

## REPLACEMENT

### Deltagelse og interaktivitet i Gob Squad's Kitchen

---

Publikums deltagelse i *Gob Squad's Kitchen* er ikke det samme som kontrol. Der er ofte langt mere komplekse relationer på færde mellem deltagerne, end hvad der kan beskrives ved hjælp af forskellen kontrol/ikke-kontrol. For at få øje på denne kompleksitet er det nødvendigt med en teori om interaktivitet og deltagelse, der kan iagttage værkerne med større distance end teorier, der henter deres begreber fra poetikkerne selv. Forestillingen giver anledning til at præsentere et bud på en sådan teori og afprøve, hvordan den lader mere forskellige former for deltagelse komme til syne i en dramaturgisk analyse.

---



## **Fra Akademiet**

Nr. 4, 2010

### **Akademiet for Æstetikfaglig Forskeruddannelse**

Programmet i Kultur, Litteratur og Kunststudier

Ph.d.-skolen i Humanistisk Videnskab

Det humanistiske Fakultet

Aarhus Universitet

**Redaktion:** Jørn Erslev Andersen

**Redaktionssekretær:** Bengerd Maria Juul Thorsen

**Layout og teknisk tilrettelæggelse:** Roar Melgaard Gaardsøe

**Tryk:** SUN-TRYK. Fællestrykkeri for Sundhedsvidenskab og Humaniora

Aarhus Universitet. Tlf. 8942 2777

Copyright © Akademiet for Æstetikfaglig Forskeruddannelse og forfatterne

ISBN 978-87-992805-4-4

### **Kontakt:**

#### **Akademiet for Æstetikfaglig Forskeruddannelse**

Forskerekole i Kultur, Litteratur og Kunstfag

Langelandsgade 141, bygning 1586

8000 Århus C

Telefon: 8942 1818, fax: 8942 5245

E-mail: [aekag@hum.au.dk](mailto:aekag@hum.au.dk)

[www.aestetik.forskerskole.au.dk/](http://www.aestetik.forskerskole.au.dk/)

Artiklerne har baggrund i løbende kollokvier ved forskerskolen og har gennemgået peer review

## REPLACEMENT

### Deltagelse og interaktivitet i *Gob Squad's Kitchen*

*Thomas Rosendal Nielsen*

"We are complete control freaks!" udbryder Sarah Thom fra Gob Squad, efter at moderatoren til et seminar om interaktion og teater har beskrevet, hvordan gruppen i forestillingen *Gob Squad's Kitchen* angiveligt overdrager kontrollen til publikum<sup>1</sup>. Forestillingen af den tysk-engelske performancegruppe har turneret i det meste af Europa siden 2007, hvor den havde premiere på Volksbühnes Prater-scene i Berlin, og den gæstede Københavns CampX i foråret 2009. Forestillingen bygger på tre centrale greb: en remediering af en række af Andy Warhols film fra 60'erne – især selvfølgelig *Kitchen* (1965), adskillelsen af scenen fra teatersalen med en projektionsflade, hvorpå aktiviteten på scenen transmitteres live, og endelig erstatningen af skuespillerne med medlemmer af publikum i løbet af forestillingen. Det er naturligvis det sidste greb, der har givet anledning til moderatorens kommentar, men – som indvendingen påpeger – så er lighedstegnet mellem publikums deltagelse og magttilegnelse (empowerment) ikke så indlysende endda. Moderatorens beskrivelse er muligvis ansporet af, at nogle kunstvidenskabelige traditioner, der har hentet stærk inspiration fra det 20. århundredes avantgarde-bevægelser, har været for hurtige til at indarbejde nogle af performancekunstens politisk-poetologiske programmer i teoriapparatet. For sådanne teorier bliver det irrelevant at spørge, om den blotte deltagelse nu nødvendigvis behøver at være så frigørende, myndiggørende og fællesgørende, som mange af poetikkerne vil have os til at tro. I den engelsksprogede *performance studies* tradition er især Victor Turners og Richard Schechners adoption af antropologen Arnold van Genneps

ritualmodel blevet anvendt til at argumentere for, at deltagelse i teaterhandlinger har en rituel karakter, der skaber et liminalt eller liminoidt rum, hvor samfundets gældende normer og strukturer er sat ud af kraft, og hvor et forskelsløst fællesskab og en frigørende forandring af verden og deltageren derfor er mulig. På kontinentet ses tendensen i Erika Fischer-Lichtes performative æstetik (2004) og i Nicolas Bourriauds relationelle æstetik (1998).

