analogi, analyse, abstraktion".

Teaterdukken forstås først og fremmest som den manipulerbare og manipulerede dukke <sup>147</sup>.

Ved handskedukken eller den klassiske japanske Bunraku-dukke overføres bevægelsesimpulsen direkte fra spiller til dukke, "udefra" eller "indefra".

Ved marionet og stangdukke overføres bevægelsesimpulsen indirekte via henholdsvis snore og stave eller en kombination heraf.

Skyggedukken er normalt at forstå som en "stangdukke". Her er ikke blot bevægelsesimpulsen indirekte, men også det signal, som sendes til recipienten i form af dukkens skyggebillede.

Udover disse klassiske hovedkategorier findes der både i det klassiske og i det moderne dukketeater et utal af variationer, helt hen til "fraspaltede" kropsdele: Spilleren lader (f.eks. !) sine hænder og fødder optræde som selvstændige væsener.

Det er normalt den måde, hvorpå dukken manipuleres, som danner udgangspunktet for klassifikationer og analytiske tiltag, såvel i den (sparsomme) ældre teoretiske litteratur som hos Kavrakova-Lorenz, som ser manipulationsmåden som det teknisk-materielle udtryk for forbindelsen mellem dukkespiller og dukke. Werner Knoedgen ser manipulationsmåden som udtryk for "wie weit der Spieler seine Rolle von sich abgespalten hat oder inwiefern er sich mit seinem Darstellungsinstrument noch identifiziert" <sup>148</sup>.

Dukkens udformning som (skala)model og metafor (analogmodel) for den intenderede rollefigur kompletteres af bevægelsen, men betinger den også.

Dukkens bevægelsesrytme - herunder også dens rytme i bogstaveligste forstand, forstået som lyden af dens bevægelse - er ikke blot betinget af af det valgte materiale, men også af manipulationsmåden.

Her tilføjes en ny dimension til dukkens metaforiske betydninger. Manipulationsmåden kan betragtes som et virkemiddel i sig selv.

Med begreber hentet fra billedkunsten kan man beskrive hånddukken som "surrealistisk" i sit udtryk, marionetten som "impressionistisk", stangdukken som "socialrealistisk", skyggedukken som "ekspressionistisk" og den direkte førte dukke som "naivistisk". Der skal ikke her gives en nærmere argumentation for denne betragtningsmåde - enhver kan overveje det selv og være enig eller uenig. Denne beskrivelse er alene ment som et tankeeksperiment, der skal understrege den valgte manipulationsmådes betydning for udtrykket, og er ikke at forstå som en lovmæssighed<sup>149</sup>.

Et andet væsentligt element i dukkens animation er dens sproglige udtryk, dens tale.

At "tale" er også en fysisk handling, og al udtryksfuld tale er altid ledsaget af bevægelse, af "handlen" - omend nok så lille. I modsætning til bevægelsen, som via manipulationssystemet formidles til dukken "selv", kommer talen udefra, enten fra dukkespilleren eller fra en særlig "stemmegiver" (som det også er tilfældet i den japanske dukketeaterform "Bunraku"), eller fra et af de teknologiske hjælpemidler (plader, bånd) som er udviklet i dette århundrede.

Ligesom materialet, som dukken er lavet af, står dukkens stemme altså umiddelbart i modsætning til (skala)modelkarakteren. Materialet såvel som bevægelsen kan betragtes som en del af dukkens "eget" udtryk, dens modelkarakter, stemmen derimod som en del af dukkespillerens eller stemmegiverens udtryk. Dette spørgsmål skal jeg vende tilbage til under punktet: "billedets dramaturgi - og ordet".

#### **- de tre trin fra materiale til dukke:**

Disse bemærkninger om dukken som virkemiddel i forhold til dukketeatrets modelkarakter kan afrundes og opsummeres med følgende beskrivelse af producentens udvælgelse og forberedelse af spillematerialet, som tre trin<sup>150</sup>:

1. Opdagelsen af og undersøgelsen af spillematerialets egenskaber, herunder også dets evt. manipulerbarhed og formbarhed. (Materialets egenskaber)
2. Opdagelsen af og undersøgelsen af spillematerialets "egenvilje", dets "historie" og dets "egenudsagn". (Materialets betydninger)
3. Det udvalgte - evt. formgivne - materiale tillægges selvstændigt liv - behandles som om det var levende, som om det havde selvstændige følelser, hensigter og anskuelser. (den "thetiske holdning"<sup>151</sup>)

Ad. 1:

Spillematerialets evne til at bære betydninger er således ikke kun afhængig af dets manipulerbarhed og formbarhed, men også af andre egenskaber som f.eks. brændbarhed, skørhed, og klang<sup>152</sup>.

Ad. 2:

Med begrebet "spillematerialets egenvilje" beskrives dets føjelse i overført betydning. Dets historie og "egenudsagn", og de deraf afledte mulige konnotationer, bestemmer dets evne til at modellere visse handlingsforløb og begreber og på den anden side dets uegnet til at understøtte visse andre.

Ad. 3:

I det tredje punkt begynder det "kvalitative spring" over i dukkespillet. Dukken kan kun med sine egne "subjektive" egenskaber som grundlag og udgangspunkt tilegne sig de karakteregenskaber, som den i sin funktion som rollefigur i en konkret dramatisk sammenhæng skal bære.

#### **- et sammenhængende verdensbillede:**

Over dukkerne modelkarakter og over deres sceniske aktioner - som også i sig selv har karakter af model - opstår i dukketeatrets enkelte iscenesættelser en model af en lille verden i sig selv - et "verdensbillede" eller med et udtryk fra Goethe: "ein kleines Welttheater" <sup>153</sup>.

I kropsteatrets sceneverden repræsenterer den levende kropsspiller en modsætning: Kropspilleren (skuespilleren) "er" ikke den rollefigur, han forestiller, og kan aldrig være "kunstværk" eller "model", fordi han som menneske altid må bringe sin egen aktuelle individualitet med ind.

Hvis dukken sættes ligmed "skuespiller" er "skuespilleren" på dukketeatrets scene lige så meget træ og malet stof som den malede teaterdekoration <sup>154</sup>.

På den anden side kan man hævde, at i samme øjeblik een genstand på scenen "bliver levende" - får tillagt selvstændigt liv - skifter også alle andre genstande på scenen konceptionel karakter - de har nu det potentiale at kunne blive levende.

Det afhænger af den aktuelt fremlagte "spilleaftale", i hvor høj grad det så faktisk sker.

Hvis karakteren af "skalamodel" er fremherskende, vil man måske umiddelbart kun forvente, at genstande, som i deres gestaltning modsvarer virkelige levende væsener, også tillægges sceneliv. Det afgørende - såvel for skalamodellen som for analogmodellen er, om der kan skabes sammenhæng i den sceniske verden inden for dens egne love, om der tilbydes en forståelig "spilleaftale". Kun derigennem kan den sceniske verden som model genspejle den sammenhængende (eller splittede -) virkelighed, som tilskuerne lever i - det er det, som også er fascinationen ved al sciencefiktion.

Som virkemiddel betragtet "opdager" man måske først denne sammenhæng i det øjeblik, hvor der opstår et "brud på illusionen":

Jo mere lighed med den (oplevede/erkendte) virkelighed, modellen udviser, des mere vil de punkter, hvor den ventede lighed mangler, hvor spilleaftalen brydes, springe i øjnene.

For modellighedens vedkommende ("skalamodellen") kan det beskrives med eksemplet den kunstfærdige marionet:

De mange snore muliggør et differentieret og naturtro bevægelsesmønster. Den komplicerede mekanik forsinker imidlertid manipulationen, og den opnåede "modellighed" sættes til igen i den langsomme bevægelsesrytme. (Denne rytme kan i sig selv blive til udtryk - men da som "metafor").

For den metaforiske ligheds vedkommende ("analogmodellen") kan det beskrives med eksemplet Den lille Rødhætte<sup>155</sup>:  
Bedstemor Kogt Kartoffel bliver ædt af Ulv Kartoffelmoser, og bliver logisk nok til kartoffelmos - kan hun "komme ud af maven igen" ? - og hvad med lille Rødhætte, som er et (angiveligt) nylagt hønseæg ? (der er faktisk en levende høne på scenen ...)

Benyttet bevidst og sikkert kan sådanne metaforiske betydninger være stærke virkemidler. Usikkert eller tilfældigt benyttet kan udsagnet vende sig mod producenten og tilintetgøre hans intentioner.

#### **- billedets dramaturgi og ordet:**

Enhver model er et billede - en afbildning. Dukken er i sit potentiale og uanset sin konkrete udformning som skalamodel eller som analogmodel (metafor) altid en afbildning af et menneske. Når A spiller rollefiguren B under anvendelse af teknikken "dukkespil", er det billedet - eller det udvalgte eller formede spillemateriale med sin modelkarakter og sine metaforiske betydninger bundet til materiale- og genstandskarakter ( - og af dukkespilleren tilført bevægelse og tale) - som sammen med spilleren udgør rollefiguren, og som opfatter, vurderer og reagerer: agerer i scenens verdensbillede, ud fra menneskelige måder at forholde sig på.

Det karakteristiske for den "visuelle dramaturgi" er, at billedets elementer er ligestillede.

Producenten kan ikke umiddelbart bestemme, hvor recipienten skal se hen, billedets elementer kan sættes tilfældigt sammen, eller med Roland Barthes' ord<sup>156</sup>: De aflæste betydninger "vandrers".

I forhold til skalamodelen kan man tale om en "ikke-kodet - bogstavelig - meddelelse"<sup>157</sup>. Men som bemærket kan karakteren af analogmodel - "metafor"- ikke "fjernes": Uanset sin udformning er dukken og dens sceneverden metafor alene ved sin materiale- og genstandskarakter. Ved siden af den "ikke-kodede bogstavelige" (denoterede) meddelelse er der derfor også altid en "kodet symbolsk (konnoteret)" meddelelse<sup>158</sup>.

Analysen af reklamens billeder<sup>159</sup> har vist, at betydningen ikke kan fjernes fra billedet, selv om det "umiddelbart (fremtræder) som et blot og bart spejlbillede af virkeligheden"<sup>160</sup>.  
Et billede har altid en betydning.

Fra Roland Barthes nu klassiske analyse af reklamebilledet<sup>161</sup> kan en anden erkendelse måske være væsentlig for forståelsen af dukke-teatret, nemlig ideen om, at det umiddelbare, naturlige eller "bogstavelige" billede (her skalamodelen) -

- "uskyldiggør konnotationens semantiske kunstgreb" .....  
"symbolernes diskontinuerte verden dykker ned i den  
denoterede scenes historie som i et uskyldighedens  
renselsesbad" <sup>162</sup>.

Sådanne "skjulte" konnotationer kan producenten benytte bevidst i sin dramaturgi - sådan som producenten af reklamebilledet gør det. Men i dukketeatret er disse konnotationer ofte skjulte også for producenten selv, i det omfang han alene betragter sit billede som en "skalamodel" og ikke er bevidst om de udsagn, som materialekarakter og genstandskarakter tilføjer billedet, eller måske væsentligere - ikke er opmærksom på, at det er menneskelige handlemønstre, som afspejles, også når man f.eks. sætter de talende dyr på scenen.

Når det lille føl gerne må lege med kaninen, men ikke må sparke den, og ikke må lege med ulven, men gerne må sparke den, hvad er det så for mennesker eller grupper af mennesker, som afbildes, og som producenten bevidst eller ubevidst sammenligner med henholdsvis "ulve" og "kaniner" ? <sup>163</sup>  
Det, som er logisk og uskyldigt inden for det "naturlige" billede, som skabes på scenen, får en anden dimension, og det er ikke i producentens magt at "eliminere" et sådant betydningsindhold igen.

I kraft af sin modelkarakter er dukketeatrets virkemiddel billedet langt mere end det er ordet.

Dukken kan ikke tale - den udtrykker sig ved de fysiske handlinger, som dukkespilleren giver den bevægelsesimpulser til. Men dukkespilleren kan være talerør for dukken. Spørgsmålet er da, hvad dukken kan bruge sin stemme til ?  
Herom skriver Roland Barthes - stadig med henblik på reklamebilledet:

"Den lingvistiske meddelelse er en teknik til at bekæmpe usikkerheden eller angsten ved de usikre tegn.  
I forhold til billedindholdets frihed har teksten en represiv værdi, og man kan forstå, at det er på dette niveau, at især et samfunds moral og ideologi investeres."<sup>164</sup>

Når ordet som bærer af betydninger lægges til det polysemiske billede, kan mulige associationer, ligheder og overenstemmelser - intenderede eller ikke - forvandles til postulater. I stedet for at udvide betydningsfeltet kan ordet komme til at begrænse det - modellen bliver til et "mønster". Dette kan selvfølgelig også være intention.

Omvendt kan flertydige, poetiske (litterære) tekster som f.eks. H.C. Andersens eventyr, via omsætningen til dukketeatrets billedsprog risikere en tilsvarende begrænsning <sup>165</sup>.  
Hermed er det ikke min hensigt at hævde, at man bør undgå at omsætte dramatiske og episke tekster til dukketeatret, eller som andre gør det, at argumentere for, at dukken klarer sig bedre uden ord <sup>166</sup>. Dermed undgår man ganske vist problemer, men afskærer sig også fra muligheder.

Hvis man med Lotman og Stachowiak betragter også poetiske tekster som "modeller" i sig selv, er det umiddelbart let at forestille sig, at to forskellige modelsystemer med hver sine kvaliteter:

Teksten og billedet - ikke umiddelbart og restløst kan "oversættes" til hinanden, og at det kræver en bevidst indsats og en klar intention at kombinere dem til en ny model, som ikke bare indeholder begge kvaliteter, men som også har en kvalitet i sig selv, som begrundet ulejligheden. Om en sådan sammensmeltning af tekst, billede og dukkespil benytter Kavrakova-Lorenz begrebet "synergi".

Ligesom dukkens stemme kan betragtes som en del af dukkespillerens og ikke af dukkens udtryk, kan den dramatiske tekst - uanset om den har været grundlag for spillet eller er udsprunget af spillet, og uanset om den tales af dukkespilleren eller af en "stemmegiver" evt. ved hjælp af teknisk udstyr - betragtes som tilhørende et andet modelsystem.

Med den dramatiske tekst og det talte ord nås da grænsen for dukketeatrets modelkarakter, for fascinationsværdien "model". De videre undersøgelser må inddrage dukkespilleren, ikke blot som "animator", "stemmegiver" eller "dukkefører", men som dukkespiller, i interaktion med dukken. Denne interaktion finder vi i fascinationsværdien "forvandling".

#### **4. Dukketeatret som "forvandling".**

Ved fascinationsværdien "forvandling" menes, som indledningsvis defineret i dette afsnit, de værdier i forestillingen, som har at gøre med recipientens oplevelse af en anden virkelighed. I "kropsteatret" er virkemidlet krops(skue)spillerens "forvandlen sig" til rollefiguren. I dukketeatret er virkemidlet det som Kavrakova-Lorenz kalder "den mindste dramaturgiske enhed": Spillerens "forvandling," idet han som producent aktivt og bevidst vælger at "forsvinde" fra tilskuerens bevidsthed og alene være "motor" for dukken, og dukkens samtidige "forandring" fra dødt materiale, genstand eller skulptur til aktivt "selvstændigt" handlende rollefigur. Begge bliver da som beskrevet af Kavrakova-Lorenz genstand for en gensidig og permanent "Verfremdung".

Teknisk set sker "forvandlingen" idet dukkespilleren forskyder sin koncentration fra sit eget "centrum"<sup>167</sup> til dukkens "centrum". Disse stadige koncentrationsskift kan f.eks. tydeligt følges, hvor en (synlig) spiller "taler" med sin dukke, som f.eks. bugtaleren gør det. Den gode spiller foretager disse skift så hurtigt, at den "normale" tilskuer ikke bemærker det. Teknisk kan spilleren imidlertid kun gøre en ting ad gangen: Han forskyder sin opmærksomhed, sin koncentration - som ikke er delelig - han skifter sin "indstilling"<sup>168</sup>.

#### **- "forvandlingens" fascination:**

Overskriften for "forvandlingen" er: Er det, eller er det ikke ?  
- kan noget på samme tid være to forskellige ting ?  
Forvandlingens fascination er også fascinationen ved at overskride grænser.

Sådan som begrebet "potentielt rum" ifølge Winnicott og begrebet fascination her bliver anvendt, har "forvandlingen", i det øjeblik hvor den bevidst opleves, endnu ikke fundet sted, eller er allerede forbi.



I det øjeblik, hvor tilskueren har "forvandlet" sig, er han trådt ind i det "potentielle rum", og hans oplevelse er den, som sceneskikkelsen oplever - altså ingen "forvandling", men snarere "identifikation" eller "indføling".

Netop fordi dukken i modsætning til "kropspilleren" ikke er et menneske, er den åben for identifikationen - er den "ufarlig". Dukken er og bliver tydeligt "ikke-mig".

#### **- et dialektisk forhold:**

Modelkarakteren stiller som fascinationsværdi et billede af denne anden virkelighed til rådighed for recipienten. Men det er dukkespillerens og dukkens interaktion - hans "forvandling" eller hans indtræden i det "potentielle rum" - der som virkemiddel giver recipienten mulighed for selv at træde ind i dette verdensbillede, at opleve det som "virkeligt". Her flettes "virkemiddel" og "virkemåde" sammen, idet recipientens bevægelse ind i denne anden virkelighedsstatus må ses som en aktiv genspejlen af producentens tilsvarende bevægelse.

"Forvandlingen" af spilleren til "motor" og dukken til "noget levende" ( skiftet subjekt/objekt og objekt/subjekt) finder sted i recipientens fantasi, i perceptionen, men har sin forudsætning i det dialektiske forhold mellem spiller og dukke:

Dukkespilleren behøver dukken for at kunne være dukkespiller. Dukken er på sin side defineret ved sin dukkespiller, men forholdet er ikke symmetrisk.

Dukken ville stadig eksistere i sin egenskab af materiale, genstand eller artefakt, også uden dukkespilleren.

(Dukkens positive bestemmelse)

For at kunne spille dukken, må dukkespilleren gøre sig til "motor" for dukken. (Dukkespillerens negative bestemmelse)

Dukken er genstand for relationen (den ydre forbindelse) mellem dukkespiller og dukke.

Dukken er objekt for det forhold (den indre forbindelse) mellem dukkespiller og dukke, som dukkespilleren konstituerer via dukkespillet <sup>169</sup>.

Dukkespillerens positive bestemmelse er producent, dukkens negative bestemmelse er udtryk.

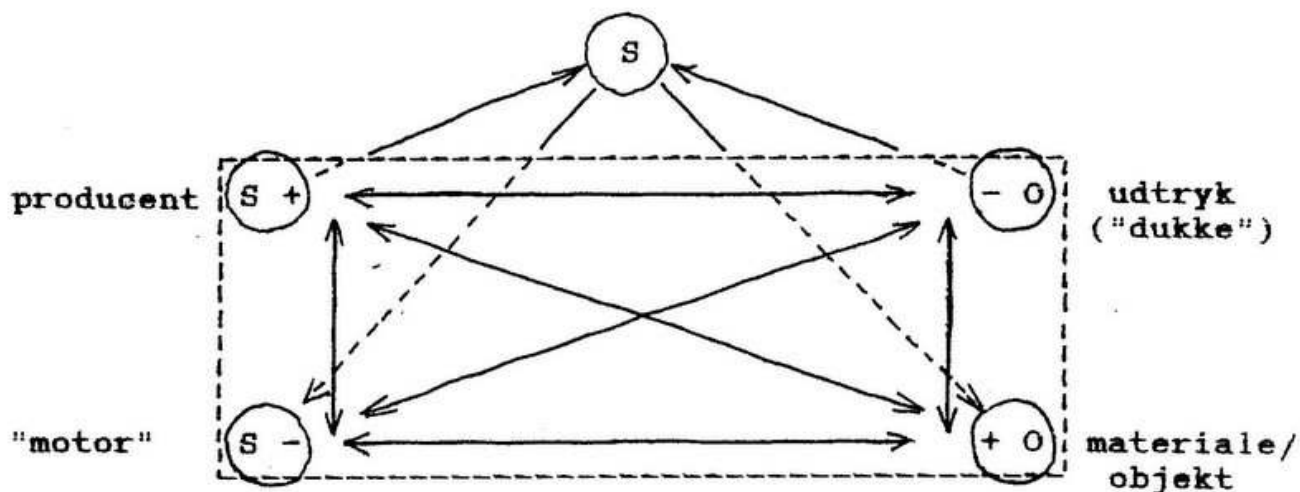
Dukken (objektet) determinerer ikke automatisk spillet (genspejling). Det er dukkespillerens (subjektets) aktive omgang med dukken - hans aktive genspejlen, som determinerer spillet.

Aktiviteten er intet aspekt, men selve dukkespillets væsen <sup>170</sup>.

Forholdet mellem spiller og dukke kan ses som et figur/grundbillede <sup>171</sup>: Enten oplever recipienten "negativbilledet"

motor/udtryk, eller "positivbilledet" producent/materiale.

Man kan kun betragte fænomenerne eet ad gangen - det ene betyder det andets negation - dukkespiller og dukke danner et synliggjort dialektisk forhold - en model.



Denne figur skal opfattes "tredimensionalt". Subjektet står i "baggrunden" - spillet finder sted indenfor den stiplede ramme i forgrunden. Spillet betragtes så at sige fra recipientens synspunkt. Det "negative objekt" er lig med "subjekt", det "negative subjekt" skal forstås som "objekt".

**- en kontrakt:**

For opbygningen af dette forhold mellem dukkespiller og dukke er det væsentligt, at spillematerialets "subjektive" egenskaber, dets egenvilje, historie og egenudsagn, af producenten betragtes dels "objektivt" som noget, spillematerialet besidder uafhængigt af spilleren, og dels subjektivt, i henseende til dets værdi eller betydning for spilleren personligt, og i henseende til den rollefigur, som materialet er tiltænkt.

Spillematerialets objektive værdi som "model" og "metafor" for spillet kan beskrives som "de tre trin fra materiale til dukke". Den subjektive betydning for spilleren har direkte forbindelse med hans mulighed for at indleve sig i spillematerialet, og således "låne" spillematerialet sit liv.

Man kan betegne forholdet mellem dukken og spilleren som en "kontrakt": Dukken låner spilleren sit udtryk, til gengæld låner spilleren dukken sit liv. Som i enhver kontraktforhold fungerer det kun, hvis begge parter er i stand til at opfylde deres forpligtelser: Dukken må kunne levere et udtryk, som modsvarer rollefiguren, og spilleren må følelsmæssigt være i stand til at forestille sig dukken som et levende væsen og teknisk i stand til at skabe dens tilsyneladende liv <sup>172</sup>.

For at have udtryk, må dukken i sig selv være skabt eller valgt med kunstnerisk sans, og for at være en god motor, skal spilleren have noget på hjerte, noget som han ønsker at formidle til tilskuerne i kunstnerisk form, og som for ham bedst - eller snarere kun - kan komme til udtryk i dukketeatrets form og med nøjagtig den dukke.

Kontrakter kan imidlertid fornuftigvis kun fungere mellem lige-stillede parter. Den døde dukke og dukkespilleren er ikke "lige-stillede": Producent/dukkespiller har ansvaret - er "boss" <sup>173</sup>.

Dukken kan som sådan ikke gribe aktivt ind, den kan højst vægre sig.

Det metaforiske billede "kontrakt" betoner da det væsentlige i, at spilleren tilegner sig dukken - sådan som det blev antydnet i "de tre trin fra materiale til dukke".

Der bliver da indbygget endnu et fiktionslag i spillet: Spilleren må kunne sætte sig i den fiktion, at dukken kunne være et "levende væsen", som for spilleren følelsesmæssigt "dækker" og er tilfredsstillende som udtryk for rollefiguren - en "ligeberettiget" <sup>174</sup>.

Det betyder:

- spilleren kan dramaturgisk og æstetisk ikke benægte sin eksistens og sin holdning til sagen.
- dukken må kunne accepteres af spilleren som "levende væsen", som udtryk for rollefiguren - som en del af spilleren selv.

Første da bliver det muligt at "slutte kontrakten" og at formidle dette gensidige forhold til tilskuerne.

#### **- den "mindste dramaturgiske enhed":**

Dette "skift" mellem dukke og dukkespiller, hvor dukkespilleren ved sin koncentrationsforskydning og via en direkte eller indirekte manipulation og/eller ved sin "thetiske holdning" tillægger dukken "liv" og tager det tilbage igen, kan udnyttes dramaturgisk som bærer af betydninger, og er altså et potentielt virkemiddel <sup>175</sup>. Skiftet kan betegnes som "den mindste dramaturgiske enhed": Det er ikke i den statiske model, den modelmæssige animation, den dramatiske tekst eller den blotte - måske mekaniske - stemmegivning, at den dramatiske bevægelse begynder. Den begynder i den dynamiske adfærd - modsvarende virkelige adfærdsmønstre - som dukken udviser på scenen og som dukkespilleren udviser overfor dukken.

I dette skift viser dukken tilbage på sig selv som dukke, eller dukkespilleren tilbage på sig selv som spiller, "bogstaveligt" i det producerede ord <sup>176</sup> og/eller billede <sup>177</sup>, eller i "overført betydning", i recipientens opfattelse.

Men skiftet kan også betragtes som en "kamp" mellem dukke og dukkespiller, og denne kamp kan betragtes som en model i sig selv: F. eks. som en "model" på "indre dialoger", skabt af.eks. sociale rolleforhold, jeg/overjeg/det-forhold i freudiansk forstand, fornuft kontra følelse o.s.v.: "To be or not to be" <sup>178</sup>.

I den forstand kan dukketeatret også - trods manglende "individuel sprog og ansigtssmimik" måske dog udtrykke "psykisk fordybelse" <sup>179</sup>, omend ikke på det "naturalistiske teaters" betingelser.

Den klassiske dukkemetafor, som nævnt i indledningen, tager udgangspunkt i det forhold, at ligesom dukken styres af dukkespilleren, styres mennesket tilsyneladende af ukendte magter i

eller uden for sig selv. Men det er også et kendt og klassisk scenisk virkemiddel, at lade dukken "styre" dukkespilleren <sup>180</sup>. Vi kan kalde denne virkning for "den omvendte dukkemetamorfose" - dobbeltheden eller "ligestillingen" mellem dukke og spiller betyder, at det står tilskueren frit, om han vil identificere sig med dukken eller med spilleren.

At denne dramaturgiske mulighed findes, betyder jo ikke nødvendigvis, at den skal udnyttes dramaturgisk. Da forholdet mellem spiller og dukke imidlertid er faktisk eksisterende, vil producenten ikke kunne "forhindre" recipienten i at medtænke den mulige ombytning, eller at tænke: "Hvem trækker i trådene?"

Muligheden må altså medtænkes dramaturgisk, selv om den ikke benyttes. Der er udsagn, som ikke kan formidles via dukketeatret uden at deres karakter af forførelse eller indoktrinering afsløres:

"Wir reden nur, wenn wir wirklich und tätig im Spiel sind ! -  
Sonst bleiben wir friedlich hinter der Bühne und sind ganz still. Keiner meckert und alle sind zufrieden.  
Die Menschen können sich immer und zu jeder Zeit ein Beispiel an uns nehmen".

Denne billedtekst er hentet fra en bog om dukketeater, udgivet af den på det tidspunkt (ca. 1937) nazistiske organisation "Kraft durch Freude". Billedet viser en samling meget kunstfærdige marionetdukker, som beundres af en lille pige i Dirndl-dragt. Kan man tillade sig at tro, at der er tale om en satire, som ikke er blevet "opdaget" af den nazistiske censur?

#### **- forbindelsen mellem dukkespiller og dukke:**

Forholdet mellem dukkespiller og dukke har indtil nu været behandlet under den udtalte forudsætning, at dukken spilles af en spiller <sup>181</sup>. Sådan er det imidlertid ikke altid. Dukkens stemme kan tales af en anden end spilleren, og hvor spilleren er skjult af en paravent <sup>182</sup>, er det ikke ualmindeligt, at samme dukke kan føres af flere forskellige spillere, sådan som det er praktisk for scenegangen. Særlig komplicerede dukker kan også behøve flere spillere for deres betjening.

I et moderne eksempel <sup>183</sup> føres en dukke synligt på scenen af 3 rollefigurer ("Kropsspillere"), medens dukkens stemme tales af en skjult dukkespiller. Måden, det sker på, indikerer, at det her er "stemmegiveren", der er den egentlige dukkespiller og altså er den, der flytter sin koncentration til dukken, uanset, at han fysisk ikke eller sjældent berører den. De tre spillere på scenen forholder sig til dukken, de "spiller" den ikke, uanset at de teknisk af og til fører den.

I den klassiske japanske spilleform Bunraku <sup>184</sup> føres dukken af 3 synlige spillere, medens den dramatiske tekst læses eller snarere synges af en skuespiller, som sidder ved siden af scenen. Dette spil hviler i høj grad på spillekonventioner - "aftaler" mellem producent og recipient. De sortklædte spillere er defineret som "usynlige", og netop deres antal gør, at man som tilskuer

ikke er i stand til at betragte dem eller opfatte dem som enkelt-personer. De tre spillere, som er trænet i dukkeføring igennem mange år, optræder i forhold til dukken som een organisme.

Man kan sige, at dukken føres af en "dukke", som føres af en (usynlig) konvention.

De synlige spillere får derved - paradoksalt nok - samme virkning som de lodrette tråde, som i visse klassiske marionetteatre blev udspændt foran sceneåbningen for at "skjule" dukkernes snore<sup>185</sup>. Som virkemiddel betragtet tjener såvel de mange spillere som de udspændte tråde altså til at "usynliggøre" forbindelsen mellem dukke og spiller.

Vi er dermed tilbage ved de virkemidler, som tjener dukketeatrets modelkarakter og er samtidig nået frem til spørgsmålet om den synlige dukkespiller, et spørgsmål, som har givet og fortsat giver anledning til diskussion blandt dukkespilkunstens udøvere.

Spørgsmålet om dukkespillerens "tilstedeværelse" på scenen, synlig eller usynlig, erkendt eller ikke erkendt, har imidlertid en anden dimension end den, som opstår i spændingen mellem fascinationsværdierne "model" og "forvandling" - denne dimension betinges af fascinationsværdien "show".

## 5. Dukketeatret som "show".

"Show"karakteren hæfter ved al scenekunst generelt, forbundet med den særlige kunstneriske virksomhed, som stilles "til skue": Mime, tekst, sang, dans, kropsbrug - eller som dyredressur, illusionskunst eller dukkespil, typisk i form af cirkus eller varité.

Der er også "show" i konkurrencesport - man kan f.eks. tænke på kunstsport, cykelløb eller boksning.

### - "showets" fascination:

Overskriften for "showet" er: Hvis det var mig -. "Showet" udløser følelser som nysgerrighed, beundring, gysen eller lyst til at efterligne. Det hævdes ofte, at "show", f.eks. i form af cirkus, er en "form uden indhold". Der findes imidlertid udsagn, som denne form ikke kan formidle - nemlig at mennesket er magtesløst og ubehjælpeligt - til netop dette udsagn stiller klovnen sig i modsætning.

Oplevelsen ved "showet" er, at et menneske har mange muligheder:

Wer sich nicht selbst bewegen könnte, dem würde alle Bewegung ästhetisch indifferent sein. Denn er würde nie dahinter kommen, wie eigentümlich wohl oder wehe dem Bewegten zu Mute ist.<sup>186</sup>

"Showets" fascination forudsætter, at vi ved, at vi bliver "snydt". Efter forestillingen vil tilskueren meget gerne have de forskellige tricks forklaret. Derved bekræftes han i, at det gik naturligt til, og i sin selvtillid. Tilskueren beundrer gerne, og dukkespilleren lader sig gerne beundre.

Hvis dukken i dukketeatret opleves som faktisk levende, er der ikke tale om en teateroplevelse, men om en religiøs eller en magisk oplevelse.

Hvis recipienten ikke senest ved forestillingens slutning kan erkende, at det gik naturligt til, kan man diskutere, om en "teaterkonstituerende begivenhed" overhovedet har fundet sted, eller om producenten forfølger andre formål end "at stille til skue".

#### - "showets" virkemidler:

Det måske væsentligste virkemiddel for "show"et er den tekniske beherskelse af kunsten: at "kunne" - udtrykt i begrebet "sværhedsgraden".

Producenten kan vække recipientens forundring og beundring ved sin overlegne beherskelse, sin elegance, harmoni og overskud, eller ved netop at lade det, han gør, fremtræde som meget svært. Han laver måske også bevidste fejl, så publikum kommer til at gyse eller le.

Et andet virkemiddel er "nyhedsværdien", som selvfølgelig er afhængig af det givne publikums erfaringshorisont.

Nyhedsværdien har også den funktion at være grænseoverskridende i forhold til konventioner og forventninger, såvel teatermæssigt som samfundsmæssigt.

Naturligvis knytter "show"værdien sig i alle kunstformer nært til de specifikke kendetegn for kunstformen. I dukketeatret til "invariansen" dukkespil - fascinationsværdien "forvandling" - og til fascinationsværdien "model".

Det kan være modellens nøjagtighed i detaljer, eller det kan være spillets detaljer, som Obrazcov's eksempel med dukken, som udløser stormende bifald ved at trække op i buksebenene, før den sætter sig <sup>187</sup>.

De kunstfærdige dukker, de forløb, som man ville anse for umulige, som gennemføres med lethed, som f.eks. den tidligere nævnte Trapezkunstner-dukke, dukker som f.eks. Salzburger-Marionetterne, klassiske trick-dukker, som skelettet, som falder fra hinanden og "samler" sig igen, eller den japanske marionet, som kan skifte kimono under spillet - det er alle dukker, som (også) er fremstillet med tanke på "show"værdien.

Andre klassiske dukker, som f.eks. forvandlingsdukkerne <sup>188</sup> har en "Show"-værdi, som nærmere måtte sammenlignes med illusionskunstnerens.

Men at dukkespilleren forstår at skabe illusionen af dukkens fuldstændige og selvstændige liv, har også i sig selv en høj "show"-værdi.

Det karakteristiske ved "show"værdien er imidlertid, at den hviler på recipientens forundring over og beundring af producentens evner og færdigheder.

For dukketeatret forudsætter "show"-værdien altså, at recipienten ved, eller gennem hændelsesforløbet forstår, at begivenhederne skyldes en - omend måske usynlig - dukkespiller.

Michael Meschke beskriver i sin "Estetik för dockteatern" indirekte denne erkendelse. Idet han antyder, at den synlige dukke-

spiller måske blev "opfundet" "for at hæve dukkespillerens status", slår han fast, at det eneste, som kan give dukkespilleren virkelig status er, at publikum bibringes "hvor svært det faktisk er at udføre dette arbejde godt" <sup>189</sup>. Denne grundlæggende forudsætning for "show"værdien i dukketeatret beskriver Hartmut Lorenz således:

Der Kern diesen "Staunens" also dieses ästhetischen Reizes besteht in der Diskrepanz zwischen die Erwartung, die an das Material gerichtet wird und das Überraschung darüber, was das vorgegebene Material zu vermitteln vermag.... Ein puppen-spielerische Vorgang baut bewußt auf diesem Widerspruch [zwischen leblosem Material und lebendiger Gestaltung] auf, indem der Zuschauer nicht in die Illusion verzaubert wird, daß es sich bei den Bühnengestalten um wirklich lebendige Personen handelt...Die Animation ist also die Überwindung der Statik der Figur, aber nicht ihre Verleugnung" <sup>190</sup>.

At skabe denne "æstetiske holdning" hos recipienten er således for producenten et virkemiddel, men også et ansvar, især overfor børn.

"Show" er "Kunnen" - og burde vel så som virkemiddel betragtet snarere have været nævnt først end som her til sidst. I dukketeatret "betjener" denne fascinationsværdi de to andre, som fra deres side leverer "virknings-materialet" til "Show"et.

## **6. Fascinationsværdiernes samvirken.**

Fascinationsværdierne, som her defineret, kan ikke opfattes som stående i dialektisk forhold: De tre værdier virker kontinuert i og ved hinanden i en synergetisk sammenhæng, også delvis uafhængig af producentens bevidste valg, og de er - positivt og negativt - hinandens forudsætninger. Afhængig af de æstetiske valg, som producenten har truffet, manifesterer fascinationsværdierne sig som dramaturgiske virkemidler i et kompliceret net af indbyrdes relationer.

### **- fascinationsværdierne og dukkespillet:**

I "de tre trin fra materiale til dukke" er forholdet spiller/dukke behandlet under synsvinklen "model" - som forudsætning for modellens komplettering gennem animationen.

Under synsvinklen "show" er det fastslået, at forholdet spiller/dukke må være erkendeligt for recipienten, og i behandlingen af den dialektiske samvirken spiller/dukke er - via det metaforiske billede "kontrakt" - det væsentlige i spillerens personlige forhold til dukken fremhævet, som forudsætning for identifikationen, og derigennem for "forvandlings"forløbet.

Dermed er det gamle spørgsmål: Forholdet mellem skuespillerens personlighed og hans rollefigur taget op. Dette spørgsmål er udgangspunkt for såvel den historiske "infami" overfor skuespilleren, som også for den nutidige fascination af skuespillerens private liv, og sammenfattes måske bedst i titlen

på det berømte og stærkt diskuterede essay af Diderot: Paradoxet om skuespilleren <sup>191</sup>.

Betragtet fra produktionssiden, i forhold til spillerens "selv", kan dette forhold med Michail A. Cechov <sup>192</sup> beskrives som en bevægelse over tre bevidsthedsniveauer: Det daglige livs "jeg", det skabende, højere "JEG" og scenskikkelsens individualitet. Under spillet bevæger spilleren sig mellem disse tre niveauer, ledet af sin "sunde menneskeforstand", båret af viljen og inspirationen fra det skabende JEG og udtrykkende sig gennem scenskikkelsens individualitet. Scenskikkelsen kan kun komme til live gennem de erfaringer, erindringer og følelser, som JEGet formidler til den fremmede "sjæl" fra "jeg'ets" fond <sup>193</sup>, og den "sunde menneskeforstand" holder det hele tøjlet.

Den "indre dialog" forløber altså under spillet mellem alle tre bevidsthedsstrin i begge retninger, og uden større vanskeligheder kan betegnelserne "model" (for det materiale, som "jeg'et" stiller til rådighed for det skabende JEG), "show" (for "jeg'ets" "sunde menneskeforstand") og "forvandling" (for den inspiration, som fører til skabelsen af scenskikkelsen), knyttes til disse bevægelser.

Det vil heller ikke modsige Cechov, hvis man antager, at dialogen mellem JEGet og scenskikkelsen finder sted i det "potentielle rum", hvor subjekt/objekt-forholdet principielt ikke eksisterer, og at forholdet mellem spiller og scenskikkelse er af dialektisk natur.

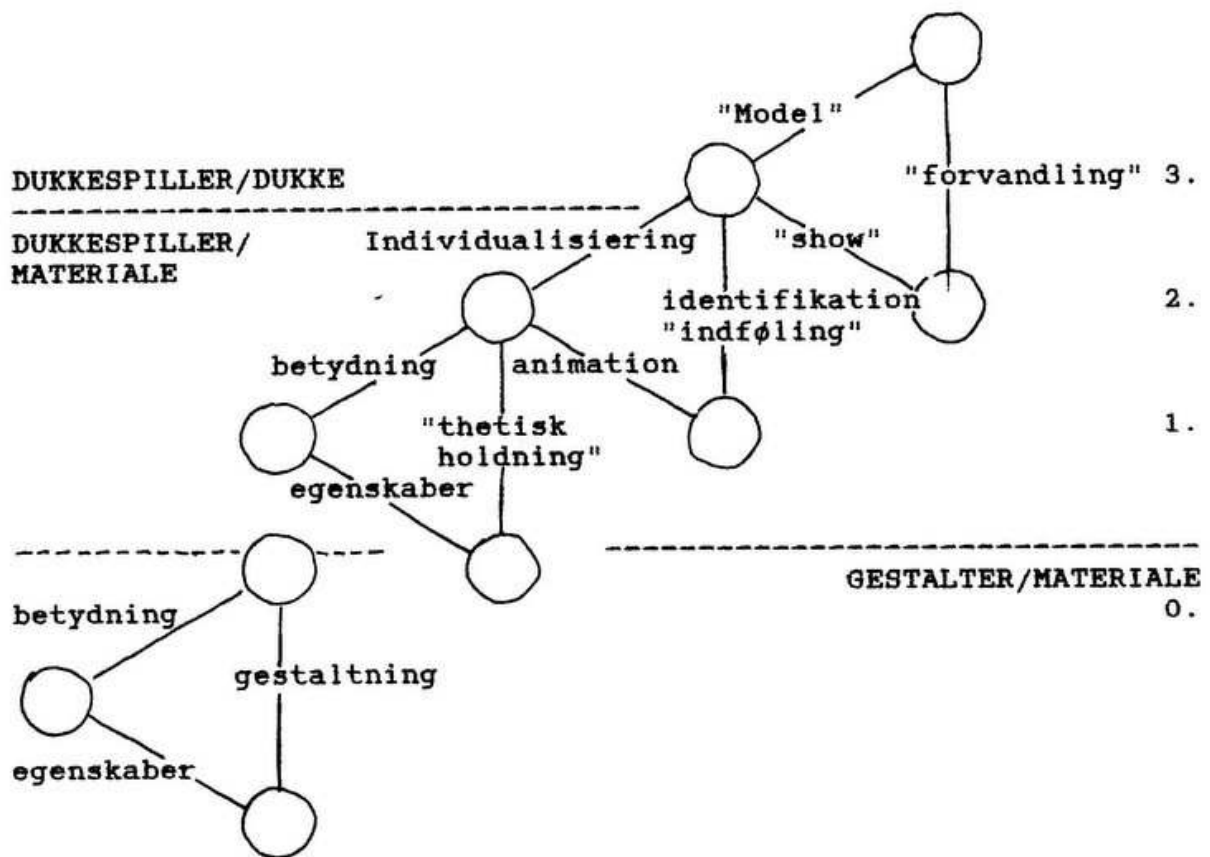
Disse betragtninger kan således også gælde for dukkespillet. Forskellen ligger i adskillelsen og den særlige sammenhæng mellem spiller og rollefigur/dukke: Dukken er ikke blot spillerens "scenskikkelse", ligmed kropspillerens "maske", men rollefigur sammen med og ved siden af spilleren <sup>194</sup>. Dukken er en model af et menneske, spilleren er ingen "model", men sin egen "original".

Det følgende er et forsøg på at bringe de forskellige begreber i forbindelse med forholdet spiller/dukke på en fælles formel, og derigennem at beskrive bevægelsen fra materiale til dukke, fra antagelsen af spillematerialet til udtrykket på scenen, i en mulig sammenhæng med fascinationsværdierne <sup>195</sup>.