Men deltagelse er *ikke* det samme som kontrol. Der er – som jeg vil give et eksempel på i denne analyse – ofte langt mere komplekse relationer på færde mellem deltagerne, end hvad der kan beskrives ved hjælp af forskellen kontrol/ikke-kontrol. For at få øje på denne kompleksitet er det nødvendigt med en teori om interaktivitet og deltagelse, der kan iagttage værkerne med større distance end teorier, der henter deres begreber fra poetikkerne selv. Forestillingen giver anledning til at præsentere et bud på en sådan teori og afprøve, hvordan den lader mere forskellige former for deltagelse komme til syne i en dramaturgisk analyse.

### **Gob Squad's Kitchen (you've never had it so good)**

Scenen er skjult bag et stort, aflangt projektlærred. Ved starten af forestillingen bliver publikum ført bag om lærredet. De fire skuespillere hilser venligt på hver enkelt og gør opmærksom på detaljerne i rummene: "Did you notice the bed?" Rummet i kongesiden er ikke meget andet end et hjørne mellem to kulisser, hvor lys, mikrofoner og et kamera er fokuseret på en uredt seng. En døråbning fører ind i et skrigende lyserødt "køkken". Ved bagvæggen i kongesiden af køkkenet står et lille rullebord med forskellige madvarer og køkkenting, på tapetet over bordet er trykt et billede af en overfyldt reol. Cirka midt på bagvæggen et ur, i damesiden et gammelt

---

køleskab, i midten af rummet et spisebord med dug og stole omkring. Ved væggen ud mod publikumspadserne et andet kamera. En døråbning fører ud af køkkenet til damesiden af scenen, hvor kroen mellem kulisserne er pakket med teknisk udstyr, et stativ med kostumer, ved en kontrolpult en tekniker. Området omkring en lille sofa står indrammet af lys foran et tredje kamera, og et fjernsyn viser billedet fra køkkenet. Fra rummet i damesiden indtager publikum deres pladser i teatersalen, og adgangen til scenerummet er derefter foreløbigt afskåret.

Publikums bevægelse gennem scenerummet og møde med skuespillerne tegner de første linjer af det værk, der er under udfoldelse. Publikums relation til skuespillerne defineres ved hjælp af både en inkluderende og en ekskluderende manøvre. Først placeres publikum i rollen som gæst. De inviteres indenfor i dét, der per konvention og i kraft af den massive scenografiske afgrænsning er skuespillernes territorium. Skuespillerne opfører sig som værter, der iagttager gæsterne nøje og med myndig venlighed etablerer rummet og rammerne for passende adfærd for dem. Gæsterne – der i forvejen er udmærket bekendte med denne form for social kontrakt – lader sig føre, udveksler måske et par høfligheder, og indtager derefter med største selvfølgelighed rollen som tilskuere i salen. Den konventionelle tilskuer/skuespiller relation bliver suppleret og kombineret med en gæst/vært relation. Denne dobbelte relation mellem de tilstedeværende og mellem det sceniske og det teatrale rum udgør en vigtig betingelse for den videre betydningsdannelse. Scenerummets mest uomgængelige form ligger i forskellen mellem det her etablerede scenerum og den projekterede live-montage. Projektionsfladen både afskærer publikum fra scenen og formidler adgangen til den. Montagen består af sort-hvid projektioner fra de tre kameraer. Kameraerne forbliver – med enkelte undtagelser – i samme position

under hele forestillingen, og de tre billeder placeres på lærredet umiddelbart foran de tilsvarende rum. Der etableres dermed en forskel mellem en bagside og en forside, mellem et synligt og et usynligt univers, og publikums besøg bagved lærredet relativiserer disse forskelle: hverken scenen eller salen er et privilegeret udsigtspunkt, enten er salen og projektionen den usynlige bagside, eller scenen er det. Begge perspektiver er tilgængelige, men ikke for den samme på samme tid. På scenen bliver man set på projektionen, men kan ikke se sig selv, og man kan ikke se tilbage på dem, der ser. På tilskuerpladserne ser man et udvalgt og modificeret udsnit, men forbliver principielt selv usynlig. Adskillelsen mellem scenerum og tilskuerrum medieret af live-projektioner iværksætter et spil mellem opacitet og transparens, hvor publikum i kraft af skiftet mellem at være gæst på scenen og at være tilskuer i salen oplever, at opaciteten forskyder sig sammen med transparensen. Noget skjules, for at noget andet kan afsløres: det ene kommer ikke uden det andet.

Spillet mellem opacitet og transparens giver genklang på forestillingens tematiske og strukturelle niveau i spillet mellem ironi og pathos i iscenesættelsen af performernes søgen efter autenticitet. Da publikum har taget plads i salen dæmpes lyset, og der blændes op for den midterste projektion. Billedet viser en flimrende sort-hvid nedtælling fra ti. Det ligner noget fra en gammel spolefilm. Derefter glider billedet over i transmissionen fra køkkenet bag skærmen. Denne rammesætning afgrænser og forskyder forestillingens filmiske rum fra det teatrale rum. Mens ouverturen spiller, går skuespilleren Simon Will helt tæt på kameraet og henvender sig – sådan ser det ud – direkte til publikum:

Hello, thank you for coming – and welcome to Gob Squad's factory. My name is Simon Will – and tonight I am going to be

---

playing the part of Simon Will – in a film called Kitchen – which where made in 1965 by the artist Andy Warhol. It's very simple – its just a kitchen and some people kind of doing things really – but it's 1965 and it's New York –and let me tell you – the times are changing! We are at the beginning of everything!<sup>2</sup>

Her får vi for første gang præsenteret forestillingens præmis. Wills imødekommende og stilfærdige entusiasme gør det nemt at acceptere den paradoksale situation, vi her bliver inviteret ind i. Situationen bygger på en række ikke helt indlysende koblinger mellem identitet og forskel. Rummets paradoks; at det filmiske og teatrale rum på en gang er forskelligt og det samme. Skuespillerens paradoks; at Simon Will spiller Simon Will og dermed kan være både forskellig og identisk med sig selv på samme tid. Gentagelsens paradoks; at remedieringen af Warhols film overlagt forveksles med originalen. Tidens paradoks; at 1965 både kan være datid og nutid på én gang. Handlingens paradoks; at disse simple tilfældige handlinger i et køkken kan udgøre selve tidernes forandring og altings begyndelse. Men pathos-effekten, som musikken og skuespillerens invitation skaber, virker oprigtig, og derfor forekommer disse paradokser i første omgang forholdsvis uproblematisk. Den teatrale fiktion tillader og forudsætter sådanne paradokser, uden de behøver at blive tematiserede. Forskellen mellem fiktion og virkelighed tilbyder en mulighed for at suspendere paradokset: vi kan ganske enkelt lege med.

Som forestillingen skrider frem bliver vanskeligheden i at genskabe oprindelsens øjeblik og fremstille de paradoksale modsætninger som en enhed gradvist mere synlige. Cirka midt i forestillingen er alle fire skuespillere samlet i køkkenet, og Sharon foreslår en fest. Simon mener ideen er en kliché, men

Sharon insisterer og begynder at instruere de to andre i at opføre sig festligt. Sarah Thom bliver placeret på en stol i baggrunden, hvor hun danser, kaster teposer og andre madvarer efter de andre og blotter sin bh. Sean Patten går frem og tilbage i en halvcirkel om bordet og griner overgearet med en joint i munden og med en cornflakes-æske som hat. Sharon ligger på ryggen på bordet og cykler med benene oppe i luften og leger, at hun bruger et par solbriller som dildo. Simon bliver instrueret i at lade som om, han har et dårligt trip og har hallucinationer, men efter en halvhjertet indsats giver han op og kigger lettere fortvivlet på de andre. Mens de skriger hysterisk af grin, træder han frem og taler – denne gang med affekteret entusiasme – direkte til kameraet igen:

In a 100 years time they're gonna look at this film and they're gonna say that's why liberation, that's why Woodstock, that's why feminism, that's why gay parade. They are gonna say that's why democracy and freedom [...], they are gonna say look at him, look at this man now, he was there, and he was really, really alive!

Her er det åbenlyst, at projektet med at genskabe øjeblikket er en vittighed, og at den, der er mindst til stede og "alive" i situationen, er Simon. Simons affekterede hykleri og modsætningen mellem hans påstand om et ophøjet øjeblik og de øvrige skuespilleres profane handlinger står så tydeligt frem, at pathos slår over i ironi. Måske opdager han det selv, for monologen ender med, at han forlader scenen og stiller sig ud på publikums side af lærredet, foran projektionen. Da de andre opdager, at han er væk, afløses den hysteriske feststemning af en tilbageholdt panik. De tre i køkkenet henvender sig direkte til kameraet, pigerne beder ham om at komme tilbage: "there is nothing out

---

there, everything can happen in here," siger Sharon. Sean beder ham om at blive væk. Musikken er gået i selvsving og deres stemmer lyder svagt forvrængede. Simon kommer ikke tilbage. I stedet sender han en erstatning.