I slutresultatet fører (ifølge denne model) arbejdet med de i materialet indeholdte betydninger til fascinationsværdien "model", arbejdet med egenskaberne og animationen til fascinationsværdien "show" og den kunstneriske gestaltning af dukken, den "thetiske holdning" og identifikationen til muligheden for "forvandling".

Den særlige dimension af "skuespillerens paradox" i dukkespillet, er den mulige doubling af rolleskikkelsen i receptionen, altså det stadig skiftende subjekt-objekt-forhold.





- 0: I det tilfælde, hvor en dukkemager gestalter et spille-materiale uafhængig af spilleren, gennemløber han i sit arbejde de samme faser som dukkespilleren. Alligevel må dukkespilleren, før han kan komme til at spille, tilegne sig den således gestaltede dukke som et spillemateriale.
1. Trinnet for undersøgelse af materialets egenskaber og trinnet for undersøgelse af dets mulige betydninger skaber muligheden for det 3. trin, trinnet for den "thetiske holdning". (sammenlign "de tre trin", p. 39)
2. Animationstrinnet (Antropomorfisering) og individualitets-trinnet (arbejdet med rollefiguren)<sup>196</sup> skaber mulighed for identifikation eller "indføling"<sup>197</sup>.
3. Fra det sidste trin er dukkespillet muligt: Dukkespillerens stadige skift mellem "indføling" og "Verfremdung" og dukkens tilsvarende skift mellem "at blive levende" og "at være død", formidler et dobbelt billede til recipienten. (sammenlign figur p. 45)

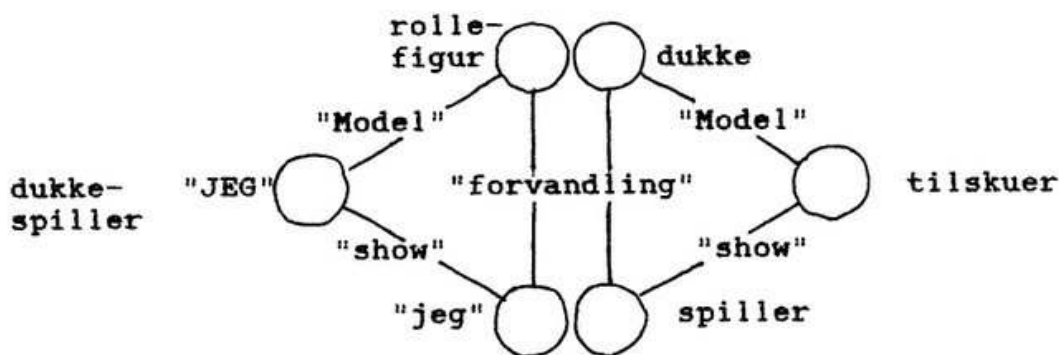
**- den æstetiske oplevelse og fascinationsværdierne:**

Idet recipienten i sin egen aktive bevægelse genspejler producentens aktive bevægelse, sammenflettes midlerne og virkningen. Det fælles psykologiske grundlag er derved samtidig årsag og forudsætning.

Man kan forestille sig, at bevægelsen genfindes i recipientens oplevelse, relateret til fascinationsværdierne:

1. Tilskueren accepterer spilleaftalen, "verdensbilledet", samt (den spillede) dukke som rollefigur og bærer af betydninger, derved opstår nydelsen af modelkarakteren.
2. Tilskueren opdager den (synlige eller usynlige) dukkespiller, derved bliver vejen til erkendelse af dukkens egenvilje og selvstændige udtryk åbnet: Nydelsen af forvandlingen.
3. Tilskueren opdager på den ene side spillematerialet, og på den anden side karakteren af handlingen: Dukkespil. Derved opstår muligheden for forundring og beundring af dukken og dens spiller: Nydelsen af showet.

Tilskueren kan "tilegne" sig spillet i en af ham valgt rækkefølge, og kan også vælge kun at betragte en af spillets aspekter. Som allerede nævnt, kan producenten lægge recipientens oplevelse tilrette og indvirke på den, men ikke bestemme den.



De tre fascinationsværdier kan da i dimensionen virkemåde ses som forskellige indgange og udgange til den æstetiske oplevelse; de farver hver for sig dens karakter, uden i sig selv at udgøre "oplevelsen".

Oplevelsen selv må også betragtes som et resultat af recipientens tidligere livsoplevelser og -erfaringer, eget "erkendelseskoncept" og personlighedsstruktur.

Ikke mindst kan man måske på det teoretiske plan betragte den æstetiske oplevelse uden hensyn til indholdet, i praksis ikke: Det "indhold", som fascinationsværdierne transporterer, og afkodningen af dette, må udgøre en væsentlig del af den samlede oplevelse.

#### - indhold og interesse:

I modellens leg, og i showets beundring har tilskuer og dukke-spiller fælles interesse og er på lige fod. I dialektikken mellem dukke og spiller er det ikke automatisk tilfældet.

Hvis dukkespilleren selv "vil vinde" over dukken - altså ikke forstår at indgå i et "ligeberettiget" forhold til sit spillemateriale, ikke forstår, at netop fordi det repræsenterer et væsen, som tilskueren tillægger tanker og følelser, må dukke-

spilleren selv først og fremmest vise dette væsen respekt, så "leger" dukkespilleren med tilskuerens følelser, og det er der ikke noget tiltalende i, set fra tilskuerens side.

Hvis dukkespilleren på den anden side "gemmer sig" bag dukken, tenderer spillet mod at blive "fladt" og kedeligt. Den neurotiske dukkespiller med et uerkendt behov for terapi kan være en ubehagelig oplevelse. I den amerikanske serie "Skum" blev dette udnyttet som en humoristisk effekt. Men oftest betyder manglende bevidsthed om dialektikken blot en uklarhed i spillet, der fører til usikkerhed og forvirring hos tilskuerne.

Med henvisning til argumentationen i det foregående afsnit, som blev eksemplificeret med citatet fra "Kraft durch Freude", kan man - mindre provokerende, men dog alvorligt ment, kalde det "Karius og Baktus"-effekten<sup>198</sup>: Den barnlige tilskuer identificerer sig umiddelbart med "de forkerte", opfordres indirekte til at tage afstand fra "en del af sig selv", og får ingen løsning på problemet. Om man vil acceptere den form for teater er således - måske - også et spørgsmål om menneskesyn. I det afsluttende afsnit om dukketeatrets konceptioner bliver spørgsmålet om indholdet, sådan som det optræder bundet til dukketeatrets form, nærmere behandlet.

#### **- de æstetiske valg og dukketeatrets dramaturgi:**

Vi kan nu betragte forholdet mellem fascinationsværdierne og dukketeatrets forskellige fremtrædelsesformer.

På den ene side står ønsket om og evnen til at skabe den "fuldkomne" model - at omskabe eller at "opdrage" spillematerialet til størst mulig lighed med "originalen". På den anden side står evnen til at se liv i det livløse, og ønsket om at bringe det til udtryk - at finde eller at "opdage" spillematerialet (dukken).

På den ene side kompletteres "skalamodelen" af dukkens ageren som levende væsen, og forudsætter således dukkespilleren. Samtidig er dukkespilleren i skalamodelsens sammenhæng med sin krop og med sin stemme et "brud" på illusionen om modelverdenens selvstændige eksistens og dukkens selvstændige liv. På den anden side forudsætter virkningen af såvel "bruddet" som den klassiske dukke-metafor, dens "omvending" og dens mere moderne psykologiske variationer, at tilskueren opfatter eksistensen af den synlige eller usynlige dukkespiller. Såvel modellen som bruddet på modellen ( - og dette brud er også implicit indeholdt i definitionen på en metafor og i definitionen på en model - ) er således en del af dukketeatrets særlige virkning, og dukketeatrets konstituerende element - som knytter sig til "forvandlingen" eller snarere "er" forvandlingen - kan betragtes som en stadig række af "brud", som man netop kun kan erkende på baggrund af den "ikke-brudte" model.

Her kan altså også være tale om et "figur/grund-billede" - og det kan antages, at netop denne virkning er anledning til de to

"poler", som jeg ovenfor har betegnet som "opdageren" og "opdrageren":  
"Opdrageren" fokuserer på modellen og er måske tilbøjelig til at se modellen alene i form af en "skalamodel". Han ser højst bruddet som en (intellektuel) baggrund, f.eks. i form af den klassiske dukke-metafor.  
"Opdageren" fokuserer på bruddet f.eks. i undren over de levende-gjorte genstandes selvstændige liv - "forvandlingen". Han ser såvel den klassiske dukke-metafor som dens "omvending" - men ser måske ikke recipientens behov for at genkende sin verden. "Opdrageren" ser animationen som ligmed dukkespillet, "opdageren" ser dukkespillet ligmed det legende spiller-dukke-forhold.

Denne begrebsmæssige opdeling skal ikke forstås som et enten/eller, men som to "poler", mellem hvilke dukketeatrets udøvere i deres omgang med spillematerialet og i forhold til virkemidlerne konceptionelt og pragmatisk bevæger sig. Her møder vi spørgsmålet om dukketeatrets konceptioner, som skal behandles nærmere under det "3. spørgsmål".

#### **- det dialektiske øjeblik:**

Forholdet mellem fascinationsværdierne "model" og "forvandling" bliver da et kernepunkt i begribelsen af dukketeatret i alle dets forskellige fremtrædelsesformer. Med definitionen på fascinationen: "noget bekendt mødes med noget ubekendt" <sup>199</sup>, nås formentlig et centralt punkt i den menneskelige hjernes virkemåde. Dette gælder naturligvis også "kropsteatret", hvor fascinationen bygger på den samme spænding mellem "model" og "forvandling".

Det særlige ved dukketeatret er det "dobbelte billede" og subjektets mulige vekslen med objektet, såvel i det produktive som i det receptive forløb. Dukketeaterforestillingen er ikke kun "model", sådan som en krops-teaterforestilling er det. Som teaterform modellerer dukketeatret selve det potentielle rum - det "sted", hvor subjekt-objekt-begreberne opløser sig, veksler og genetablerer sig i den erkendende proces. Dukkespillet kan betragtes som en model af subjekt-objekt-forholdet, og dukken som en model af et menneske, men også som en model af "overgangsobjektet". Fascinationsværdien "forvandling" er - men kun i dukketeatret - en model af selve det "dialektiske øjeblik": BRUDDET - det magiske øjeblik, hvor "noget" på samme tid "er to forskellige ting" - eller hvor det - med henvisning til Werner Knoedgens eksempel - "springer".

Udtryk herfor er vanskeligheden ved at finde en betegnelse for denne "forvandling": Forvandling, forandring, metamorfose, transformation - "brud" eller "spring" - alle ord og begreber "kredser" om det egentlige: Det øjeblik, hvor billedet veksler fra "figur" til "grund" og tilbage igen - eller med Artauds ord om livet på scenen:

".... det særlige sarte og skælvende brændpunkt, som formerne ikke kan nå" <sup>200</sup>.



Det tredje spørgsmål: Dukketeatrets konceptioner  
("ideologi")

---

### 1. Æstetik og ideologi.

I behandlingen af de to første spørgsmål, dukketeatrets virkemåde og dukketeatrets virkemidler, er mulige grundlag for og årsager til de forskellige opfattelser af dukketeatret og dets forskellige fremtrædelsesformer allerede antydet:

Dukketeatret kan forstås som en kunstform med udgangspunkt i "overgangsobjektet" og "det potentielle rum".

Derved hæftes opmærksomheden ved et paradoks, som efter Winnicotts teorier er grundlaget for den enkeltes samlede erfaringsområde:

Al erfaring begynder med en illusion <sup>201</sup>.

Analysen af virkemidlerne, forstået som "fascinationsværdier" belyser dette paradoks fra en anden synsvinkel: Dukketeater-

forestillingen er ikke kun som kunstværk en model, med Lotman:

"Tegnmodel" eller "legemodel", men en model af en model i model.

Den inderste kerne af dette forløb er modellen af det "dialektiske øjeblik", den sanselige fremstilling af punktet mellem subjekt og objekt, mellem "indre" og "ydre" realitet.

I forhold til denne særlige modelkarakter ses to "poler" for producentens forhold til spille materialet: "opdrageren" og "opdageren".

Dukketeatrets forskellige konceptioner danner sig i spændingsfeltet mellem fascinationsværdierne "model" og "forvandling".

På grundlag af behandlingen af disse æstetiske og dramaturgiske spørgsmål skal der i det tredje spørgsmål ses på dukketeatrets konceptioner, eller i videste forstand - dukketeatrets ideologi (begge begreber defineret i indledningen). Ikke forstået som den for den enkelte forestilling specifikke kommunikative proces mellem recipient og producent - den enkelte forestillings "budskab" - men som den kommunikative proces mellem dukketeatret som medium og publikum i dets historiske og sociale dimension:

Forskellige tider, grupper og personer har opfattet og brugt dukketeatret forskelligt <sup>202</sup>.

Udgangspunktet bliver taget i tesen om dukkespillets "permanente Verfremdung". Denne "Verfremdung" er allerede behandlet i forbindelse med dukketeatrets virkemidler, i overensstemmelse med Dr. Kavrakova-Lorenz' anvendelse af begrebet, som betegnelse for spillerens og dukkens gensidige og vekslende "Verfremdung" i dukkespillet.

Begrebet "Verfremdung" bliver imidlertid her betragtet som det "teatraliske" teaters konceptionelle og ideologiske kategori:

"Den virkelige fiktion" - og stillet overfor det "illusionistiske" eller "naturalistiske" teaters begreb "indføling": "Den fiktive virkelighed".

## 2. "Verfremdung" og "indføling" (identifikation).

"Die Menschen gehen ins Theater, um mitgerissen, gebannt, beeindruckt, erhoben, entsetzt, ergriffen, gespannt, befreit, zerstreut, erlöst, in Schwung gebracht, aus ihrer eigenen Zeit entführt, mit Illusionen versehen zu werden...Ist Kunstgenuß überhaupt möglich ohne Einfühlung oder jedenfalls auf einer andern Basis als der Einfühlung?" <sup>203</sup>

Med dette polemiske spørgsmål beskriver Bertolt Brecht sin tids fremherskende opfattelse af den æstetiske oplevelse, som teatret vil skaffe sit publikum.

Herimod opstiller han begrebet "Verfremdung":

"Einen Vorgang oder einen Charakter verfremden heißt zunächst einfach, dem Vorgang oder dem Charakter das Selbstverständliche, Bekannte, Einleuchtende zu nehmen und über ihn Staunen und Neugierde zu erzeugen." <sup>204</sup>

Ifølge Brecht bliver teatret - gennem det, som han betegner som den aristoteliske dramaturgi - til en "åndelig rusgifthandel", som fanger tilskuerne i en drømmeverden <sup>205</sup>. I stedet for "frygt for skæbnen" vil Brecht sætte "videbegær", i stedet for "medlidenhed" "hjælpsomhed".

Såvel begrebet "Verfremdung" som begrebet "indføling" bliver ved denne debat tillagt en polemisk karakter, som på en vis måde gør begreberne uegnede til at beskrive de forhold, af hvilke de udsprang.

Begrebet "indføling" affærdiges som en upræcis term vedrørende den æstetiske oplevelse <sup>206</sup>, og begrebet "Verfremdung" benyttes ofte som en politisk term, som annoncerer et didaktisk eller politisk teater.

### - den politiske og filosofiske dimension:

Europas nyere historie er præget af politiske kampe, som indledtes med den franske revolution i 1789, og som over revolutionerne i 1848 og 1917, og to verdenskrige senere, fandt deres foreløbige slutpunkt ved Berlinmurens fald i 1989.

Polariseringen mellem øst og vest, mellem kapital og arbejderbevægelse, bevirkede på teatrets område en polarisering, hvor bestemte politiske holdninger blev forbundet med bestemte æstetiske udtryk.

I den historiske dimension er der således ofte en sammenhæng mellem bestemte æstetiske udtryk og bestemte politiske og eksistentielle holdninger.

Nedenfor er sådanne sammenhørende udsagn antydnet, sådan som de kendes fra den del af det 20. århundrede, som er forløbet indtil nu <sup>207</sup>.

<b>Samfundsmæssige modsætninger</b>	magt besiddende reaktionært borgerskab normbekræftende	oprør besiddelsesløs revolutionært avantgarde/bohème normbrydende
<b>Funktion</b>	kulinarisk	kunstnerisk
<b>Dramaturgi</b>	dramatisk form	episk form
<b>Æstetik</b>	illusionistisk "naturalistisk"	teatralsk
<b>Psykologi</b>	identifikation "indføling"	"Verfremdung"
<b>Modsætninger i individet</b>	normalt fastholde vanetænkning tryghed	usædvanligt udvikle fantasi frihed

Modsætningsparret "fornuft" overfor "følelse" kan om man vil tilføjes begge spalter.

Hermed er ikke på nogen måde hævdet, at der kun gives to adfærdsmønstre eller teaterkonceptioner, der henvises igen til "poler".

Nye teaterformer er altid opstået i opposition til de gamle. Men det synes, som om de gamle former næsten uantastet kan leve videre ved siden af de nye. Det borgerlige samfund har også i vidt omfang formået at optage de nye kunstneriske strømninger og gøre dem "salonfæhige" - mondæne <sup>208</sup>.

Der opstår til stadighed nye udtryksformer, som markedsfører sig eller fordømmes ved hjælp af begreberne fra kolonnen til højre, og det forekommer som om de fortsat glider videre mod venstre, til den næste strømning kommer, og definerer dem som passé.

Udviklingen af sådanne nye teaterformer opstår ved vekselvirkning mellem mange samfundsmæssige kræfter.

Den periode i teaterhistorien, som vi betegner som "naturalistisk", er også den periode, i hvilken den tekniske udvikling, som f.eks. opfindelsen af det elektriske lys, frembragte nye og fascinerende muligheder for at gengive naturen på scenen.

Samtidig er det den periode, i hvilken samfundet som følge af den teknisk-industrielle revolution undergår en hurtig forandring. Antallet af mulige samfundsmæssige positioner stiger, medens de sidste rester af feudaltidens faste positioner endelig opløser sig. Det nye borgerskab har et behov for at betragte sig selv.

Det "reteatraliserede" og det Brecht'ske "verfremdede" teater opstår og sætter sig igennem i en periode, hvor den samfundsmæssige og eksistentielle "fremmedgørelse" af individet og de



samfundsmæssige modsætninger som helhed har nået et punkt, hvor de ikke længere lader sig undertrykke eller skjule. Dette "teatraliske" eller "verfremdede" teater er samtidig en genopdagelse af andre kulturers og tidligere tiders teatralitet: Det kinesiske og japanske teater, og den gamle europæiske teaterform: Commedia dell'Arte. Den "naturtro" gengivelse af virkeligheden bliver overtaget af filmmediet. Teatret må hævde sig gennem sin teatralitet, sin "eneståenhed" og umiddelbarhed.

#### **- den æstetiske dimension:**

Men forsøger man at se væk fra disse drivkræfter for udviklingen, og de dertil svarende politiske holdninger, for at komme til den (produktions- og receptions)æstetiske dimension af problemstillingen, kan det altså fastslås, at der findes teaterformer, som bygger på tilskuerens oplevelse af det forventede, det ønskede, det vellignende og det bekendte. Den uforstyrrede hengivelse til identifikationen og "indfølingen" sikres gennem overenstemmelse mellem den (oplevede/erkendte) "original" og "modellen": En fiktiv virkelighed.

I modsætning hertil står teaterformer, som kan kaldes "teatraliske" eller "verfremdede", og som fremhæver forskellen mellem den (oplevede/erkendte) "original" og "modellen", for at benytte denne forskel som et dramatisk og dramaturgisk middel: En virkelig fiktion.

I forløbet af den kommunikative handling kan hændelsen "Verfremdung" (eller "V-effekt") imidlertid kun finde sted på baggrund af tilskuerens "indføling". For at blive bragt ud af illusionen, må man først antage illusionen. Det tilsyneladende paradoks er: Vi kan først nyde det teatraliske, når vi har accepteret illusionen, sådan som vi først kan nyde illusionen, når den er defineret som "teater". Det teatraliske kan defineres som det gestaltede brud på illusionen. Gennem bruddet på illusionen viser teatret tilbage på sig selv som teater, og skuespilleren til sig selv som skuespiller <sup>209</sup>. Bruddet mellem virkelighed og fiktion kan indledningsvis defineres som teaterkonventionen som sådan <sup>210</sup>. I teaterformer, som bygger på den "fiktive virkelighed", er brud på sceneillusionen uvillede og uønskede fejl. Fiktionen, at teaterforestillingen er "virkelighed", bliver opretholdt <sup>211</sup>. I teaterformer, som bygger på den "virkelige fiktion", bliver effekter, som fremkalder et brud på sceneillusionen, bevidst indbygget som kunstnerisk kommunikativt middel - hvad så ikke betyder, at der ikke kan forekomme fejl. Fiktionen, at teaterfremførelsen er "virkelighed" bliver imidlertid bevidst brudt. "Indføling" eller "identifikation" kan betragtes som en forudsætning for oplevelsen af Verfremdung (V-effekt).

I den historiske dimension betegner begreberne "det borgerlige illusionistiske teater", "naturalismen" og "teatrets reteatralisering" epoker med bestemte æstetiske udtryksmåder, båret af bestemte samfundsmæssige behov og af forskellige eksistentielle og politiske synspunkter - ideologier.

I den æstetiske dimension er fiktion, virkelighed og teater hinandens forudsætning <sup>212</sup>: Virkeligheden som "ikke-fiktion", fiktionen som "ikke-virkelighed" og teatret som det sted eller de omstændigheder, som gør denne leg med muligheder tilladt og meningsfuld - et "potentielt rum".