I køkkenet foreslår Sean, at de spiller "that part of the party where nearly everyone has gone home, and someone says something really deep and philosophical", men Sharon kan ikke rigtigt ramme det rigtige tonefald, da hun forsøger at sammenligne sit liv med en lagkage, og Sarah må hele tiden rette på hende. Distancen til autenticitetsprojektet virker pludselig uoverkommelig. Ind foran kameraet træder en ny Simon – en ung fyr fra publikum med hovedtelefoner på – og han erobrer fuldstændigt skærmen. "Hi, my name is Simon and I'm playing Simon in the film Kitchen – and at last I can see myself as the one I really am. Young, avant-garde, the future." Han løfter armene: "Welcome to the future!" Erstatningen er altså den virkelige Simon, kopien er originalen, og de øvrige skuespillere byder ham straks stolen for enden af bordet, centralt placeret foran kameraet. Den tidligere så usikre Simon, der ikke kunne være til stede i nuet; den Simon, der har bekendt, at han mest tænker på mønstret på sengetøjet, når han dyrker sex, udstråler nu nærvær og overlegen sikkerhed. En sikkerhed, der selvfølgelig delvist udspringer af deltagerens personlige karisma, men også af den kombination af langsomhed og præcision som den samtidige direktion gennem hovedtelefonerne giver hans handlinger. Han må mobilisere en intensiv opmærksomhed for at kunne reagere på det, der sker omkring ham, og det afspejler sig i alt, hvad han gør på scenen. Hans sceniske autoritet underbygges af de andre spilleres pludselige servilitet og den måde, han placeres foran kameraet.

Alle fire skuespillere bliver i løbet af forestillingen erstattet af deltagere fra publikum, af "autentiske udgaver af dem selv". Sarah siger om deltageren,

der erstatter hende: "It is the Me that I could be," og efter den nye Sean er trådt ind på scenen, siger den nye Simon: "you are like the real thing"; Sean svarer "that's authenticity"; Simon: "you are so natural Sean." De to erstatninger mobber Sharon, den sidste af skuespillerne, der ikke er blevet erstattet, ud af scenen: "you are history – you are yesterday's news." De er derimod originalerne og fremtiden; de oprindelige kopier er der ikke længere plads til. Endelig, næsten til sidst, efter et langt og intenst kys mellem skuespilleren Sarah og erstatningen Sarah (en reenactment af Warhols film *Kiss*), træder en ny Sharon ind på scenen. I efterklangen af dette sentimentale øjeblik, ledsaget af en opløftet coda, får vi præmissen gentaget en sidste gang:

Hello – I'm Sharon – I'm young, radical and rebellious – and I'm playing Sharon in Kitchen – by Andy Warhol. Here we are at the beginning – at the beginning of everything – and all the old values – will be thrown out the window – and nobody will care about them anymore. We are the beginning. We are the essence of our time. And in a 100 years people will look at this and say: that's why!

Erstatningerne lukker øjnene og lytter til musikken; et øjeblik tror man næsten på det. Efter nogle sekunder stopper musikken, projektionerne går over i farver, og deltagerne står "nøgne" tilbage på scenen uden instruktioner fra hovedtelefonerne. De finder øl frem fra køleskabet og begynder at snakke sammen, projektionerne blænder ud, skuespillere og deltagere bliver kaldt frem til applaus, og publikum kan forlade salen til et musikalsk efterspil (som i biografen).