Konceptionerne for den "fiktive virkeligheds" og den "virkelige fiktions" teater adskiller sig således æstetisk set ved deres forhold til begrebet "brud", og dette skel har som ovenfor beskrevet også tydelig ideologisk karakter, af såvel politisk som eksistentielt indhold. Det er derfor let - omend ikke en lovmæssighed - for det illusionistiske teater at forfalde til et "kultteater" for den herskende samfundsgruppe - og blive stedet for selvspejling, selvnydelse, og selvbekræftelse. Det er imidlertid heller ingen lovmæssighed, at det "teatraliske" eller den "verfremdede" teaterform i sig selv skaber et normbrydende eller sågar "revolutionært" teater <sup>213</sup>. For at undgå sammenblanding og polemik er det derfor indledningsvis nødvendigt at betragte de æstetiske og dramaturgiske aspekter.

### **3. Konceptioner og konventioner.**

Med betegnelserne "den fiktive virkeligheds" og "den virkelige fiktions" teater er to grundlæggende teaterkonventioner anført, mellem hvilke der findes et i princippet uendeligt antal varianter.

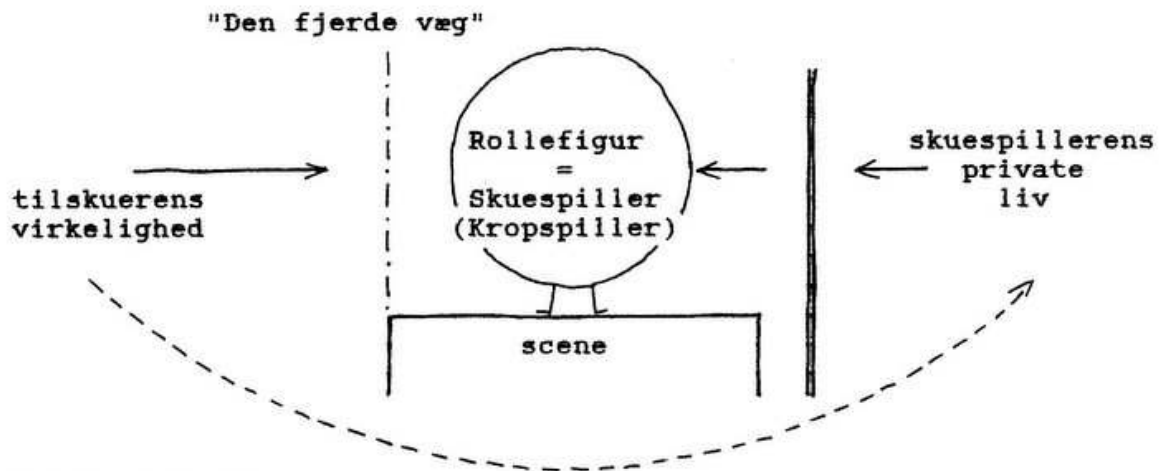
I de følgende grafiske afbildninger gøres et forsøg på at beskrive teaterkonventionerne for de to konceptioner, sådan som de fremtræder i kropsteater og i dukketeater.

Producenten kan være sig sin produktionsmåde mere eller mindre bevidst, og kan tilegne sig en konception efter sin egen personlige holdning, eller han har en bestemt konception, fordi han ganske simpelt aldrig har mødt nogen anden. Recipienterne kommer i dukketeatret med forskellige forventninger og mere eller mindre forudfattede meninger. I teatret støder de forskellige konceptioner og konventioner på hinanden, og medvirker til afvisning og nedvurdering af teaterformen og den aktuelle forestilling.

Den følgende forkortede udgave af de væsentligste punkter i dukketeatrets konventioner, i sammenligning med kropsteatrets, gør det muligt at sammenligne dukketeatrets forskellige konceptioner, set ud fra produktionsæstetiske og receptionsæstetiske problemstillinger.

# 1. Den fiktive virkelighed - illusionsteatret:

-----  
DET (illusionistiske) NATURALISTISKE TEATER:



Figur 1.1 <sup>b)</sup>:

I det "illusionistiske" eller "naturalistiske" teaters konvention er tilskueren, allerede når tæppet går op, i en "anden verden", hvor skuespilleren er at betragte som "identisk" med rollefiguren, ligesom også tilskueren skal "identificere sig" med rollefiguren. Mellem sal og scene tænkes "en fjerde væg", som kun kan gennem-brydes via denne identifikation.

Forholdet mellem rollefigur og ("krops")skuespiller hører til det "præ-dramaturgiske" eller "præ-ekspressive" niveau <sup>214</sup>.

For at opfatte og beherske grænsen mellem fiktion og virkelighed kan tilskueren benytte skuespillerens privatliv som reference - den virkelighed, som er fælles for tilskueren og skuespilleren. Skuespillerens private liv får da i sig selv fascinationsværdi - hvad den kulørte presse er vel vidende om.

Bruddet på illusionen opstår f.eks. hvis scenebilledet ikke mod-svarer den dramatiske tekst, eller hvis skuespilleren falder ud af rollen og tydeligt bliver opmærksom på publikum.

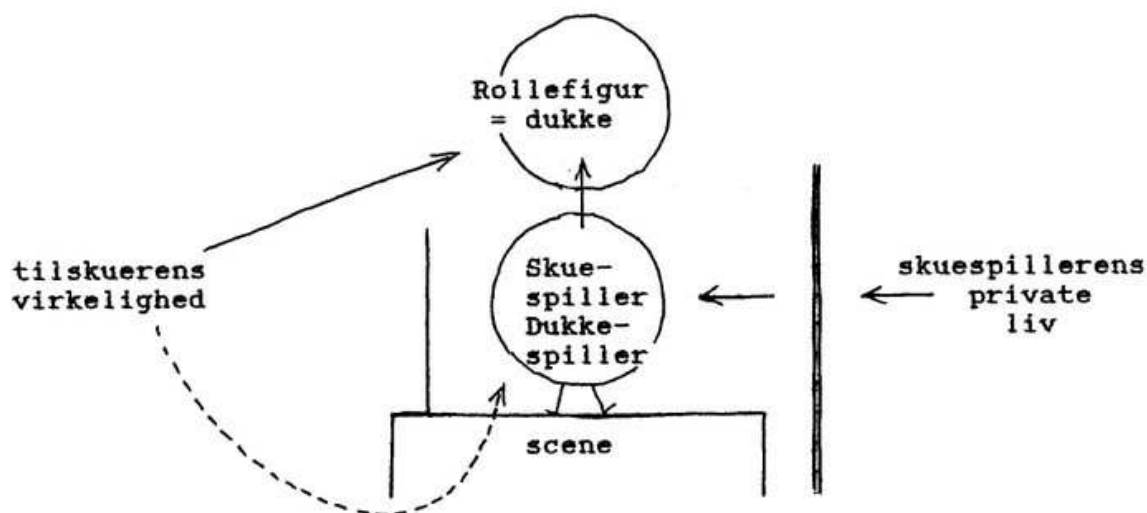
Modelværdien bliver til forestillingens egentlige, intenderede værdi, såvel som mulighed for identifikation, som også som et muligt "mønster".

Denne teaterkonception bliver også betegnet som teatrets "drama-tiske" eller "lukkede" form, og bliver ofte uden videre identifi-ceret med "teater".

---

<sup>b)</sup> Afbildningerne skal betragtes som lodrette snit gennem teatret. Dobbeltlinien ("baggrunden") er ikke nødven-digvis en materiel ting - et prospekt eller en dekora-tion - men kan også forstås som det koncentrations-punkt, som skuespilleren indsætter mellem sit sceniske arbejde og sit private liv.

DET ILLUSIONISTISKE (naturalistiske) DUKKETEATER:



Figur 1.2:

Det illusionistiske "kropsteaters" fuldkomne "naturalisme" modsvarer det illusionistiske eller "naturalistiske" dukketeaters fuldkomne kunstighed. I begge tilfælde forsøger man at bygge bro over modsætningerne mellem "kunst" og "natur". I den forstand er dukken i sin kunstighed den "ideelle skuespiller", fordi den kun er rolle, og ikke som "kropsspilleren" råder over en egen personlighed og et privat liv <sup>215</sup>.

Paravent'en, bag hvilken dukkespilleren gemmer sig, modsvarer "den fjerde væg" og er en nødvendig forudsætning for konceptionen: Bruddet på denne kunstverdens illusion opstår f.eks. hvis dukkespilleren af vanvare viser sin hånd på scenen, og derved gør opmærksom på sig selv som dukkespiller.

Som følge af den udprægede kunstighed hører fabelvæsener, trylleri, den hurtige forandring i tid og sted - ifølge denne konception - til dukketeatrets særlige muligheder. Den direkte tiltale af publikum er her ikke at betragte som et brud på illusionen, men derimod som en bekræftelse på påstanden om dukkens selvstændige liv.

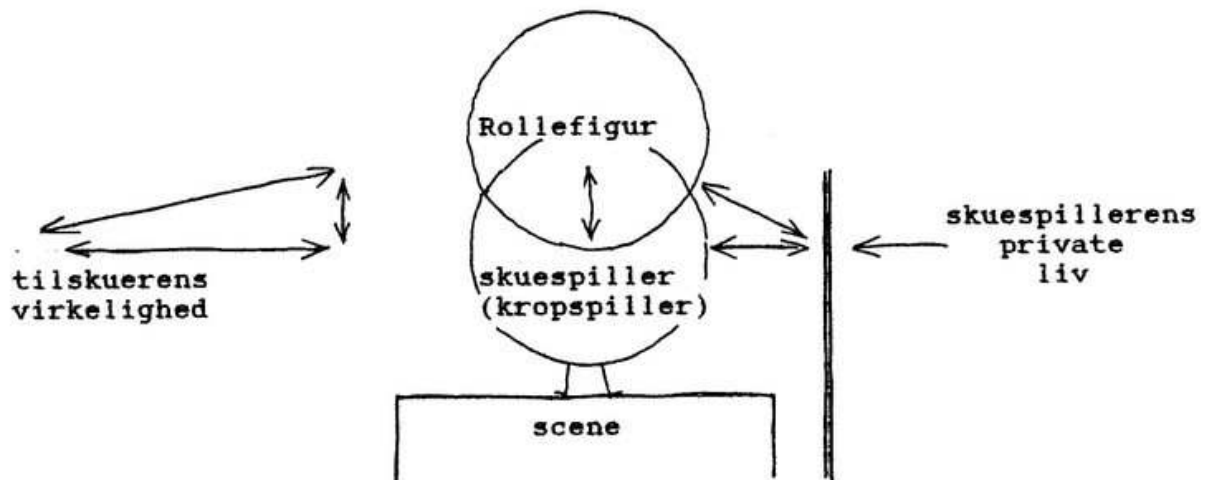
Eftersom konventionen således "udblænder" dukkespilleren, bliver forholdet mellem dukkespiller og dukke - dukkespillet - ofte betragtet alene som et teknisk forløb - deraf betegnelsen "dukkefører".

Fascinationen af skuespillerens private liv forskyder sig her til fascination af livet bag paraventen; hvad der her kan skjule sig, er et yndet tema for ældre afbildninger af dukkespillet.

Fortryllelsen ligger i skønheden ved den uforstyrrede indlevelse og i beundringen over de teknisk perfekt førte, kunstfærdige og "naturtro" dukker - modellens fortryllelse.

## 2. Den virkelige fiktion - det "teatralske" teater

-----  
DET "VERFREMDETE" (teatralske) TEATER



Figur 2.1:

I det "verfremdede" eller "teatralske" teaters konvention er bruddet på illusionen et muligt dramatisk og dramaturgisk middel for kommunikationen.

Stiliseringsmidler som f.eks. anvendelse af masker, direkte tiltale af publikum, det "talte scenebillede", frem til Brecht'ske "songs" eller "montageteknikker" er sådanne brud.

Alle tre fascinationsværdier: Model, show og forvandling står åbne for recipienten, og kan indgå i den produktive proces - sammenlign p. 50ff.

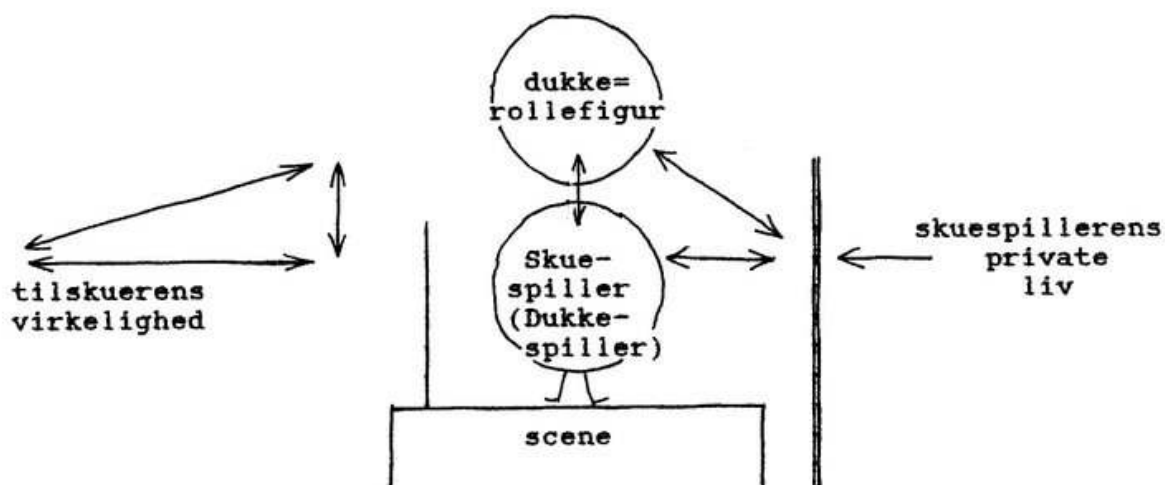
Skuespillerens "forvandling" - via de forskellige "indstillinger" eller gennem hans bevidst formede indtræden og udtræden af rollen - medvirker til "afmystificering" af skuespilleren.

Skuespilleren kan her være "teaterarbejder", sådan som lokomotivføreren bare er lokomotivfører.

Denne teaterkonception betegnes ofte som teatrets "episke" eller "åbne" form, og er karakteriseret ved den samtidige eksistens af flere fortælleplaner <sup>216</sup>.

Mens teatrets "dramatiske" form er relativ ung, og bundet til det europæiske kulturområde, er den "episke" form den ældre, og modsvarende andre kulturers teaterformer, f.eks. i Asien.

## DET "TEATRALSKE" DUKKETEATER:



Figur 2.2:

Forskellen mellem det "illusionistiske" og det "teatraliske" dukketeaters konventioner er parallel til forskellen mellem det illusionistiske og det teatraliske "kropsteater": Fiktionen, at dukken er levende, kan brydes, og dette brud kan anvendes som kunstnerisk-kommunikativt middel.

Måske væsentligere: Dukkan kan leve ved siden af og sammen med spilleren.

Den fysiske adskillelse mellem dukke/rollefigur og spiller er absolut og forholdet mellem den levende spiller og dukken i dens kunstighed er en del af udtrykket og således en dramatisk og dramaturgisk mulighed <sup>217</sup>.

Paraventen er ingen forudsætning, men et æstetisk valg.

Fortryllelsen ligger i den illusion, som bliver opbygget, for stadig igen at blive brudt, og opbygget påny.

### - produktionssiden:

Det produktive forløb at spille en dukke er tidligere med henvisning til Michail A. Cechov beskrevet teoretisk <sup>218</sup>. Men hvordan dukken faktisk spilles er ikke uafhængigt af konceptionen og konventionerne.

Medens konceptionen "den virkelige fiktion" i "kropsteatret" er den ældre, ser det ud til - i hvert fald fra et nutidigt europæisk perspektiv - at det i dukketeatret er den "fiktive virkelighed", som er den ældste, hvilket også begrundes betegnelsen "klassisk" eller "traditionelt" dukketeater. Gestaltningen af rollefiguren er her afsluttet med dukkens gestaltning - svarende til begreberne "træ-skuespilleren" eller "dukken som skuespiller" <sup>219</sup>. Parallelt med Hegels opfattelse af skuespilleren overfor den dramatiske tekst:

"Der Schauspieler soll gleichsam das Instrument sein, auf welchem der Autor spielt, ein Schwamm, der alle Farben aufnimmt und unverändert wiedergibt" <sup>220</sup> -

- bliver spilleren "dukkefører" og forbliver bag ved paraventen. Dukkerne lever i deres egen verden, adskilt fra den virkelige, og bevæger sig "af sig selv".

Denne verden kan imidlertid i en henseende forholde sig til tilskuerne: Mester Jakel og hans kollegers traditionelle henvenden sig til publikum, samt i overført betydning også vitsen, når dukken gør opmærksom på sin dukkeagtighed <sup>221</sup>. I det naturalistiske kropsteater er sådanne forløb utilladelige brud. I dukketeatret er disse forløb ikke brud, men derimod bekræftelse på illusionen om dukkens selvstændige eksistens. Illusionen er ikke, at dukken "er" et menneske eller et dyr - selvom dukken altid vil afbilde et menneske - men består derimod i illusionen om den levende dukke i dens egen verden.

Som teaterforløb betragtet "spiller" spilleren rollen som "den, der leger med dukker" <sup>222</sup>. Det er morsomt at lege selv, det er også morsomt at se på, at andre leger. Ligesom bugtaleren ikke ville have nogen showværdi, hvis han gemte sig bag en paravent, har dukken i den fiktive virkeligheds konception kun showværdi, hvis dukkespilleren ikke viser sig, men dog gør opmærksom på sig selv, gennem den almindelige formidling af spillekonventionen, eller sprogligt - indirekte - gennem henvisningen til "dukkeagtigheden" <sup>223</sup>.

Denne tvetydighed, som opstår gennem hævdelser af en ikke brudt og dog brudt illusion, er baggrunden for dukkespillets klassiske brug som satirisk og politisk kunstform: Hvem "taler" - dukkespilleren eller dukken? På denne måde kan fascinationsværdierne "forvandling" og "show" gøre sig gældende også inden for denne konception, og transparens <sup>224</sup>, det "dobbelte billede" eller "en model af en model i model" kan opstå. Den fuldstændige "udblænding" af dukkespilleren, som kan iagttages i mange moderne adaptationer af traditionen <sup>225</sup>, kan måske

have andre (historiske) grunde: Idet dukketeatrets udøvere - ifølge Taube "de nye bærere [af traditionen]" <sup>226</sup> bestræbte sig på at bringe dukketeatret væk fra gøglet og ind i teatrets rammer - at "legitimere" dukketeatret - har den borgerlige naturalistiske eller "illusionistiske" teaterkonception "smittet af" på dukketeatret.

Der var vel heller ikke andre muligheder, eftersom tidens andre teaterkonceptioner ikke besad den ønskede "legitimitet".

Idet dukketeatret blev et teater for børn, var tvetydigheden måske også af didaktiske grunde ikke ønsket, snarere ønskede man måske funktionen som "mønster" <sup>227</sup>.

I den "virkelige fiktions" konception gestalttes rollefiguren af den (synlige eller usynlige) spiller via hans forhold til dukken, og via dukken. Det er spilleren som er scenekunstneren ("Darsteller"), og dukken kan betragtes som hans "instrument" eller hans "sender": Udvalgt eller gestaltet som model af en "rollefigur", men ikke alene om at gestalte rollefiguren.

Spilleren "spiller" her ikke blot rollen som "den, der leger med dukker", men også den "rolle", som bliver ham pålagt gennem hans bevidst eller ubevidst gestaltede relation til dukken.

Via koncentrationsforskydningen mellem sit eget og dukkens centrum gestalter og fuldender spilleren dukke/rollefiguren - gennem sin identifikation - men han belyser den også gennem sin - via "Verfremdung" fremkaldte - forholden sig til dukken.

Denne "forholden sig" kan - når dukkespilleren er synlig - føre såvidt som til gestaltningen af en selvstændig rollefigur ved siden af dukken <sup>228</sup>.

Det "store brud" mellem de to konceptioner opstår i det øjeblik, hvor spilleren viser sig på scenen sammen med sin dukke, eller på anden måde gør opmærksom på dukkens og sin egen samtidige og fælles eksistens - og derved også sætter scenens verdensbillede i forbindelse med tilskuernes verden.

Det er imidlertid ikke den fra traditionen overleverede og nu måske manglende spilleskærm, som udgør forskellen, men den - ikke ubetinget utraditionelle - spillemåde: Spillerens forholden sig til spillematerialet:

Blænder spilleren sig selv ud, idet han betragter dukken som "Darsteller" - eller går han ind i spillet, idet han gestalter såvel sin identitet med dukken, som også bruddet mellem ham selv og dukken ?

Disse spillemåder farver sceneforløbet uafhængigt af den formelle konception, og for uddannelsen af dukkespilleren er valget af den ene eller den anden konception afgørende.

#### **- receptionssiden:**

Uafhængig af producentens konception er recipienten altid principielt fri overfor den informationsstrøm, som producenten bevidst eller ubevidst forebringer ham.

Producenten kan bruge sin konception mere eller mindre dygtigt, tydningen af koden sker imidlertid hos recipienten efter hans forudsætninger, og er principielt udenfor producentens kontrol. I henseende til fascinationsværdierne kan recipienten af den "fiktive virkeligheds" dukketeater over iagttagelsen eller kend-



skabet til konventionen om den skjulte dukkespiller (som er en forudsætning for, at der er tale om teater), opleve såvel "show" som "forvandling" som fascinationsværdier. Ifølge konventionen er "showet" imidlertid forbundet med beundringen af den tilsyneladende levende modelverdens "naturtrohed", og af hvad dukkerne "kan", også "forvandlingen" knytter sig til denne modelkarakter og identificeres med begrebet "indføling".

Men hvis det tilbudte ikke modsvarer recipientens forventning - konventionen - kommer der problemer:

Hvis producenten har den "fiktive virkelighed" som sin konception, og recipienten venter en "virkelig fiktion", anvender producenten megen kraft på at skjule sig selv, og recipienten tilsvarende megen kraft på at finde ud af, "hvordan det gøres", eller finder simpelt hen forløbet latterligt <sup>229</sup>.

Der kan opstå en diskrepans mellem recipientens og producentens interesser, hvis recipienten "bryder trylleriet" og afviser forløbet. Denne recipient er meget ofte et barn, og sjældnere en voksen - den voksne forstår godt konventionen, men går måske næste gang dukketeatret forbi.

Hvis producenten står for konceptionen "den virkelige fiktion", og recipienten venter den "fiktive virkelighed", bliver "bruddet på illusionen" - måske repræsenteret ved den synlige spiller - afvist: "Trylleriet er væk". Denne recipient er meget sjældent et barn, og oftere en voksen med erfaringer fra det "traditionelle" dukketeater.

#### - den "permanente Verfremdung":

Vi har forstået de to konceptioner som "poler" eller "punkter" og defineret antallet af konceptioner som principielt uendeligt. Men dette kan ikke forstås sådan, at der et eller andet sted imellem disse punkter ligger en "sandhed" - konceptionerne belyser hver for sig bestemte aspekter ved genstanden "dukketeater".

Konceptionen "den fiktive virkelighed" betragter dukkens liv (ligmed "forvandling") i dens modelverden som "sandt". Til gengæld må den acceptere paradokset om dukkespillerens samtidige nærvær og fravær. Derved bliver fiktionen fordoblet.

Konceptionen "den virkelige fiktion" betragter dukkespillerens modellerende aktivitet som sand, og kan til gengæld acceptere paradokset om den mulige forvandling af dukken fra dødt materiale til "levende" ("model"). Her tager fiktionen sit udgangspunkt i en realitet.

Den "fiktive virkelighed" hviler således på en illusion og belyser til gengæld den håndgribelige "model". Den "virkelige fiktion" hviler på en realitet og belyser til gengæld den uhåndgribelige "forvandling". Da denne forvandling imidlertid kan betragtes som dukkespillet's invarians, åbner konceptionen "den virkelige fiktion" væsentlig flere muligheder for dukketeatret og er væsentlig mere produktiv. Til gengæld bliver det gennem de her forsøgte analyser af den "fiktive virkelighed" klart, at en samlet forståelse af genstanden "dukketeater" må omfatte en forståelse af modelkarakterens særlige betydning.

Kun med "modellen" som baggrund - som det "bekendte" - kommer "forvandlingen" - som det "ubekendte" til syne.

Som ovenfor anført er det heller ikke muligt - eller ønskeligt - inden for konceptionen "den fiktive virkelighed" at skjule eller undgå de brud, som karakteriserer dukketeatret.

Dukkespillets dobbelthed bevirker, at dukketeatret altid har flere spilleplaner og det er i sin karakter således altid episk og åbent, bruddet på illusionen er altid nærværende: Dukkens og dukkeverdenens kunstighed - adskillelsen mellem dukke/rollefigur og spiller - spilleren som "verfremder" sig bag den "levende" dukke, og måske endda også bag paraventen - kan altsammen sammenfattes under begrebet "den permanente Verfremdung". Modellen er aldrig ligmed sin original.

Dermed knyttes igen an til den ideologisk-eksistentielle dimension, for kun over bruddet på illusionen kan den mulige overgang mellem en tænkt fiktion og en reel virkelighed finde sted: Mine utopier kunne blive virkelighed, min frygt er ikke, men kunne være reel. Formens betydning for dukketeatrets indhold må da undersøges.

#### **4. Dukketeatrets indhold.**

Selv om der som ovenfor anført ikke er nogen automatisk sammenhæng mellem "form" og "indhold", lader ethvert indhold sig heller ikke formidle i en hvilken som helst form -

"Der er spørgsmål til verden, som man ikke kan stille uden at det formmæssige paradigme bryder sammen."<sup>230</sup>

Omvendt gives der svar, som modsiger sig selv, fordi de ikke kan rummes i den valgte form - eksempler er anført tidligere i dette arbejde. Hvilket indhold kan dukketeatret da bære ?

I analysen af denne problemstilling omkring formen og indholdet tages de to "poler" igen som udgangspunkt: "Opdrageren" forholder sig, ligesom konceptionen "den fiktive virkelighed", til fascinationsværdien "model", "opdrageren" forholder sig, ligesom konceptionen "den virkelige fiktion", til fascinationsværdien "forvandling"<sup>231</sup>.

##### **- "opdrager" og "opdrager":**

Et skridt forudsætter et ståsted, et ståsted forudsætter intet skridt. Man har valgt at blive stående, også selv om det kan være svært.

Derimod har et skridt såvel sit udgangspunkt som også - hvis man da ikke snubler - sin afslutning i et ståsted. Det afgørende kendetegn for alt levende er bevægelsen, og således bevæger også tankerne sig. Fra denne synsvinkel kan "opdrageren" og "opdrageren" beskrives som to mulige "erkendelseskoncepter":

opdrager:

opdager:

-----  
svar  
sikkerhed  
tryghed  
det bekendte  
den fuldkomne model  
tilpasning til mulighederne  
statisk

-----  
spørgsmål  
usikkerhed  
frihed  
det ubekendte  
det nye udtryk  
udnyttelse af mulighederne  
dynamisk

I forhold til dukketeatrets fascinationsværdier modsvarer begreberne i venstre spalte en prioritering af "modellen", begreberne i højre spalte en prioritering af "forvandlingen".

Men i forhold til erkendelsen og de eksistentielle spørgsmål har begreberne i den højre spalte begreberne i den venstre til forudsætning og til resultat: Modellen er udgangspunkt, resultatet en ny model - eller en ny forståelse af modellen - en nye "tanke-model".

Selv om de holdninger, som begreberne beskriver, uden tvivl er bundet til den enkeltes personlighedsstruktur, kunstneriske udtryksform og receptions villighed, og i den forstand kunne betegne konceptioner, er der med betegnelserne "opdrager" og "opdager", som tidligere fastslået, ikke tale om to grupper af individer. Der er tale om, i form af et personlighedsbillede, at definere to "poler", mellem hvilke det enkelte individ, i sin udvikling og efter sin erfaring, konceptionelt og pragmatisk bevæger sig.

Alt andet lige vil "opdrageren" understøtte samfundsordenen sådan som den er, og "opdageren" være en kritiker af det bestående, men det er ingen lovmæssighed.

Det, som kendetegner "opdrageren" er måske snarere, at han ved, hvad der er "rigtigt" og "forkert", derfor findes der også "opdragere" indenfor samfundskritiske bevægelser.

Måske er det sjældent at finde en "opdager" holdning forenet med et egentlig samfundsopretholdende engagement - dog er det næppe svært at finde "opdagere", som ikke beskæftiger sig med det, som de betegner som politiske spørgsmål.

En person kan på et livsområde være "opdrager", mens han er "opdager" på et andet, og disse holdninger ligger til grund for personlighedens erfaringer og udvikling.

Men politiske, sociologiske og samfundsmæssige relationer kan understøtte udviklingen af den ene holdning frem for den anden.

Dobbeltheden og muligheden af skiftet mellem subjekt og objekt, muligheden for søgen og erkendende bevægelse - fra et standpunkt til et nyt standpunkt - er da, udtrykt over begreberne "opdrager" og "opdager", på grund af dukketeatrets - med begrebet "det potentielle rum" forbundne - særlige modelkarakter, og på grund af forholdet mellem "model" og "forvandling", en central del af dukketeatrets indhold.

Dukketeatret er dobbeltbundet - ikke entydigt, poetisk - ikke didaktisk. Men poesi kan være meget belærende.

**- "eskapistisk" og "emancipatorisk":**

Den, der (som recipient) er utilfreds med bestemte forhold, men som ikke kan eller tør forestille sig noget andet, må måske gemme sig for virkeligheden, behøver et sted, hvor han kan bevæge sig uden at bevæge sig - her får han hjælp af det illusionistiske teater - den "fiktive virkelighed".

Den, der (som producent) ikke kan eller vil se en mulighed for at forandre de utilfredsstillende forhold, tilbyder ham da den "eskapistiske" mulighed for bevægelse.

Hvis der gennem bruddet på illusionen viser sig en mulighed for forandring af standpunktet, udenfor denne drømmeverden, er det da i sig selv allerede "indhold", og derfor "emancipatorisk"

Per definition at betragte dukketeatret som et "emancipatorisk teater" ville imidlertid være en forkert følgeslutning, rigtigere ville det måske være at betegne det som "ikke-eskapistisk". Også her er der dog et forbehold. Abraham Moles skriver:

"An image can be constructed by imagination, by symbolic coding ... or by fragmentary perceptions calling forth and founding the image on concrete elements. No matter how complete a mental image, it cannot reveal the phenomenological content of reality. No matter how perfectly I know the furnishings, the topography, and the tiniest details of the pieces of the room where I live, no matter how exactly I exhaust them mentally, I cannot recreate the sensation of presence that I would have on entering it, in the sense that "all is happening as if -".

Now there exists an esthetic pleasure proper to even schematic recreation: It is the pleasure of whistling a melody, of reading a score while humming it, of making a rough sketch of a picture, of recopying a passage from a book one owns. This is an autonomous esthetic value ... It is the pleasure of "resensualization"<sup>232</sup>.

Denne æstetiske nydelse er netop, hvad betragtningen eller bygningen af en model bedst yder. Modellen producerer netop denne følelse af nærhed og nærvær - nydelsen ved "gensansningen".

"Indfølingen" i modellens verden er på grund af modelkarakteren på samme tid lettere og sværere: Lettere, fordi modellen tydeligt ikke er nogen virkelighed - sværere, fordi fantasiproduktionen må være så meget større. Den erkendende nydelse kan derved blive så meget større - vreden, når den forventede flugt i illusionernes verden afbrydes, ligeså.

I modeldimensionen giver dukketeatret måske meget bedre mulighed for "flugt" end andre teaterformer.

Enhver model er måske i den forstand en "fiktiv virkelighed", som vi gerne vil drømme os ind i, svarende til overgangsobjektet:

Al erfaring begynder med en illusion.

For at blive til nydelsesfuld genkendelse og erkendelse behøver den bruddet - omsætningen i den "virkelige fiktion".

For at virke "emancipatorisk" behøver teatret - "kropsteater" som dukketeater - endnu et, nemlig den bevidste relation til den aktuelle virkelighed, i hvilken vi lever. Denne virkelighed slipper vi ikke ud af. Den danske dukkespiller Ray Nusselein udtrykker det således:

"Der findes to slags eventyr. Det ene er det eskapistiske, som reklame-budskabet bygger på: "Gør det, så bliver din virkelighed mere udholdelig". Men man kan også gå den anden vej rundt og sige: "Jeg har et eventyr. Tag din virkelighed og kom ind i det eventyr, jeg laver." Din virkelighed kommer for et øjeblik ind i et andet perspektiv, den bliver anderledes. Når man går ud af eventyret igen, med sin virkelighed i behold, har man måske lyst til at lave om på den. Det er det emancipatoriske eventyr."<sup>233</sup>

Konklusion:

-----

### **1. Menneske og teater.**

I denne søgen efter en teori for dukketeatret er mulige rødder til teatret fundet i den menneskelige ontogenese, og i diskussionen af forholdet mellem teatrets modelkarakter og begrebet "forvandling" er grundlæggende strukturer i den menneskelige hjernes virkemåde bragt på tale.

Teatret kunne være en grundlæggende form for menneskelig virksomhed.

I sit svar på spørgsmålet om det særligt menneskelige - hvorledes mennesket adskiller sig fra andre levende væsener - skriver Niels Engelsted, at mennesket skal tilegne sig sin menneskelighed. Denne tilegnelse overskrider de egne erfaringer og kan ikke sættes ligmed indøven - barnet skal bibringes menneskelige behov, som ikke er medfødte og derfor heller ikke kan være spontane <sup>234</sup>. I legen tilegner barnet sig ikke kun verden og sproget, men også sin menneskelighed.

Hvad er det, som gør mennesket menneskeligt - hvorledes kan det som art frigøre sig fra princippet "survival of the fittest", forlade naturhistorien og begive sig ind i den samfundsmæssige "historie", hvor det har været så succesfuldt overfor de andre arter, at det næsten har ødelagt sine egne muligheder for at overleve som art ?

Ifølge Niels Engelsteds fascinerende og overbevisende scenario <sup>235</sup> var i begyndelsen "rollespillet": Hannen bliver til "mand" idet den lærer at optræde som "unge" (og derved får adgang til de forråd, som hunnerne indsamler). Hunnen bliver "kvinde" idet hun lærer at tolerere begge mandens - biologisk set uforenelige - manifestationer, og dermed kan optræde som "mor" (søster) og "mage" overfor det samme individ.

Denne fiktive holdning kan ses som parallel til dyrenes "legeholdning" eller "underkastelsesholdning", den er imidlertid ingen "underkastelse", og i modsætning til "leg" belønnes den umiddelbart i den virkelige verden, en belønning, som for det mandlige individ er af eksistentiel betydning. Denne adfærd bliver biologisk belønnet: Arten kan tilpasse sig ændrede og ringere ernæringsgrundlag.

For vore dyriske forfædre er dette "spring", som Niels Engelsted påviser, lille, for mennesket er det imidlertid "stort", fordi der derved opstår en ny kvalitet: Bevidstheden om, at noget kan "være", hvad det ikke "er".

I dette punkt bliver det situationsbundne og entydige dyriske "signal" til det abstrakte, flertydige, menneskelige "tegn", her begynder sproget, kunsten, videnskaben og kulturen, her begynder filosofien med spørgsmålet "Hvem er jeg?".

Antager man denne teori, indtager teatret da også en central plads i den menneskelige fylogene, og kan - i sin kultiske form - ses som en mulighed for at "definere" identiteten, og - i sin civile form - som en mulighed for at "øve" den <sup>236</sup>.

Her skal ikke gås nærmere ind på argumentationen for denne teori. Af indlysende grunde kan den ikke underkastes umiddelbar "videnskabelig" prøve, på den anden side bekræfter den, via de tema'er, som beskæftiger menneskene i deres bestræbelser på at forstå deres eget væsen, næsten sig selv. Som "arbejdshypotese" kan den være interessant og nyttig, såvel for teatervidenskaben som for psykologien.

#### **- tankernes teater:**

Som "teater" danner dukketeatret et "potentielt rum", samtidig er dukketeatret i kraft af dukkespillet en model af det potentielle rum: Idet spilleren spiller med dukken, modellerer han for tilskuerne et legeforsøg - den oprindelige leg med overgangsobjektet, som "er det, det ikke er", altså hverken subjekt eller objekt, men begge samtidig; legen som grundlag for erkendelsen af Verden og Selvet, i deres sammenhæng og samtidige adskillelse. Dukken - selv en model eller en legemliggjort "forestilling" - bliver i dukkespillet også model på dannelsen af forestillingerne: Det dialektiske øjeblik.

Denne "model af en model i model", som er særegent for dukketeatret, er dermed en model for selvbevidstheden, selviagttagelsen, selverkendelsen - eller den menneskelige selvrefleksion: Jeg tænker, at jeg tænker, at jeg tænker - en uendelighedskæde, hvormed mange filosoffer har gjort sig tanker <sup>237</sup>, og også kan ses som det afgørende kendetegn, som adskiller menneskene fra dyrene <sup>238</sup>.

Ifølge Kleist betyder selvbevidstheden også fordrivelsen fra paradiset - syndefaldet <sup>239</sup>.

Det implicite spørgsmål, som dukkespillet og dermed dukketeatret stiller, er da ikke kun kropsteatrets spørgsmål: "Hvem er jeg?", men det filosofisk-eksistentielle spørgsmål: "Er jeg?" Dette spørgsmål kan forekomme det ikke-filosofisk indstillede (voksne) publikum latterligt eller fornærmende - men for børn er det altid af eksistentiel betydning.

Hvis den genstand, som scenekunsten vil afbilde, ses som det menneskelige liv i dets individuelle, sociale og samfundsmæssige sammenhæng, kan man antage følgende:

- Kropsteatrets projekt er (erkendelsen) af genstanden: i sit udgangspunkt et "videnskabeligt" projekt.

- Dukketeatrets projekt er erkendelsen (af genstanden): i sit udgangspunkt et "filosofisk" projekt <sup>240</sup>.

Fordi dukketeatret har erkendelsen af genstanden som sit projekt, stiller dukketeatret altid det spørgsmål til debat: "Hvad ønsker du at erkende?" Dette spørgsmål finder sit sanselig konkrete udtryk over dobbeltheden dukke/ dukkespiller: Styrer dukkespilleren dukken, eller dukken dukkespilleren? Subjekt eller objekt?

Gennem den fysiske eller psykiske udblænding af denne dobbelthed kan man tilsyneladende redde sig på fast grund, og undgå dette erkendelsesproblem. Fra denne faste grund af rigtigt og falsk, sort og hvidt, kan man enten hengive sig til en verden af magi og illusion: Eventyr-teatret, hvor de "levende" dukker danser, og/eller tage teatret som mønster for virkeligheden: Det pædagogiske eller didaktiske dukketeater.

Den, som kun ser dobbeltheden, og ikke den model, som den udgør, ser erkendelsen som problemet - en fast grund findes ikke, og dermed heller ingen erkendelse.

I den forstand finder dukkespil aldrig sted, og man vil aldrig kunne finde et endegyldigt navn på denne teaterform - ethvert forsøg på at fange den ind og definere den vil straks blive besvaret med et forsøg på at bryde denne definition.

Sådanne paradokser fascinerer: Zenons pil, som aldrig når sit mål, fordi den altid kun flyver den halve vej <sup>241</sup>, - Max Blacks metafor: "Enhver metafor er spidsen af en neddykket model" - Magrittes pibe, som ingen pibe er.

Den som forsøger at bygge bro over dette brud, kan vel gøre det, og derved skabe orden og system i kaos. Ingen tvivl om, at dette er nødvendigt for det menneskelige liv. Men den som overser, at der faktisk er tale om at slå bro over et brud, og at bruddet stadig er der, løber risikoen for at miste sit "potentielle rum" og dermed også muligheden for nye veje.

I dukketeatret er dette brud, denne flugtvej eller denne vej mod nye opdagelser svær at overse, fordi dukkespillet netop er en model af dette forløb: Bekendt allerede fra den tidligste barndom, omend ikke erkendt - på samme tid alt for enkel og alt for kompliceret.

Det er ikke svært for tanken pragmatisk at følge udviklingen fra frø til blomst, fra æg til høne som en uendelig række. For begrebernes "enten-eller" logik er det umuligt. Dukketeatret kalder et "både-og" frem: Det potentielle rum for "hverken-eller", "endnu-ikke" og "allerede-forbi". Et ukonkret rum, som man kun kan nærme sig ganske konkret.



## 2. Slutningen på en begyndelse.

Dukketeatret var kun sjældent inddraget i undersøgelser om teatrets teori.

For at trænge dybere ind i spørgsmålene om teatrets udspring, dets væsen og dets funktion, må man - efter min opfattelse - først erkende eksistensen af de to principielt forskellige teaterformer inden for begrebet teater.

Det kunne da være da et af mine mål at gøre et forsøg på at indsætte dukketeatret i denne sammenhæng - måske endog som en "hjørnestein"<sup>242</sup>.

Mit andet mål, på grundlag af Dr. Kavrakova-Lorenz' bestemmelse af dukketeatrets specifik at forsøge at udvikle nogle hovedlinier for dukketeatrets dramaturgi og æstetik, må da også blive ved antydningerne.

Som Dr. Taube påviser, mangler endnu grundlaget herfor:

En dukketeatrets historie - set i et socialt-kommunikativt perspektiv - som vil kunne sammenholdes med tilsvarende undersøgelser af "kropsteatret".

Uden det historiske - sociale og økonomiske - grundlag såvel som den historiske - idéhistoriske - dimension, må alle forsøg på at skrive en æstetik og dramaturgi for dukketeatret risikere at blive til "tommelfingerregler".

Sådanne "tommelfingerregler" er bundet til den historiske tid, som frembragte dem, og giver i sig selv ingen mulighed for at trænge dybere ned i en kunststarts væsen og udviklingsmuligheder. Udviklingsmulighederne er i sidste ende det egentlig interessante.

Det er mit håb, at der med dette arbejde, også ved forsøget på at trække forskning fra andre videnskabelige fagområder ind, og ved forsøget på at finde andre termer for beskrivelsen af en teaterforestillings virkemidler og virkning (fascinationsværdierne), er skabt et værktøj, som kan være nyttigt eller måske danne grundlag for fremtidige undersøgelser.

København 1995  
Jette Lund,

BILAG 1:

FASCINATION: Den psykologiske litteratur om fascination.

-----

I den bekendte og grundlæggende lærebog: Psykologi på et biologisk grundlag, beskriver professor Jørgen Jørgensen begrebet "opmærksomhed" som

".. Evne eller Kraft til at frembringe alle de Virkninger som følger med den højst mangesidede og komplicerede Proces der kaldes "Opmærksomhedskoncentration".  
I Virkeligheden er det ikke Organismen, der koncentrerer sin Opmærksomhed men det er hele Organismen, der koncentrerer, d.v.s. indstilles mod en bestemt Genstand eller et bestemt Fænomen eller Fænomenkomplex."<sup>1</sup>

Videre hedder det her, at jo mere sammensat et fænomen er og jo mere der derfor er mulighed for at skifte opmærksomheden mellem de forskellige momenter (J.J.s udtryk - JL) des længere kan fixeringen af opmærksomheden (min understregning, JL) opretholdes.