---

Forestillingen skifter mellem pathos og ironi i fremstillingen af autenticitetsprojektet. Hvordan hænger denne tematiske struktur sammen med forestillingens centrale æstetiske principper? Dvs. med adskillelsen og medieringen af forestillingens rum, remedieringen af Warhols film og erstatningen af skuespillerne? Simons første præsentation af forestillingen indstillede fiktionskontrakten ved hjælp af nogle ganske bestemte paradokser: den samtidige forskel og identitet mellem det filmiske og det teatrale rum; mellem skuespilleren og rollen; mellem Warhols film og Gob Squads remediering af dem; mellem et fortidigt 1965, der havde fremtiden i sig, og et nutidigt 2009 med fremtiden bag sig; mellem vilkårlige handlinger i et køkken og altings årsag og essens (intet mindre). Skiftene mellem ironi og pathos medfører, at fiktionens grundlæggende paradokser træder ind og ud af iagttagers opmærksomhed<sup>3</sup>. Når forestillingen er patetisk træder paradoksaliteten i baggrunden, og vi kan lade blikket hvile på indersiden af fiktionen; vi kan acceptere, at skuespilleren eller erstatningen *er* Simon Will og lege med på, at Gob Squad's factory anno 2009 og Warhols factory anno 1965 er det samme. Paradokset forekommer transparent. Ironien i forestillingen placerer paradokset i forgrunden, men ikke for at skabe en *verfremdungseffekt* i Brechts forstand, dvs. som en appel til rationaliteten. Heller ikke for at iscenesætte en endeløs række af dekonstruerende forskydninger (den uendelige progressions lov, Schlegels romantiske ironi), sådan som vi har set det hos fx Forced Entertainment, The Wooster Group<sup>4</sup> og en række andre senmoderne performancegrupper. Afsløringen af konstruktionen virker i dette tilfælde ikke definitivt underminerende for håbet om det autentiske øjeblik. Distancen bliver ligesåvel afbrudt af patetiske effekter eller af identifikationen med de deltagende publikumsmedlemmer som omvendt. Virkningen er snarere en bevægelse frem og tilbage mellem det, som vi med medieforskerne

---

Jay D. Bolter og Richard Grusin (2000) kunne kalde *immediacy* og *hypermediacy*. *Immediacy* betegner oplevelsen af, at mediet bliver transparent, at vi føler os i umiddelbar kontakt med dét, der medieres. Når skuespilleren Sarah Thom hen mod slutningen kysser et medlem fra publikum, som kunne have været én selv, så bliver denne umiddelbare kontakt med forestillingen meget konkret. *Hypermediacy* betegner oplevelsen af mediets opacitet, det at selve mediet træder frem foran det, der medieres. Det omtalte kys vises for os som et filmkys på en sort/hvid projektion og er på den måde blot ét filmkys mellem alle andre filmkys i historien. Adskillelsen af scenerummet fra teatersalen og medieringen ved hjælp af projektioner skaber muligheden for at sætte netop denne dobbelthed i spil. Både *immediacy* og *hypermediacy* er ifølge Bolter og Grusin en måde at tilfredsstille en almen menneskelig længsel efter mættede og autentiske oplevelser. Hvis vi skal følge denne tankegang, så fremtræder forestillingens skift mellem pathos og ironi ikke bare som et skift mellem afsløring og tilsløring af autenticitetsprojektets medierede konstruktion. Skiftene udgør i stedet et dobbeltgreb, hvor både pathos og ironi bidrager til at skabe en mættet, autentisk oplevelse med publikum ved at veksle mellem transparens og opacitet, *immediacy* og *hypermediacy*, både på forestillingens tematiske og formale niveau. Oscillationen standser ikke, men erstatningsgrebet medfører, at det patetiske synes at sejre på ironiens enemærker, idet en overbevisende autenticitetseffekt faktisk opnås i kraft af erstatningernes unikke fremtræden på scenen. Ironien i den teatrale situation består, men den kan ikke gennemtrænge den pathos, som iscenesættelsen af og identifikationen med erstatningerne producerer. Hvis vi skal forstå forestillingen på den måde, så fungerer ironien i forestillingen ikke som en trussel for autenticitetsprojektet, men som dets hjælper. Den fastholder netop det kvantum af distance, der skal til, for at forestillingens pathos ikke virker *for*

---

naiv, sentimental og anmassende. Vekselvirkningen mellem transparens og opacitet forstærker dermed i sidste ende autenticitetsprojektets troværdighed (man kunne kalde det forestillingens retoriske ethos) – idet omslagene konstant minder os om, at der (kun) er tale om en autenticitets*effekt*, som vi ikke desto mindre inviteres til at tage alvorligt. I artiklen "Affekt og Sandhed" skelner Jørn Erslev Andersen mellem en vertikal og en horisontal akse, der markerer spændingsfeltet mellem to forskellige typer ironi og pathos.

Den vertikale akse er forbundet med en ontologisk dimension, *en sandhedslængsel*, mens den horisontale mentale akse repræsenterer et *idiosynkratisk affektregister*. Den første er direkte retningsbestemt, den anden oscillerer mellem afstand og afstandsløshed til givne fænomener – følelser, intensiteter, objekter (Andersen 1998, s. 36).

I forlængelse af performanceteatrets tradition for romantisk ironi<sup>5</sup>, og i kraft af performernes påkaldelse af ideen om et oprindeligt øjeblik, ser det i første omgang ud til, at omslagene mellem ironi og pathos foregår på den vertikale, sandhedssøgende akse. Efterhånden som forestillingen skrider frem – mere præcist: netop i det øjeblik erstatningen fra publikum træder ind på scenen – bliver det klart, at dybde dimensionen i autenticitetsprojektet ikke er så afgørende. Det er i stedet den horisontale bevægelse mellem afstand og nærhed til affekten, der skaber effekten. Den afgørende udvikling i forestillingen er i det perspektiv ikke omslagene mellem pathos og ironi i sig selv, men omslaget fra en vertikal til en horisontal pathos/ironi-akse.

### **Deltagelse som avantgardepoetik**

For at komme deltagelsesstrategiens betydning i forestillingen nærmere, er det nødvendigt med et kort blik på den kunstneriske og kunstvidenskabelige tradition, der knytter sig til begrebet deltagelse. Claire Bishop giver i sin introduktion til antologien *Participation* (Bishop 2006) et knivskarpt rids over, hvilken rolle deltagelse som æstetisk strategi har spillet i det 20. århundredes kunst. Hun peger på to tilgange til deltagelse, der har krydset hinanden siden den historiske avantgarde, og som fra slutningen af 1950'erne og fremefter har fundet udtryk i en række forskellige deltagelsespoetikker; fra Guy Debords situationisme over 1960'er-avantgardens performancekunst til Nicolas Bourriauds kurateringsstrategier i 1990'erne:

An authored tradition that seeks to provoke participants, and a de-authored tradition that aims to embrace collective creativity; one is disruptive and interventionist, the other is constructive and ameliorative. In both instances, the issue of participation becomes increasingly inextricable from the question of political commitment (Bishop 2006, s. 11).

Dette engagement tager ifølge Bishop form af tre agendaer i forskellige kombinationer: *activation*, "the desire to create an active subject, one who will be empowered by the experience of physical and symbolic participation"; *authorship*, "the gesture of ceding some or all authorial control is conventionally regarded as more egalitarian and democratic than the creation by a single artist" og *community*, "a restoration of the social bond through collective elaboration of meaning." (s. 12) Kanoniserede eksempler i den nyere teaterhistorie er Claus Peymanns iscenesættelse af Peter Handkes

---

*Publikumsbeschimpfung* (1966), hvor skuespillerne forsøger at underminere muligheden for at indtage det borgerlige teaters passive<sup>6</sup> tilskuerrolle igennem direkte fornærmelser og provokationer<sup>7</sup>, *The Performance Groups Dionysus in '69* (1969), hvor publikum bliver inviteret med i et dionysisk orgie, og *Living Theatres Paradise Now* (1968), hvor gruppen aggressivt forsøger at inkludere amerikanerne i deres "permanente revolution". Et nyere eksempel – hvor agendaerne vendes på hovedet og iværksættes i en ironisk gestus – kunne være Christoph Schlingensiefs aktion *Bitte liebt Österreich! – Ausländer Raus*. Her skulle publikum som i et reality-show stemme elleve ud af tolv asylansøgere, placeret i en container ved Wiener Staatsoper, ud af landet<sup>8</sup>. Selvom man kan finde rigeligt med eksempler på sådanne politisk motiverede deltagelsesstrategier, så undgår Claire Bishop at gøre avantgardepoetikernes agendaer til en teori om deltagelse. Teorien må kunne iagttage poetikkerne fra distancen. Dermed holder hun en række vigtige spørgsmål åbne. Det antages ikke, at deltagelse allerede forud for den poetologiske agenda er et politisk – og især demokratisk – fænomen. Dette fastholder muligheden og nødvendigheden af at kunne iagttage andre former for implikationer af deltagelsen end de politiske. Det afgørende kritiske spørgsmål bliver ikke, om deltagelsen (underforstået den politiske agenda) lykkedes eller ej, men hvilken form for deltagelse, der blev iscenesat, og med hvilke konsekvenser – æstetiske såvel som politiske.