Ligeledes udfra et fænomenologisk synspunkt anvender Franz From begrebet "sens" for at beskrive den hensigt, formål eller mening som betragteren tilskriver det betragtedes adfærd. Erfaringen, forventningen eller vanen bestemmer betragterens "indstilling", den "sens", han således oplever i det betragtede, og dermed hans oplevelse.

Den oplevede "sens" strukturerer oplevelsen af forløbet, men "sensen" skifter, hvis det iagttagne ikke længere stemmer med erfaringen, forventningen og/eller vanen, og hele forløbet kan da "omfortolkes"<sup>2</sup>.

Denne tilstand af intellektuel virksomhed, i hvilket en "sens" uddrages af det iagttagne; den stadige fortolkning og omfortolkning af det af sanseopfattede, kan sammenstilles med begrebet fascination.

Den amerikanske psykolog Gordon W. Allport - af den "humanistiske psykologi's skole" - skriver:

"A scientist is fascinated by what is new in a combination with what is familiar; the musician is absorbed in tackling new and more difficult pieces within his total range of ability; a child likes a toy if it conforms to some of his expectations,

- 
1. Jørgen Jørgensen: Psykologi på et biologisk grundlag, København 1941-45(-55), p. 297.
  2. Franz From: Om oplevelse af andres adfærd, København 1965, p. 81 ff.

but not to all of them. To master the art of walking is an absorbing motive for a child of fifteen months, for it stretches his present capacities. When skills are mastered they have no longer any motivational character.

It is habits-on-the-make, or taming the novel into familiar that seems to endow the neurophysical system with autonomy. This type of central motivating state - though we do not know its neural nature - corresponds well to the type of functional autonomy we have called "task preservation". Tasks are hauntingly coercive until they are accomplished - and, we note, some are never solved in a lifetime. Explorers, scientists, searchers for ultimate religious truth set themselves new tasks within familiar settings; and pursue their goals until death" (fremhævelser JL) <sup>3</sup>.

Hos Niels Engelsted ("den antropologiske psykologi" <sup>4</sup>) finder vi beskrivelsen af en ringstruktur i den forreste del af hjernen, i hvilken sansestimuli indføres, og som tjener som centrum for den "emotionelle styring" - emotioner defineret som "tøjlede affekter". Gennem hæmningen af affekterne muliggør denne struktur en "organisering af det kendte" - strukturen har en "hæmmende og søgende funktion", forbundet med emotion og erindring <sup>5</sup>.

For psykologen Wilhelm Wundt er apperception lig med opmærksomhed, men den apperceptive aktivitet er altid kendetegnet ved et følelsesindehold, og er synteseskabende. Niels Engelsted kalder det "sansen for mening" <sup>6</sup>.

Den ungarsk/amerikanske Mihaly Csikszentmihalyi benytter begrebet "flow" til at beskrive den tilstand af optagethed og selvforglemelse, som bl.a. kan opnås i den tilfredsstillende arbejdsproces. Han skriver:

"Flow-aktiviteter har som deres primære opgave at fremkalde nydelsesfulde oplevelser: Spil, kunst, optræden, ritualer og sport er eksempler herpå. I kraft af den måde, hvorpå de er udformet, hjælper de deltagere og tilskuere til at opnå en ordnet bevidsthed forbundet med nydelse" <sup>7</sup>.

I sin beskrivelse "at opnå en ordnet bevidsthed forbundet med nydelse" relaterer MC sig efter min opfattelse til Aristoteles' katharsis-begreb. Det som jeg her vil kalde "fascination" må da opfattes som et stadium før "flow", som en forudsætning for, at "flow" er mulig.

---

3. Gordon W. Allport: Pattern and Growth in personality, London - New York 1961 (udg. 1967) p. 247.

4. Niels Engelsted: Personlighedens almene grundlag, en teoretisk ekskursion i psykologiens historie (bd.1) p. 138-142.

5. op.cit. bd. 2, p. 169ff.

6. ibid p. 194-195.

7. Mihaly Csikszentmihalyi: "Flow", København 1991, p. 92.

Begrebet "flow" kan sikkert også sættes i forbindelse med scene-kunstnerens tilstand af koncentration under arbejdsprocessen på scenen, som også kan efterfølges af en "katharsis"-lignende oplevelse.

Udenfor den psykologiske litteraturs område finder vi f.eks. Abraham Moles, i forbindelse med informationsteori, vedrørende begrebet "attention":

The essential problem posed by multiple messages is the fluctuations and modalities of the receptors attention. How does the receptor perceive the different kinds of information transmitted to him by the message, and what laws govern the direction of his attention to each kind ?  
Attention is an over-all-state of the individual. It is not attached to a particular sensory channel: There is no auditory or visual attention. The receptor's attention is directed to the sensory messages from the external world.  
It can either spread over all of them or be directed to just one.<sup>8</sup>

Begrebet fascination anvendes af pædagogerne Peter Lykke Olesen og Ole Pedersen, som i deres bog om anvendelsen af folkeeventyr i folkeskolens litteraturundervisning, benytter begrebet "fascinationselementer" i forbindelse med oplevelsen af folkeeventyrene. Fascinationen opstår hvor noget kendt mødes med noget ukendt, så der opstår et brud imellem de to: Fascinationsbruddet. Bruddet er ifølge Olesen og Pedersen et psykologisk problem og er derfor ikke umiddelbart til at iagttage. Fascinationen selv er for Olesen og Pedersen ikke et element ved teksten, men opstår i mødet mellem teksten og læserens bevidsthed<sup>9</sup>.

Med ordene: "Fascinationen opstår, idet noget kendt mødes med noget ukendt, så der opstår et "brud": Fascinationsbruddet" - kan jeg da sammenfatte min opfattelse af begrebet "fascination".

For at skabe et fælles begreb for såvel produktions- som receptionssiden af forløbet, anvender jeg her begrebet fascinationsværdier, i stedet for "fascinationselementer". Fascinationen selv opstår i mødet mellem forestillings"tekst" og tilskuerens bevidsthed.

---

8. Abraham Moles: Information Theory and Esthetic Perception, Urbana and London 1966, p. 179.

9. Peter Lykke Olesen und Ole Pedersen: Folkeeventyr, fascination og pædagogik, København 1982, p. 74ff.

BILAG 2:  
Litteraturliste:

-----  
Dukketeaterteori:

- Lothar Buschmeyer: Die Kunst des Puppenspiels, Erfurt 1931
- Ole Bruun Rasmussen: Teaterdukker og dukkescener  
- " - : Levende teater med dukker, Gråsten 1981-82
- E. G. Craig: The Actor and the Übermarionette, The Mask vol 1/2  
Firenze april 1908 (fotokopi)
- Tancred Dorst: Geheimnis der Marionette, München 1957
- F. Eichler: Das Wesen des Handpuppen und Marionettenspiels,  
Emsdetten 1937
- Vibeke Gaardmand (udg.) Børneteater, København 1974:  
- Ray Nusslein: Dukketeater er en hånd i en gammel strømpe.
- Ida Hamre: Animationsteater som kunstart og som led i æstetisk  
udvikling og opdragelse, Danmarks Lærerhøjskole København 1992
- Vibeke Helgesen: Dukketeatrets historie, Gråsten 1973
- Henryk Jurkowski: Aspects of Puppet Theatre, A collection of Essays,  
London 1988
- Konstanza Kavrakova-Lorenz: Das Puppenspiel als synergetische  
Kunstform. Erkundungen über die Dialektik von Bildgestalt und  
Darstellungskunst im Kommunikativen Gestaltungsprozess des  
Puppenspielers. Dissertation, dr.phil. Humboldt-Universität Berlin  
1986
- Donald Keene: Bunraku, The Art of the Japanese Puppet Theatre,  
New York 1973
- Heinrich von Kleist: Essay: Über das Marionettentheater,  
Jena 1920 (fotokopi)
- Werner Knoedgen: Das unmögliche Theater, Stuttgart 1990
- Michael Meschke: En estetik for dockteatern, Stockholm 1989
- Enno Podehl: "Puppentheater im Kopf", i "Deine Stadt, Kunst, Kultur  
und Leben in Braunschweig", 7/1885, p. 20-26.  
Dansk: Dukketeater i hovedet. Rampelyset nr. 181, 1988

Hans Richard Pursche: Die Entwicklung des Puppenspiels in den klassischen Ursprungsländern Europas, Frankfurt a.M. 1984

Puppentheater der Welt, Berlin 1965

S. Obratzow: Mein Beruf, Berlin 1952

H. Sandig: Die Ausdrucksmöglichkeiten der Marionette und ihre dramaturgischen Konsequenzen, München 1958

Melchior Schedler: Was vermag das Figurentheater ? Theater heute 1971, Nr. 10

Svend Smith: Mester Jakel, København 1945

Gerd Taube: Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen. Vorstudien zur einer "Sozial- und Kulturgeschichte des Puppenspiels". Dissertation dr. phil. Humboldt-Universität, Berlin 1993

Marek Waszkiel (Hg) Present Trends in Research of the World Puppetry, Warsaw 1992

Manfred Wegner (Hg): Die Spiele der Puppe, Köln 1989

Staffan Westerberg: Staffans Teaterbog, København 1970

#### Estetik og psykologi:

Gordon W. Allport: Pattern and Growth in Personality, London New York 1967

Gordon W. Allport: Becoming. Basic Considerations for a Psychology of Personality. Forelæsninger 1954, Yale 1955/1974

Max Black: Models and Metaphers, Studies in Language and Philosophy, New York 1962

Max Black: Mehr über die Metapher (1977) i: Theorie der Metapher v/ Anselm Haverkamp, Darmstadt 1983

Mihaly Csikszentmihalyi: Flow, København 1991

Agnete Diderichsen: Erkendelse gennem teater, Danmarks pædagogiske Institut, København 1985

Torben Ditlevsen m.fl. Tegn Tekst Betydning, København 1972

Rudolf Drux: Marionette Mensch, ein Metaphernkomplex und sein Kontext, München 1986

Daniil Elkonin: Legens Psykologi, Moskva 1968

Niels Engelsted: Personlighedens almene grundlag, København 1989

Bind 1: En teoretisk ekskursion i psykologiens historie

Bind 2: En teoretisk ekskursion i psykens historie

Niels Engelsted: Springet fra dyr til menneske, København 1984

--- : Englen og dyret, København 1987

Franz From: Om oplevelsen af andres adfærd, København 1965

Hans Robert Jauß: Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik, 1982, Frankfurt a.M 1991

Jørgen Jørgensen: Psykologi på biologisk grundlag, København 1941 (1946)

Søren Kjørerup: Æstetiske problemer, København 1971

Juri M. Lotman: Kunst als Sprache, Leipzig 1981

Peter Madsen: Semiotik og dialektik, København 1971

Peter Lykke-Olesen, Ole Pedersen: Folkeeventyr, Fascination og pædagogik, København 1982

Michel Olsen m.fl. Værk og læser, København 1981

Herbert Stakowiak: Allgemeine Modeltheorie, Wien, New York 1973

Lew. S. Wygotski: Psykologie der Kunst, Dresden 1976  
L.S. Vygotskij m.fl. Om barnets psykiske udvikling, København 1982

D.W. Winnicott: Vom Spiel zur Kreativität (1971) Stuttgart 1979

#### Teaterhistorie og - teori:

Bertolt Brecht: Om tidens teater, København 1982

Michail A. Cechov: Die Kunst des Schauspielers, Stuttgart 1990

Erik Exe Christoffersen, Torunn Kjølner, Janek Szatkowski: Dramaturgisk analyse, en antologi, Århus 1989

Bent Fausing og Peter Larsen (red.): Visuel Kommunikation Bd. 1 und 2, København 1987

Joachim Fiebach: Von Craig bis Brecht 1975, rev. Ausg. Berlin 1991

Erika Fischer-Lichte: Semiotik des Theaters, 1-3 Tübingen 1988

Daniel Heradstveit og Tore Bjørge: Politisk Kommunikation København 1988

Keith Johnstone: Impro, København 1987

Klaus Lazarowicz (Hg): Texte zur Theorie des Theaters Stuttgart 1991

Die Avantgarde und das Figurentheater, Puck 1,  
Die bildende Künstler und die Puppenspieler, Puck 2,  
in deutsch bei Arbeitskreis für gemeinsame Kulturarbeit bayerische  
Städte, 1988, Erlangen 1993

Jytte Wiingaard: Teatersemiotik, København 1987

### Generelt:

Historisches Wörterbuch der Philosophie, Basel 1992.  
- Reflexion

Psychologie des 20. Jahrhunderts, Zürich 1979.  
Ulrich Wienbruch: Phänomenologische Ansätze zur Frage der  
Kreativität.

Europäisches Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften, Hamburg  
1990.  
- Widerspiegelung.

Der große Duden 1976  
Gyldendals Fremmedordbog v. Sven Brüel, København 1977



Jette Lund  
Engsvinget 27  
2400 København NV  
38 602315

5. marts 1998

### Bilag 3:

Oversættelse af citater af Konstanza Kavrakova-Lorenz, indeholdt i specialet "Den fiktive virkelighed og den virkelige fiktion"

-----

#### Note 23:

Bestemmende for distinktionen mellem skuespil og dukkespil (som artsbetegnelser) fra et morfologisk synspunkt er forholdet mellem fremføreren og den af ham og gennem ham fremførte figur: I skuespil er dette forhold generelt karakteriseret gennem kropslig identitet, i dukkespil derimod bliver denne identitet ophævet gennem indførelsen af tingene/dukkerne som fremføringsmateriale. .... i dukkespil har fremførers evne til at transformere tingene og deres egenskaber, så de modsvarer hans forestillinger - "forandringsevne" i modsætning til skuespillerens "forvandlingsevne" - den væsentligste betydning.

#### Note 25:

Begge fremføringskunstens grundarter bliver opfattet som manifestationer af to forskellige ("verdens")beskrivelsesprincipper, af hvilke mennesker betjener sig, og dermed udtrykker bestemte "virkelighedsforståelser" ("holdninger") overfor virkeligheden - den naturlige og den samfundsmæssige. Begge fremføringsformers forholden sig til hinanden kan karakteriseres som et spændingsforhold mellem overenstemmelse og væsensforskellighed, som - objektivt betinget - er intentional gestaltbar. Med andre ord betyder det, at dukkespilkunstens indordning som fremføringsart ikke alene modsvarer en historisk bestemt og fremvokset erfaring, men at den også tilfredsstillende ("gør ret overfor") en bestemt psykisk og social beskaffenhed og strukturering hos individerne/dukkespilproducenterne.

#### Note 27:

...mindre som en psykologisk eller sociologisk fænomen (hvad det naturligvis også kan være) end som et filosofisk-æstetisk problem af praktisk efficiens. "Virkelighedsforståelsen" i ovenfor benyttede betydning bliver opfattet som et forstadie til livsanskuelse, den danner den del af den menneskelige bevidsthed, som føjer bestræbelsen efter virksom transcendens til beslutninger om veje, beslutninger, som er betinget af menneskets subjektive syn og eksistensfornemmelse overfor (spørgsmålet om) dets virkelige stilling som væsen mellem andre væsener og overfor den ydre realitet.

#### Note 28:

.... i kunstarternes system som en specifik kunstnerisk-æstetisk tilegnelsesform, i hvilken menneskenes fremføringskunst virkeliggøres på en særlig måde.... og .... dukkespillet som den fremføringsform, der danner det fysiske hovedelement i den kommunikative struktur dukketeater.

Note 29:

- Med begrebet dukkespil betegner jeg den form for fremføringskunst, som bruger stoflige, materielle ting, som forud for udlægningen ("im Vorfeld der Sinngebung") underkastes en "levendegørelsesproces", som [udtryks-]materiale.

Note 31:

Erkendelsen af kommunikationens konstitutive funktion virker som samlepunkt og prisme for en systematiserende afklaring og indordning af disse forskelle. Kommunikationen sammenknytter dukken - en ting, et livløst objekt - med dukkespillerens levende, subjektivt betingede fremføringsproces.

Som resultat af denne sammenknytning opstår en erkendelig, subjektrelateret figur, der hverken er identisk med dukken eller med fremføreren, men er noget andet, som opnår sin endelige fuldendelse og virkeliggørelse i tilskuerens fantasi, thi der, beriget gennem hans subjektivitet, virker det.

Det betyder, at kommunikationen ikke blot realiseres i mødet mellem værk og recipient, men at den udfylder en æstetisk vurderbar funktion i den kunstneriske gestaltningsproces.

Note 33:

"Dukken" og "spillet" danner i dukkespillet en helhed, som gennem begge elementers sam- og vekselvirken fortættes til en artsbestemmende, synergetisk invarians.

Note 35:

Fremføreren - som er det fysiske(-sanselige) hovedelement i alle fremførende kunstarter - erfarer (pådrages) i dukkespillet en specificering (o.a: dette ord eksisterer ikke i min tyske ordbog - der menes nærmest en "speciel status") gennem hvilken han spaltes i "materiale" og "motor" for fremføringen. Som "materiale" for fremføringen, bærer af handlingens udsagn, ideer og konflikter, fremtræder i stedet for mennesket en ting, som gennem dukkespillerens virksomhed, altså i spil, beriges med subjektegenskaber: adfærd, holdninger, karakter.

(o.a: tilbage til spilleren "selv" bliver altså rollen som "motor")

Note 38:

Men denne Verfremdung, som selv er en del af invarians/specifik'en i dukkespillet og ikke virker som hensigt udefra, men som den kraft, der sammenkæder betydningerne, (stammer) fra dets (dukkespillet) kerne, er som "tilegnelsesmetode" grundlæggende bundet til dukkespillet.

Dens virkning er, uafhængigt af, om producenterne bevidst eller intuitivt har forudsat den, permanent ... Skuespil uden Verfremdung er tænkelig og i bestemte kulturkredse ønskelig, derimod er dukkespil uden den i dukkespillet indeholdte Verfremdung, som samlende kraft for dens ellers delelige dualitet, utænkelig.

Note 39:

Tegnteoretisk set hører dukkens ovenanførte kommunikabilitet som særligt objekt, til dens specifikke repertoire som subjektorienteret produkt af menneskelig virksomhed.

Herved bliver ikke blot dens fænotypiske forbindelse til de historisk og samfundsmæssigt bestemte (rolle)figurtyper, som den umiddelbart forestiller, fremhævet, men også psykologisk mere dybtgående associative forbindelser, som - selv om de er produkter af

bevidstheden - umiddelbart som synæstesier står i forbindelse med ("berører") de primære (o.a: direkte sanselige) fornemmelser ved iagttagelsen.

Den ordsprogsagtige "fascination", som udgår fra dukken i aktion (og som ikke ubetinget er knyttet til positive fornemmelser) udspringer som fænomen fra en sanselig tilstand, som - gjort påfaldende ved "overraskelsen" - virker elementært og ubetinget fremkalder reaktioner.

## NOTER

---

1. Xenophanes, videnskabsmand, filosof og digter, 500 år før vor tidsregning, her citeret efter Niels Engelsted "Englen og Dyret", København 1987, p. 51-52.  
G.S. Kirk and J.E. Raven: The Presocratic Philosophers, Cambridge University Press, London 1957, p.191.
2. Hovedkilderne er her, jf. litteraturliste: Vibeke Helgesen, 1973, Jurkowski 1979 og 1988, H.R. Purscke 1984, samt Gerd Taube, 1993.
3. Rudolf Drux: Marionette Mensch. Ein Metaphernkomplex und sein Kontext von E.T.A. Hoffmann bis Georg Büchner, München 1986.
4. Pantomimerne bliver endnu spillet på Tivoli i København.
5. Eiler Nystrøm: Offentlige forlystelser i Fr.d.6's tid, genudg. 1986, bd.1, p.77, passim.
6. Neil Postman: "Når barndommen forsvinder", København 1987: Begrebet "barndommen" opstår på det tidspunkt, hvor den samfundsmæssige, teknologiske udvikling gør det nødvendigt, at alle kan læse.
7. Politiets færdselsteater, Nationalmuseets dukketeater, Zoologisk Museums dukketeater, Pup-art: "Er du sikker ?", Det ripensiske Teaterselskab: "Fedt nok" - er blot nogle af de aktuelle eksempler (bl.a. hentet Den røde Brochure 1992-93 og 1993-94, udgivet af Teatercentrum, København)
8. Gerd Taube: Puppenspiel als kulturhistorisches Phänomen. Doktorafhandling, Berlin 1993, p. 119ff.
9. Melchior Schedler: Was vermag das Figurentheater ? Theater heute 10/1971.
10. "Union International de la Marionette" UNIMA, blev 1929 grundlagt i Prag, af medlemmer fra Tjekkoslovakiet, Tyskland, Frankrig, England, Belgien, Italien, Schweiz, Ungarn og USA. Kilde: Puppentheater der Welt, Berlin 1965: Max Jacob: UNIMA.
11. Gert Taube, forelæggelse af doktorafhandling, 18.7.1993, p.6. Zitat Otto Wasmann: Der Bund, Zweck, Ziel und Aufgaben. Der Puppenspieler, Bochum 1931.
12. Michael Meschke: En Estetik for dockteatern, Stockholm 1989, p. 56.
13. Se f.eks Ray Nusselein i "Den røde Brochure" 1974-75: "Vi bruger spilleting og ikke rigtige dukker". I 1978-79: "Folk synes ikke, hans dukker var rigtige". Købere og kolleger har altså haft en forventning, som de ikke har fået opfyldt - børnene har næppe haft sådanne overvejelser.