Bishop holder på denne måde sin beskrivelse af deltagelsestraditioner skarpt adskilt fra traditionernes selvbeskrivelser. Denne forskel er svær at få øje på i det ellers ambitiøse og systematisk gennemarbejdede teoriforslag, som Erika Fischer-Lichte præsenterer i *Ästhetik des Performativen*. Fischer-Lichte peger på, hvordan tilskueren – den tilskuer som den borgerlige værkæstetik indtil da havde holdt fanget i sit eget hoved – i kraft af sin "kropslige med-

---

tilstedeværen" (leibliche Ko-Präsenz) bliver forvandlet til deltager i avantgardeteaterets performative begivenheder. Den blotte fysiske, kollektive deltagelse skaber en "autopoietisk feedback-sløjfe", som til en hvis grad (fx i det borgerlige teater) kan afbrydes, men aldrig kontrolleres. Konsekvensen af denne dynamik er en tendens mod opløsningen af forskelle: mellem kunst og virkelighed, subjekt og objekt, betydning og virkning, betegner og betegnet m.fl. Opløsningen muliggør en grænsetilstand, hvor en (ofte midlertidig) transformation af mennesket og genfortryllelse af verden er mulig.<sup>9</sup> *Ästhetik des Performativen* er et forsøg på at formulere – ikke en teori om avantgardeteatret, men – avantgardeteatrets teori og dermed udpege den performative æstetik som et afgørende kulturelt vendepunkt i det 20. århundrede. Det første kapitel hedder derfor også "Begründung für eine Ästhetik des Performativen". Men en begrundelse for en æstetik er en poetik. Kunsten har brug for at begrunde sig gennem poetikker; videnskaben kan nøjes med at konstatere, at kunsten er der, og udkaste teorier for at forstå den. Sammenfaldet mellem teori og poetik i bogen er til en hvis grad dens styrke. Som poetik er den systematisk og grundig og med vidtrækkende referencer, som teori har den en vilje til at forsvare bestemte praksisformer; begge dele gør den til en inspirerende diskussionspartner. Men dens analytiske anvendelighed er begrænset, fordi det, der for en performativ æstetik er at sige om deltagelse, allerede er sagt. Den enkelte begivenhed kan være et eksempel på den performative æstetiks sammenklapninger og uafgørlighed, eller den kan være en undtagelse, som må forklares igennem iscenesættelsens afbrydelse af feedback-sløjfen. For at analysere deltagelsens betydning og virkning med Fischer-Lichtes begreber, måtte vi derfor se på det, der i den enkelte iscenesættelse begrænser deltagelsen. Når der imidlertid er knyttet så stærke positive værdier til feedbacksløjfen, så er analysen vredet skæv fra starten.

---

Skulle vi fx beskrive oscillationen mellem polerne i de omtalte paradokser i *Gob Squad's Kitchen* ved hjælp af antagelserne i den performative æstetik, så ville vi uvægerligt blive ført mod den konklusion, at den ukontrollerbare feedbacksløjfe medfører en opløsning af modsætningerne i de tidligere omtalte paradokser.<sup>10</sup> Ser vi fx igen på scenen med kysset, så kunne man sige at modsætningerne mellem det reale, det filmiske og det teatrale rum i kraft af aktørernes og tilskuernes rollebytte og berøring (Fischer-Lichte 2004, kap. 3) bringes i svingninger og i et kort øjeblik falder sammen i et liminalt, forskelsløst "melletrum" (s. 305 ff.), hvor kysset fremtræder i sin umiddelbare fænomenologiske væren, mens der samtidigt åbnes for et ukontrollerbart tolkningsrum (s. 254). Forskellen mellem aktører og tilskuere vil desuden opløses i en deltagerkategori. Problemet med denne beskrivelse er, at den ikke siger noget specifikt om forestillingen og den meget præcise måde, forestillingen positionerer forskellige deltagerfunktioner. Perspektivet medfører, at konkrete beskrivelser meget nemt bliver blotte gentagelser af den performative æstetiks generelle postulater med forestillingen som eksempel. Den performative æstetiks inklinering til at se enhver dynamik som "einstürzende Gegensätze" har det med at gøre alle katte grå. I dette eksempel vil jeg derfor hellere beskrive konsekvenserne af oscillationen sådan, at den uopløste forskel mellem de to rum tilbyder to komplekse iagttagelser: Den filmiske mediering løfter kysset udover sin teatrale flygtighed og sætter det lig med det evigt gentagelige filmkys, mens filmkysset i det teatrale rum, i det unikke møde mellem disse to fremmede, fremstår transitorisk. Værket tilbyder at skifte mellem disse to iagttagelser. Fordi modsætningerne i paradokserne netop *består* under oscillationen, så kan vi opleve, at forskellene og dermed værkets former genindskriver sig i hinanden på en unik måde: projektionerne kan fungere som en opak flade, der skifter mellem at virke transparent og

opak. Autenticitetsprojektet kan fremstilles med overbevisende pathos, selv når det fremstilles ironisk<sup>11</sup>. Nutiden kan udgøre den fortid, der har fremtiden i sig, og remedieringen af Warhols film kan være en gentagelse, der er mere oprindelig end forlægget. (*You've never had it so good*).