14. I kataloget over danske børneteatergrupper ("Den røde brochure") er for 1994-95 optaget ca. 100 grupper. Af de mere end 250 udbudte forestillinger benytter omkring halvdelen dukker i en eller anden form. Men det er langt fra alle, som tilkendegiver det, hvorimod det f.eks. altid angives, når der er tale om en sang- eller danseforestilling. Kun 18 grupper er "erklærede" dukketeatergrupper, og de arbejder alle indenfor hvad man kan kalde et "klassisk traditionelt" koncept. I mit arbejde - "Dukketeatret i dansk børneteater 1969-1989" har jeg behandlet disse problemer (1992).
15. Se f.eks. "Das andere Theater" Nr. 8, September 1992, Thema Therapie: bl.a. "Geschichte des therapeutischen Puppenspiels" (med litteraturfortegnelse).
16. Mundtligt referat fra udvalgsarbejdet om revisionen af den danske teaterlovgivning, 1987.
17. Lena Bjørn i Børneteateravisen nr. 79, december 1991.
18. Begge beskrivelser hviler på mine personlige erfaringer.
19. Se bl.a. RoseLee Goldberg: Performance Art, London 1988, p. 23, 46, 63, 110, 159, som eksempler på grænsetilfælde.
20. Begrebet "figurteater" er af tysk oprindelse, og bliver f.eks. i Werner Knoedgen: Das unmögliche Theater, Stuttgart 1990, kraftigt understøttet (Begrebets historie belyses kort i note p. 96). Begrebet "animationsteater" er benyttet i et dansk arbejde, (Ida Hamre: Animationsteater som kunstart og som led i æstetisk udvikling og opdragelse, Ph.D-afhandling, Danmarks Lærerhøjskole 1992) men ses også på engelsk: "Animated Theatre" ("International Festival of Animated Theatre" in Brighton, Oktober 1994. Indbydelsen omfatter såvel "Dukketeater som objektteater og visuelt teater"- Das andere Theater 12/13 1993). Begrebet "animation" benyttes i almindelighed i forbindelse med (animerede) tegne- og/eller dukkefilm, hvilket i og for sig godt kunne berettigt betegnelsen "Animationsteater".
21. Ifølge litteraturliste: Jurkowski 1988, Michael Meschke 1989, Werner Knoedgen 1990. Afhandlinger: Buschmeyer 1931, Eichler 1937, Sandig 1958, Kavrakova-Lorenz 1986. Ingen er oversat til dansk.
22. I Manfred Wegner: Die Spiele der Puppe, p. 231.
23. Ibid, p. 232-233.
24. Dissertation, p. 42.
25. Ibid, p. 31.
26. Dansk oversættelse, efter sin betydning. Gordon W. Allport: Pattern and Growth, p. 270: "Cognitive style".
27. Dissertation p. 43-44.
28. I Manfred Wegner: Die Spiele der Puppe, p. 230.

29. Ibid p. 232.
30. Begrebet "Figur" betegner hos Kavrakova-Lorenz "rolle- figuren", sammenlign "Definitioner" p. 13.
31. I Manfred Wegner: Die Spiele der Puppe, p. 231.
32. "Der Begriff "Synergie" ist ... als die Seinsweise einer Kunstform zu verstehen, deren ästhetische Wirkung und Bedeutsamkeit auf Zusammenwirkungen, Verknüpfungen, Wandlungen und Verschmelzungen von einzelnen eigenständigen Ausdrucksformen und -materialien baut."Dissertation p. 41.
33. Dissertation, p. 51.
34. Kavrakova-Lorenz, forelæsning september 1991, "Expertentagung" Frankfurt a.M: "Figurentheater - das Theater für Kinder".
35. Kavrakova-Lorenz, foredrag: Das Puppenspiel als synergetische Kunstform, Magdeburg 1987, manuskript.
36. Forelæsning september 1991 "Expertentagung" Frankfurt a.M: "Diese Möglichkeit der Umkehrung, des Auswechslens von Lebendigem und Belebten baut die innere Dramatik des Puppenspiels, bildet die kleinste dramaturgische Einheit des Puppentheaters."
37. I Manfred Wegner: Die Spiele der Puppe, p. 235.
38. Dissertation, p. 56-57.
39. Dissertation p. 194.
40. Opdelingen i virkemidler, virkemåde og konception kan relateres til Jauß' opdeling i poiesis, aisthesis og katharsis for henholdsvis den produktive, den receptive og den kommunikative "æstetiske erfaring". Disse tre "grundkategorier" af den æstetiske erfaring er iflg. Jauß "nicht hierarchisch als ein Gefüge von Schichten, sondern als ein Zusammenhang von selbständigen Funktionen zu denken: sie lassen sich nicht auf einander zurückführen, können aber wechselseitig in ein Folgeverhältnis treten" (p. 89). De tre afsnit (p.103-191) giver en begrebshistorisk oversigt, som kan læses som baggrund eller kommentar - eller som opfordring til såvel diskussion som videre studier - i forbindelse med de her stillede spørgsmål. H.R. Jauß: Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik, Frankfurt a.M. 1991.
41. Også skuespil og skuespillere har været - og er delvis fortsat - genstand for diskrimination, nedvurdering og foragt. Skuespilleren foregiver at være en anden, end han er - og kan betragtes som "bedrager". Dukkespilleren får folk til at tro, at døde ting er levende - han er heks - eller han giver sig af med barneleg. I begge tilfælde er der tale om angst og uvilje mod illusion overfor den reelt eksisterende verden (sådan som man opfatter den) og naturligvis også om de bofaste og produktives modvilje overfor de rejsende og uproduktive. Denne problemsstilling behandles ikke her.

42. Aristoteles: "Om digtekunsten", udgave ved Erling Harsberg, København 1970, p. 32: " Evnen til at efterligne er nemlig en del af den menneskelige natur lige fra barndommen og mennesket adskiller sig fra andre levende væsener derved at det besidder den største evne til efterligning og erhverver sine første kendskaber ved denne; alle mennesker føler jo også glæde ved efterligningen af noget". Noter, p. 74, Kap.I: "mimesis": betydningen rækker lige fra den simple kopiering til skabende gengivelse og nyformning.
43. Jytte Wiingaard: Teatret og Publikum, København 1992: p. 89: "Ideologi defineret som et system af bestemte anskuelser og begreber, der styrer menneskers valg og handlinger". P. 91: "Ideologien ... er dog ikke en adskilt størrelse i det æstetiske objekt, men indgår vekselvirkende med værkets flertydighed og kan således kun bestemmes tilnærmelsesvis". Teaterforestillingen indeholder som æstetisk objekt såvel individuelle som samfundsmæssige og socialt bestemte koder."Det kan være særdeles vanskeligt at skelne mellem det samfundsskabte og det specifik-individuelle i en teaterforestilling... da denne skelnen heller ikke menes at have væsentlig betydning for receptionen, foretrækkes de .. samlet ..benævnt ideologi.
44. Gyldendals fremmedordbog, 1977, ved Sven Brüel: Af latin fascinatō, fascinare, forhekse) fortryllelse, betagelse".
45. Fremmedordbogen: lighed, overenstemmelse.
46. Abraham Moles: Information Theory and Esthetic Perception, Urbana-London 1966, p. 19.
47. Fremmedordbogen: Opløsning af noget i dets bestanddele; undersøgelse; udredning.
48. Fremmedordbogen: Sammenfatning af enkeltheder til en helhed.
49. Fremmedordbogen: abstrahere: betragte en side af et emne idet man ser bort fra andre sider, abstraktion: forestilling eller begreb fremkommet ved at abstrahere.
50. Evnen til at differentiere og generalisere på baggrund af det, som er opfattet gennem sanserne er en karakteristisk egenskab ved alt levendes virksomhed. Niels Engelsted: Personlighedens almene grundlag, en teoretisk ekskursion i psykens historie, Bd. 2, p. 76.
51. Peter Lykke Olesen und Ole Pedersen: Folkeeventyr, fascination og pædagogik, København 1982, p. 74 ff. Sammenlign bilag 1.
52. Sammenlign f.eks. Jauß op.cit. p. 82ff.
53. Michel Olsen, Gunver Kelstrup (Hg): Værk og læser, København 1981, p. 56ff (H. R. Jauß i Literaturgeschichte als Provokation, Frankfurt a.M. 1970).
54. "Bei dem Worte Einfühlung [kann man] an begrifflich trennbare, wenn auch demselben großen Zusammenhang anhörende, psychologische Momente denken... Erstens der Akt der Phantasie, mittels dessen wir uns in die äußere Situation der Objekte

unserer ästhetischen Betrachtung hineinversetzen und durch den wir überhaupt erst zu ästhetischen Gefühlen gelangen. Es war das zweitens die Übertragung des so gewonnenen Gefühls auf die Objekte wodurch dieselben den Charakter der Persönlichkeit zu gewinnen schienen".

Dr. Paul Stern: Einfühlung und Assoziation in der neueren Ästhetik. Ein Beitrag zur psychologischen Analyse der ästhetischen Anschauung. I Theodor Lipps: Beiträge zur Ästhetik, Bd. 6 1898. p. 27.

55. Jørgen Jørgensen: Psykologi på biologisk grundlag, København 1941, p. 177: Emotiv og conativ Person-Identifikation eller "indføling".
56. Etymologisk refererer ordet "Dukke" til formen: et bundt garn eller lignende. Også på tysk hedder en "garndukke" "Docke" (på engelsk "skein"), det samme ord finder vi i den engelske betegnelse for legedukken: "doll". Den tyske og den engelske betegnelse "Puppe"/puppet fører tilbage til latinsk pupa = lille pige. Spejlbilledet i øjets pupil betegnes med diminutiven pupilla. På såvel dansk som tysk betegner "Puppe" også et insekt i hvilestadiet mellem larve og udvokset insekt, engelsk pupa eller chrysalis. Kilde: Gyldendals røde ordbøger, Fremmedordbog.
57. "Betegnelsen "Figur" udvider begrebet, "dukke" går i dybden" Forelæsningsnotat, Kavrakova-Lorenz, Symposium i Wiepersdorf 1991. Sammenlign note 30.
58. Sammenlign Franz From: Om oplevelsen af andres adfærd, København 1965, p. 19 og 74ff.
59. Kavrakova-Lorenz, Dissertation, p. 33-40, samt i Manfred Wegner: Die Spiele der Puppe, p. 232.
60. Professor Hartmut Lorenz, Hochschule für Schauspielkunst "Ernst Busch", Abteilung Puppenspielkunst: Forelæsningsreferat, 1987.
61. KK-L i Manfred Wegner: Die Spiele der Puppe, p. 230.
62. Eric Bentley, The life of drama, London 1984, her citeret fra Dramaturgisk analyse, en antologi, Århus 1989, Janek Szatkowski Dramaturgiske modeller, p. 27: "The theatrical situation, reduced to a minimum is that A impersonates B while C looks on".
63. I "Aspects of Puppettheatre", 1988, p. 68, betegner Henryk Jurkowski et "spil med eller en demonstration af dukker" som dukkespil, og definerer dukketeatret således: "Theater will mean actors (live or puppet) who in a special place present imagined characters according to a given or improvised drama, being seen by a public gathered especially or by chance". En dukke, som optræder i et dukkespil, ifølge min definition, er imidlertid principielt altid "en karakter", og i enhver optræden for et publikum ligger der principielt altid - bevidst eller ubevidst - en dramatisk bevægelse. Det er måske da nødvendigt at understrege, at begrebet "rollefigur" her ikke (nødvendigvis) forudsætter et skriftligt forlæg i form af en dramatisk tekst, fra hvilken man kan udlede "rollefiguren", og at spilleren også selv kan påtage sig en rollefigur ved siden af dukken.



64. Aristoteles, op.cit. p.29: "en efterligning af handling ... udføres af handlende personer"
65. Sammenlign Kavrakova-Lorenz, citeret p. 8.
66. Lew S.Wygotski: Psychologie der Kunst, Dresden 1976: "Mit Lipps glauben wir, daß man die Ästhetik als Disziplin der angewandten Psychologie bestimmen kann;" p. 6.
67. Niels Engelsted: Personlighedens almene Grundlag (Bd. 2), en teoretisk ekskursion i psykens historie, p. 238.
68. D.W. Winnicott: Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart 1993: De væsentligste begreber og synspunkter er at læse i "Theorie des Spiels", p.58-59, og p.63-64. Desuden i hovedteserne, p. 116 - 120. Engelsk udgave: D.W.Winnicott: Playing and Reality, Penguin genudg. 1985, p. 54-56, 60-61 og 118-121.
69. Daniil Elkonin giver i "Legens Psykologi", Moskva 1988, dels en historisk oversigt over de forskellige generelle legeteorier, dels - beskrevet med eksempler fra etnografiske undersøgelser - en oversigt over legens udvikling, betragtet som et socialt-samfundsmæssigt fænomen.
70. Eric Bentley: The Life of the Drama, London 1964, p. 150. Her citeret fra "Dramaturgisk Analyse, en antologi", Århus 1989, Janek Szatkowski: Dramaturgiske modeller, p. 27. Sammenlign dette arbejde, p. 14.
71. Juri M. Lotman: Kunst als Sprache, Leipzig 1981, p. 72.
72. Elkonin, op.cit. p. 129, Elkonin referer Buytendijk.
73. Vygotski m.fl.: Om barnets psykiske udvikling, København 1982 p. 57ff, samt Elkonin, op.cit. p. 37-38, Elkonin referer James Sully.
74. Således også Elkonin, som ikke betragter småbarnets manipulatoriske leg som "leg", men som en "øven sig". op.cit p. 269.
75. Elkonin, op.cit. p. 52.
76. Jean Piaget. ".. efter Piagets arbejder [er det] blevet umuligt i en analyse af intelligensens udviklingsproblemer at forbigå legen og dens rolle for denne udvikling". Elkonin op. cit. p. 232.
77. "Spiel [ist] in Wahrheit weder eine Sache der inneren Realität noch eine Sache der äußeren Realität". Winnicott, op.cit. p. 112. eng.udg. p.113: "Play is in fact neither a matter of inner psychic reality nor a matter of external reality".
78. Ibid. p. 21: "Omnipotenz ist für den Säugling fast eine Erfahrungstatsache" - p. 22: "Psychologisch gesehen trinkt das Kind von einer Brust die zu seinem Selbst gehört, und die Mutter nährt einen zu ihrem Selbst gehörenden Säugling." eng.udg. p. 13: "omnipotence ist nearly a fact of experience"

79. Først med 2-3 år har barnet tilegnet sig "jeg-funktionen", sådan som den normalt defineres psykologisk. Dermed menes ikke, at barnet indtil da ingen selvfølelse har. or at kunne skelne, er betegnelsen "mig" valgt, svarende til Winnicotts sprogbrug. Sammenlign også Vygotski m.fl., op.cit. p. 98.
80. Sammenlign beskrivelse hos Elkonin, op.cit p. 163-164, efter Freud: Metapsykologi, (Bd. 2, p. 27-28, København 1976).
81. "Objektpermanens": Davis og Wallbridge: Frihed og Grænser, (en beskrivelse af Winnicott's teorier) København 1988, p. 81, eller "Objektkonservation": Jens Mammen, Den menneskelige Sans, København 1983, p. 129.
82. Fremmedordbogen, op.cit. Begrebet "fiktion" kan stilles overfor begrebet "illusion": "En illusion er en (indre) forestilling om virkeligheden, som ikke kan bestå en realitetsprøve. En fiktion er en (ydre) antagelse om virkeligheden, som ikke udsættes for en realitetsprøve". (Niels Engelsted i samtale). Sammenlign Winnicott, op.cit.p. 24: "Alle Erfahrung fängt mit einer Illusion an". eng.udg. p 16: "Transitional objects and transitional phenomena belongs in the realm of illusion which is at the basis of initiation of experience."
83. Winnicott, op.cit. p. 23.
84. Ibid p. 25.
85. Også disse social- samfundsmæssige regler sætter Winnicott i relation til det potentielle rum (p. 11): "Ich habe die Begriffe "Übergangsobjekte" und "Übergangsphänomene" eingeführt, um einen "intermediären Raum" zu kennzeichnen, den Erlebnis- und Erfahrungsbereich, der zwischen dem Daumenlutschen und der Liebe zum Teddybär liegt, zwischen der oralen Autoerotik und der echten Objektbeziehung, zwischen der ersten schöpferischen Aktivität und der Projektion dessen, was bereits introjiziert wurde, zwischen frühester Unkenntnis einer Dankespflicht und der Kenntnisnahme dieser Verpflichtung ("sag: danke !") (Hervorhebung JL)
86. Jørgen Jørgensen: Psykologi på biologisk Grundlag, København 1941, p. 218.
87. Niels Engelsted, op.cit. Bd. 2. p. 237 ff.
88. Gordon W. Allport: Pattern and Growth in Personality, p. 181: "A role is a structured mode of participation in social life. More simply, it is what society expects of an individual occupying a given position in a group."
89. Gordon W. Allport: Becoming - Basic Considerations for a psychology of Personality, p.77: "We are all forced to play roles that we regard as alien to us, we know they are not propriate but merely personate".
90. Niels Engelsted, op.cit. Bd.2, p. 283: Ved fremmedgørelsen ophæves betydningen af en sag, et forhold eller en relation. Individet bliver gjort "betydningsløst".
91. - med udgangspunkt i spændingsfeltet mellem mor og barn - sammenlign Winnicott op.cit. p. 119.

92. Jan Mukarowsky: Zum heutigen Stand einer Theorie des Theaters, her citeret fra Klaus Lazarowicz (udg.): Texte zur Theorie des Theaters, Stuttgart 1991, p. 94, Mukarowsky citerer Zich.
93. Winnicott, op.cit. p. 11.
94. Ibid. p. 104. eng. udg. p. 105 "reality principle"
95. Sammenlign Elkonin op.cit. p. 47 ff.
96. Citat p. 7.
97. Wygotsky, op.cit. p. 20ff.
98. Selvfølelsen er bundet til emotionerne.  
Niels Engelsted, op.cit. Bd. 2, p. 188ff.
99. Julie Kristeva, Semeiotikè 1969, som citeret i Peter Madsen: Semiotik og Dialektik, København 1971, p. 155, oversættelse p.198.
100. Winnicott, op.cit. p. 8., eng.udg. p. 7
101. Inspireret af Lew S. Wygotsky: Psychologie der Kunst, Dresden 1966, p. 28: "Reizerreger".
102. Janek Szatkowski i Dramaturgisk Analyse, en Antologi, Århus 1989, p. 9 - 84.
103. Erika Fischer-Lichte: Semiotik des Theaters, Tübingen 1983.
104. Klaus Lazarowicz (Udg.): Texte zur Theorie des Theaters, Stuttgart 1991: B.Brecht: K-typus und P-typus in der Dramatik, p. 82.
105. Kavrakova-Lorenz skelner mellem skuespillerens "forvandlingsevne" og dukkespillerens "forandringsevne"(p. 6). Skuespilleren "forvandler sig" (skaber sig om), mens dukkespilleren vekselvis "forandrer" (transformerer, omformer, omstiller, veksler) såvel sig selv som dukken. Jeg har her valgt at benytte ordet "forvandling" som betegnelse for fascinationsværdien, og sætter dermed denne fascinationsværdi i forbindelse med såvel "kropsspil"(skuespil) som dukkespil. Fascinationsværdierne er ifølge deres definition et middel til opnåelse af målet - tilskuerens fascination. Oplevelsen betragtes da fra tilskuerens synspunkt: Tilskueren oplever i dukkespillet for det første en "forvandling", opdager måske den gensidige "forandring" - "forvandlingen" har så at sige "fordoblet sig".
106. Sammenlign 1. spørgsmål, p. 21.
107. Her citeret fra T. Vogel Jørgensen: Bevingede ord, 5. udgave 1963.
108. Fra "An die Freude", ibid.
109. Juri M. Lotman: Kunst als Sprache: Die Kunst als modellbildende System, Leipzig 1981, p.68

110. Der kan imidlertid ikke helt ses bort fra dette betydningsindhold. Der findes teateropfattelser, hvorefter det som vises på scenen forventes at have karakter af "mønster" for virkeligheden.
111. Lotman, op.cit. p.67.
112. Herbert Stachowiak: Allgemeine Modeltheorie, Wien-New York 1973, p. 56
113. "Scale models....rely markedly upon identity: their aim is to imitate the original, except where the need for manipulation enforces a departure from sheer reproduction. And when this happens the deviation is held to a minimum, as it were: geometrical magnitudes in the original are still reproduced, though with a constant change of ratio. On the other hand, the making of an analogue model is guided by a more abstract aim of reproducing the structure of the original. An adequate analogue model will manifest a point-by-point correspondance between the relations it embodies and those embodied in the original: every incidence of a relation in the original must be echoed by a corresponding incidence of a correlated relation in the analogue model. Thus, the dominating principle of the analogue model is what mathematicians call "isomorphism" ".  
Max Black: Models and Metaphors, New York 1962, p. 222.
114. Max Black, op.cit. p. 220.
115. Lotman, op. cit. p. 68 -69.
116. Lotman, op.cit. p. 75ff.
117. Max Black, op.cit. p. 221.
118. Oskar Hansen: "Hegel", København 1971, p. 153. Kommentar: Niels Engelsted, Personlighedens almene Grundlag, Bd. 1, en teoretisk ekskursion i psykologiens historie, p. 31.
119. Sammenlign Kavrakova-Lorenz, Dissertation p. 71: Kultfiguren und Spiel-Puppen.
120. Men også kæmpemyggen i det zoologiske museum og "Bread and Puppet"s kæmpedukker er "skalamodeller".
121. Sammenlign Abraham Moles, citeret i 3. spørgsmål, p. 71.
122. Dukketeatre i Danmark, Museet Falsters Minder 1980. Jacobsens teatre har været trykt siden 1880.
123. Ibid. p.18.
124. Sammenlign indledning, p. 4.
125. Vassily Kandinsky: Der gelbe Klang, 1912.  
Joachim Fiebach: Von Craig bis Brecht, Berlin 1991, p. 193: "Der gelbe Klang sei ein Versuch die drei äußeren Mittel Wort, Klang und Bewegung zum Ausdruck inneren Wert zu benutzen".  
P. 194, citat Kandinsky 1923: Die Bühne sei "die organisierte

Bewegung - Mittel des Tanzes zeitliche, räumliche, abstrakte Bewegungen nicht des Menschen allein sondern des Raumes der abstrakten Formen, die eigenen Gesetze unterliegen .. also strenggenommen ist die reine abstrakte Form des Theaters die Summe der abstrakten Klänge".

126. Werner Knoedgen: Das unmögliche Theater, Stuttgart 1990, p. 27-42, p. 48-50.
127. Martin Lotz: Eventyrbroen, København 1988, p. 21.
128. Se også Henryk Jurkowski: The acting Puppet as a Figure of Speech, i "Present Trends in Research of the World Puppetry" Marek Waszkiel (Udg.) Warsaw 1992.
129. Max Black: Die Metapher, i Anselm Haverkamp: Theorie der Metapher, Darmstadt 1983, p. 68.
130. Ibid, "Mehr über die Metapher", p. 396.
131. Billedet forstået som metafor, se bl.a. Virgil C.Aldrich: Visuelle Metapher, in Haverkamp op.cit.
132. Sammenlign Peter Fraser: Puppets and Puppetry, New York 1982. En ganske stor, hvis ikke den største, del af dukketeaterlitteraturen omhandler fremstilling af dukker.
133. På film er de fjernstyrede robot-dukker udviklet til "modelfuldkommenhed". Illusionen om det selvstændige liv beror imidlertid på valg af kameraets synsvinkel og tekniske raffinementer som "blue screen", computersimulationer m.v. I teatersammenhæng har disse dukker indtil nu ikke vist sig brugbare.
134. Henryk Jurkowski: Aspects of Puppettheatre, London 1988: "opalisation" (p. 41) eller "opalescence" (p. 78) Jurkowski medtager heri virkningen: "dukken viser tilbage til sig selv som dukke".
135. Kavrakova-Lorenz, Diss. p. 37, Knoedgen op.cit. p. 98.
136. Sammenlign Max Black: Die Metapher, i Haverkamp, op.cit. p. 70 ff: Eksempel: Der Mensch ist ein Wolf - og begrebet "assozierten Gemeinplätze".
137. Hermed menes ikke, at "opdager"producenten altid griber til de objekter, som står omkring ham. Ethvert spillemateriale må imidlertid "erkendes", hvad enten det er den omhyggeligt bearbejdede, kunstnerisk fortolkede og formede dukke, et objekt fra hverdagen eller et formløst materiale. Sammenlign p. 39: de tre trin fra materiale til dukke.
138. "In Jacobsons "Zweiachsentheorie" hat die heuristische Aufnahme und Verarbeitung rhetorischer Termini ihr strukturalistische Paradigma. Metapher und Metonymie sind hier freilich nicht die Ausgangsprobleme der Theorie, sondern eher ihre erfolgreiche poetische Illustration. Grundlegend für die linguistische Unterscheidung der "paradigmatischen" und der "syntagmatischen Achse" sind die Operationen der Selektion und der Kombination, die Jacobson im Anschluß an ältere Ansätze auf die

assoziationspsychologischen Prinzipien der Similarität und Kontiguität bezieht und durch die rhetorischen Figuren der Metapher und Metonymie charakterisiert sieht." Haverkamp. op.cit. p.13.

139. Begrebet symbol anvendes her i denne almindelige, sproglige betydning, og altså ikke nødvendigvis i overenstemmelse med filosofisk eller semiotisk sprogbrug.
140. Lotman, op.cit. p. 39.
141. Arthur Schopenhauer: Über das innere Wesen der Kunst (1844) i: Texte zur Theorie des Theaters, op.cit. p. 468
142. Forelæsningsnotat Jytte Wiingaard. Jan Mukarovsky, "Konsten som semiologisk Faktum", Tecken och Tydning, Hg. K. Aspelin, Bengt A. Lundberg, Stockholm 1976.
143. Kavrakova-Lorenz, Diss. p. 138ff (p. 179 og 193).
144. Inspireret af Heradstveit og Bjørgo: Politisk kommunikation, København 1988, p. 37.
145. "Det mest iøjnefaldende kendetegn på, at en organisme er "levende" er dens "aktive" bevægelse, d.v.s. en bevægelse, som synes i væsentlig grad at være betinget af faktorer, der er indeholdt i organismen selv" Jørgen Jørgensen, Psykologi på et biologisk Grundlag, København 1941, p. 76.
146. H. Lorenz: Gattungsbestimmung des Puppenspiels im Rahmen der darstellenden Kunst (1984) Manuskript.
147. Bevægelsen er vigtig. Imidlertid har dukketeaterhistorien eksempler på såvel helt ubevægelige (Jurkowski 1988 p. 37, Cirkus Unikum) som på usynlige dukker. (Ray Nusselein: Trafiklys gælder ikke for ænder - 1975) Det er altså principielt ikke nødvendigt at manipulere dukken for at skabe illusionen af selvstændigt liv. Til gengæld fordrer disse ekstremtilfælde, at dukkespilleren er synlig for tilskueren. Det er dukkespillerens måde at forholde sig på overfor dukken, dukkespillerens fysiske handlinger, som tilskueren kan aflæse.
148. "Da die bildnerische Tätigkeit des Figurentheaters also einem darstellerischen Willen entspringt, sollte man die aus der Tradition übernommenen Ausdrucksmittel nicht als "Puppen" sondern unter wirkungsästhetischen Gesichtspunkten als von ihrem Darsteller getrennte "Theatermasken" erörtern. Unter diesem Blickwinkel würden sie sich vor allem dadurch unterscheiden, wie weit der Spieler seine Rolle von sich abgespalten hat oder inwiefern er sich im Einzelfall mit seinem Darstellungsinstrument noch identifiziert". Knoedgen, op.cit. p. 56-57.
149. Tancred Dorst betragter f.eks. fra et dramatikersynspunkt marionetten som lyrisk-poetisk, hånddukken som dramatisk. Buschmeyer skematiserer, hvilken dukkeart der bedst egner sig til hvilke dramatiske handlingsforløb. Også Sandig og Eichler beskæftiger sig med sådanne spørgsmål.

150. Inspireret af et kursus med den franske dukkespiller Catherine Sombsthay, København, september 1990.
151. Kavrakova-Lorenz, Dissertation p. 114.
152. "Materialtimbre" og "Formlogik", ibid. p. 112.
153. Bl.a. i Jurkowski: Beiträge zur Geschichte des deutschen Puppentheaters, Material zum Theater nummer 121, Reihe Puppentheater Heft 10, oktober 1979, p. 66.
154. Ibid. p. 68-70.
155. Gruppe 38: En lille Sonate, 1993.
156. Roland Barthes: Billedets retorik, Communications 4, 1994, her citeret fra Visuel Kommunikation, Bd. 1, Bent Fausing og Peter Larsen (red), København 1987, p. 56.
157. Ibid p. 47.
158. Ibid p. 46-47.
159. ...som blev valgt som analyse-objekter, fordi man følte sig sikker på, at disse billeder var bærere af et intenderet betydningsindhold (ibid. p. 45) - i den forstand kan reklamebilledet så sidestilles med teatrets billeder.
160. Visuel Kommunikation, Bd. 2, op.cit.: Peter Larsen: Reklame og Retorik, p. 439.
161. Her gås ikke nærmere ind på diskussionen med Eco og andre. Hvad Barthes betegner som det "bogstavelige" og det "symbolske" plan, forekommer mig dækkende for mit formål. (Visuel Kommunikation Bd. 1, op.cit. Introduktion Roland Barthes, p. 44.)
162. Ibid p. 53.
163. Oslo Riksteatern: Folungen, Norge 1989.
164. Visuel Kommunikation Bd. 1 op.cit., Roland Barthes p.48 -50.
165. I mit arbejde - "H.C. Andersens dramatik - at dramatisere H.C. Andersen" (1993) - har jeg behandlet dette problem.
166. Material zum Theater Nr. 121, Jurkowski op.cit.: Richard Teschner, p. 146.  
Ole Bruun-Rasmussen: Levende teater med dukker, Gråsten 1982, p. 32-33.
167. Begrebet "centrum" som defineret af Michail A. Cechov: Die Kunst des Schauspielers, Stuttgart 1990, p. 84.
168. Henrik Lundgreen: Den moderne skuespilkunst mellem Stanislavskij og Brecht, Information, 27.7.1978, om Rudolf Penka.
169. Forskydningen i koncentration i dukkespillet - fra dukkespiller til dukke og tilbage - er da et skift fra relation (ydre forbindelse) til forhold (indre forbindelse) - og tilbage igen.

170. Inspireret af Niels Engelsted, op.cit. bd.2, bl.a. p. 91-92, passim. Også Werner Knoedgen, op.cit, p. 100-102, beskriver forholdet mellem dukke og dukkespiller som dialektisk. Idet han indfører begreberne "der rollenlose Darsteller" og "die darstellungslose Rolle" opløser han tilsyneladende igen dette forhold, og adskiller sig - sådan som jeg forstår ham - fra den opfattelse, som kommer til udtryk her. Sammenlign også indledningen, definitioner, p. 15: Dukken er altid ligmed rollefiguren, rollefiguren er ikke ligmed dukken.
171. Et sådant billede er for eksempel den fra psykologien bekendte og ofte afbildede "Rubins vase", der kan ses som vase, men også som to profiler. Den samme virkning har det af Knoedgen beskrevne eksempel: Magien i tallene "6" og/eller "9". (Knoedgen, op.cit. p. 21-22).
172. Kavrakova-Lorenz, Dissertation p. 125.
173. Catherine Sombsthay, København, september 1990.
174. Det modsvarer i princippet ikke andet og mere end den "metode" som Stanislavski anviser for skuespillerens arbejde med sin rolle. "Indfølingen" er en fase i arbejdet med rollen, men at "leve" rollen på scenen forudsætter at den opleves som "sand".
175. Knoedgen kalder dette handlingsforløb for "Subjektsprung", op.cit. p. 77ff.
176. Som i eksemplet "Das Puppenspiel vom Dr. Faustus", Straßburger Fassung, (1840-50) Hans Wurst: "Er will um meine Seele wetten, und ich bin von Holz geschnitzelt !" Knoedgen op.cit. p. 75ff.
177. Marionetten, som klatrer op i sine tråde, eksempel fra Henk Boerwinkel, Theater Triangel.Knoedgen op.cit p. 81ff.
178. Dukkespillets pædagogiske og terapeutiske potenser er forbundet med modelkarakteren, som også gælder denne "dialektik".
179. Lothar Buschmeyer: Die Kunst des Puppenspiels, Erfurt 1931, p. 32. Sammenlign også Knoedgen, op.cit. p. 58-59.
180. Nutidige film som "Robocop" og "Terminator" viser fascinationen ved tingene, som "styrer" os.
181. En spiller, som spiller flere dukker, må da uophørligt og hurtigt forskyde sin koncentration mellem de forskellige dukker. Da koncentrationen principielt er udelelig, bliver spilleforløbet i dette tilfælde heller ikke principielt anderledes.
182. "halvvæg", spilleskærm.
183. Jochen Menzel: "Die wunderbare Welt der Simulanten", Berlin 1994.
184. Se f.eks. Bunraku, The Art of the Japanese Puppet Theatre, Donald Keene, New York 1973.
185. Jurkowski: Aspects of Puppettheatre, op.cit. p. 72.



186. Lotze: Grundzüge der Ästhetik, Diktate aus d. Vorlesungen 1888 (citeret fra Dr. Paul Stern: Einfühlung und Assoziation in den neueren Ästhetik/ Th. Lipps: Beiträge der Ästhetik Bd. 6, Hamburg u. Leipzig 1898).
187. Sergej Oboznenov: Mein Beruf, Berlin 1984.
188. Sådanne dukker er bl.a. beskrevet af Walter Benjamin in "Lob der Puppe". "Über Kinder, Jugend und Erziehung", Frankfurt a.M. 1969, p. 98.
189. Michael Meschke: En estetik for dockteatern, Stockholm 1989, p. 58.
190. I "Gattungsbestimmung des Puppenspiels im Rahmen der darstellenden Kunst" (1984) Manuskript.
191. Denis Diderot: Das Paradox über den Schauspieler, 1769. Texte zur Theorie des Theaters, op.cit. p. 155.
192. Die Kunst des Schauspielers, op.cit. p. 119ff.
193. Cechov fremhæver. at de tanker og følelser, som spilleren i spillet låner sin scenskikkelse, ikke er spillerens tanker og følelser, men scenskikkelsens; som materiale "renset og forvandlet" via det skabende JEG.
194. Sammenlign 1. spørgsmål, fig. 5, p. 23: Masken og dukken kan ikke sættes lig med hinanden. Masken tilhører kroppen, dukken er det forvandlede materiale. Mellem masken og dukken ligger "bruddet".  
Se også Note (1)48, (1)70, og Knoedgen, op.cit. p. 54.
195. Sammenlign Kavrakova-Lorenz, Dissertation p. 109ff.
196. H. Lorenz: Gattungsbestimmung des Puppenspiels im Rahmen der darstellenden Kunst (1984) Manuskript.
197. I forhold til indfølings-begrebet modsvarer den første fase - "der Akt der Phantasie mittels dessen wir uns in die äußere Situation der Objekte unserer ästhetischen Betrachtung hineinversetzen und durch den wir überhaupt erst zu ästhetischen Gefühlen gelangen" - begrebet "identifikation". Den anden fase - "die Übertragung des so gewonnenen Gefühls auf die Objekte wodurch dieselben den Charakter der Persönlichkeit zu gewinnen schienen" - modsvarer animationen og individualiseringen.  
Se indledning note 54.
198. Thorbjørn Egners børnebog om nytten af tandbørstning, som dukketeater: Tand-troldene Karius und Baktus skal fordrives fra munden, og optræder som dukker i "scene-munden".
199. Indledning p. 11ff og Bilag 1.
200. Citeret fra Peter Brook, Teatrets teori og teknik Nr. 8, Odin Teatret 1968.
201. D.W. Winnicott: Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart 1979, p. 24. eng.udg. p. 16 (se note 82)

202. Begrebet "katharsis" som benyttet af Jauß betyder for mig det kommunikative forløb, at producentens via "poiesis" formidlede livserfaringer og/eller følelser (i videste forstand), hos recipienten via "aisthesis" skabende bearbejdes, ud fra recipientens livserfaringer og/eller følelser. Denne formidlede interaktion mellem producent og værk på den ene side, og værk og recipient på den anden side, kan føre til forståelse, ny erkendelse, frisætning af følelser og derved til "normer for handlen", såvel hos producenten som hos recipienten. Hvorvidt en sådan "eksemplaritet" (p. 40) eller "normer for handlen" (p. 88) opstår i "fri efterfølgelse" eller "naiv efterligning" er en anden historie, for hvilken man må søge baggrunden indenfor psykologisk/sociologiske eller ideologisk/politiske sammenhænge, som ikke skal behandles her (H.R. Jauß: Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik, Frankfurt a.M. 1991)
203. "Über experimentelles Theater", Stockholm 1939, i Klaus Lazarowicz (Hg): Texte zur Theorie des Theaters, Stuttgart 1991, p. 638.
204. Ibid p. 639.
205. Ibid p. 643.
206. Jørgen Jørgensen: Filosofiens og opdragelsens grundproblemer, København 1928, p. 100.
207. Bl.a. inspireret af Janek Szatkowski, i Dramaturgisk Analyse, en antologi, Århus 1989. Betegnelserne er valgt, så de så vidt muligt er "værdineutrale". I stedet for "kulinærisk" kunne "underholdende" være benyttet - det havde imidlertid nedvurderet hele den højre spalte som "ikke underholdende". Tilsvarende må begrebet "kunstnerisk" i den højre spalte ikke nedvurdere den venstre som "ikke kunstnerisk".
208. Szatkowski op.cit. p. 37: "opslugt af kunstinstitutionen".
209. Szatkowski, op.cit. p. 54.
210. Szatkowski op.cit. p. 30: Den teatrale fiktion.
211. ibid: Den dramatiske fiktion.
212. "... der Eigentümlichkeit der ästhetischen Erfahrung...daß in ihr Fiktion zum Horizont von Welt und wiederrum Welt zum Horizont von Fiktion werden kann". Jauß, op.cit. p. 302, Jauß citerer Karlheinz Stierle.
213. Szatkowski op.cit. p. 58 - 59.
214. Exe Christoffersen: Skuespilleren og hans maske, Teater 87, 1987.
215. Sammenlign Lothar Buschmeyer. Die Kunst des Puppenspiels, Erfurt 1931, p. 40ff.
216. Szatkowski, op.cit. p. 54.

217. Derimod hører forberedelsen af spillematerialet - som tidligere beskrevet (de tre trin fra materiale til dukke p. 39) - til det "prædramaturgiske" eller "præekspressive" plan.
218. p. 50.
219. Buschmeyer, op.cit. p. 56ff.
220. G.W.F. Hegel: Die äußere Exekution des dramatischen Kunstwerks, Texte zur Theorie des Theaters, op.cit. p. 196.
221. Se p. 46, note (1)76.
222. Sammenlign Werner Knoedgen, Das unmögliche Theater, Stuttgart 1990, p. 103ff: "Autor".
223. Et berømt og bekendt eksempel er den engelske dukkespiller Samuel Foote (fra midten af det 18. årh.), som "ikke kan straffes, fordi han er kvart dukke - han har træben") Henryk Jurkowski, Aspects of Puppet Theatre, London 1988, p. 5.
224. Knoedgen op.cit. p 81ff.
225. Selv har jeg tydeligst oplevet det på "Little Angel Theatre" i London.
226. Sammenlign p. 3.
227. "Bei [die Traditionalisten] verkam, bis auf wenige Ausnahmen, das zuvor ausdrucksstarke und originelle Puppenspiel des Jahrmarkts entweder zum romantisierenden Modellbautheater, das sich unverdrossen an den Schauspieldramaturgien der Biedermeierzeit orientierte, oder zur pädagogisierenden Kinderveranstaltung von durchweg die Welt verniedlichen Charakter." Knoedgen, op.cit. p. 94.
228. Henryk Jurkowski betegner dette forløb "the atomisation of the puppettheatre", op.cit. p. 79ff.
229. "Jo mere perfekt forestillingen er, des sværere er det for børnene at acceptere, at det er dukkerne, der gør det hele selv. Så bruger de bare en masse tid til at regne ud, hvordan det hele laves og i al den tid kan de ikke rigtig koncentrere sig om forestillingen". Ray Nusslein: Dukketeater er en hånd i en gammel strømpe i Vibeke Gaardmand (udg): Børneteater, København 1974.
230. Szatkowski op.cit. p. 59.
231. Sammenlign p. 55.
232. Abraham Moles, Information Theory and Esthetic Perception, Urbana og London 1966, p. 166.
233. Ray Nusslein, "Information" 5.2.1993.
234. Niels Engelsted: Personlighedens almene grundlag, Bd. 2, En teoretisk ekskursion i psykens historie, p. 255-258
235. Niels Engelsted: Springet fra dyr til menneske, København 1984.

236. Erika Fischer-Lichte: Geschichte des Dramas. Epochen der Identität von der Antike bis zur Gegenwart, Tübingen 1990.
237. Dukketeatrets uendelighedsbillede kan sættes direkte i relation til den klassiske spejlmetafor. I dukketeatret bliver den da anskueliggjort.  
Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften, Hamburg 1990, Widerspiegelung p.825 ff.  
Historisches Wörterbuch der Philosophie, Basel 1992, Reflexion, p. 396 ff.  
Med en overførelse fra Umberto Eco : Über Spiegel und andere Phänomene, München 1993 - p. 61, kunne man hævde, at det reflektive dukketeater er en realitet, som kan give indtryk af virtualitet. Det semiotiske kropsteater er en virtualitet, som kan give indtryk af realitet: "Das katoptrische Universum ist eine Realität, die den Eindruck der Virtualität wecken kann. Das semiosische Universum ist eine Virtualität, die den Eindruck der Realität wecken kann".
238. Jesper Hoffmeyer: En snegl på vejen, København 1993, citeret fra artikel i Politiken 27.2.1993.
239. Heinrich v. Kleist: Über das Marionettentheater.  
(Fotokopi).
240. Inspireret af Niels Engelsted, Personlighedens almene grundlag, (Bd.1) en teoretisk ekskursion i psykologiens historie, p. 10.
241. ibid. p. 15, Anm. 2.
242. Juri M. Lotman: Kunst als Sprache, Leipzig 1981, p. 89: "Zeig mir den Stein, den die Bauleute verworfen haben ! Er ist der Eckstein". Fra Nag-Hammidi-manuskripterne, 70. Vers af Thomas-Evangeliet, apokryf, koptisk tekst.