### **Deltagelse og interaktivitet**

Argumentet er altså, at der er brug for en måde at tænke deltagelse på, som forsøger ikke at tage for meget for givet på forhånd. Med for meget mener jeg for det første den antagelse, at kategorien *deltager* forudsætter en udjævning af magtforholdene mellem deltagerne. For det andet antagelsen om at *deltageren* udgør en ophævelse af forskellen mellem krop og bevidsthed, mellem handling og oplevelse, mellem individ og fællesskab. At *deltagelse* således er en proces, der alene i kraft af sit begreb markerer en bevægelse mod opløsningen af forskelle. For at skærpe den analytiske sensibilitet og muligheden for at sammenligne forskellige former for deltagelse og deres konsekvenser foreslår jeg derfor et begreb om deltagelse, som er mere abstrakt – i og for sig mere tomt. Udgangspunktet for dette forslag er en systemteoretisk tænkning af interaktivitet. Jeg forlader derfor forestillingsanalysen et øjeblik for at gøre en omvej. Hensigten er, at vi efterfølgende – netop i kraft af abstraktionen – vil kunne genoptage analysen på et mere værkspecifikt niveau, end de avantgardistiske deltagelsesteorier er i stand til.

Et system er hos Niklas Luhmann enheden i forskellen mellem system og omverden.<sup>12</sup> Et interaktivt system<sup>13</sup> etablerer grænsen til omverden ved hjælp af forskellen mellem tilgængelige selektioner, systemet, og utilgængelige selektioner, omverden. På systemets inderside har vi en proces, der producerer en gensidig iagttagelse af selektioner, og denne proces er betinget af utilgængelige selektioner på systemets yderside. I en sms-korrespondance

---

har vi fx et interaktivt system, der afgrænser nogle tilgængelige selektioner, sms-beskeder, fra nogle utilgængelige selektioner, tanker, kropssprog, brugernes øvrige interaktioner mm. I et computerspil afgrænses selve spilaktiviteten som iagttagelse af selektioner på indersiden, mens spillerens tanker, computerens algoritmiske processer og aktiviteter, som ikke kan danne mening<sup>14</sup> i spillet, tilhører ydersiden. I en tango – på indersiden musikken, kroppens bevægelser, andre danseres bevægelser, på ydersiden sangen, dansernes samtaler og tanker, kroppens respiration, bevægelser, der ikke interfererer med dansen osv. I en improviseret teaterforestilling – på indersiden skuespillernes improvisationer, moderatorens spørgsmål til publikum, publikums forslag og anerkendende eller afvisende tilråb; på ydersiden de tilstedeværendes tanker, publikums tilfældige hosten og skramlen med stolene og den lavmælte samtale fra baren bagerst i lokalet, som improvisationen kun undtagelsesvist iagttager og inkluderer<sup>15</sup>.

Hvilken forskel gør forskellen mellem det interaktive systems inderside og yderside? Den markerer forskellen på, hvordan selektioner får strukturværdi. Systemets iagttagelse af tilgængelige selektioner ændrer eller fastholder *direkte* tilslutningsmulighederne for yderligere selektioner. En skakspiller flytter sit tårn og mulighedsrummet for yderligere træk er med ét anderledes. Modspilleren tager en tår kaffe, det gør ingen forskel, det er ikke en del af systemet. Med mindre den ene skakspiller vælger at iagttage modspillerens handling som noget, der skjuler eller afslører utilgængelige selektioner, der kan have betydning for tilgængelige selektioner senere i spillet. Har modspilleren fået øje på en mulighed, som vores spiller har overset? En sådan inklusion af utilgængelige selektioner er udtryk for det, Luhmann kalder strukturel kobling<sup>16</sup>. Det, der i kraft af systemets operative lukning er udelukket, her modspillerens tanker, kan selektivt inkluderes – men kun som

---

en rekonstruerende iagttagelse og kun som det interaktive systems egen iagttagelse, det vil sige som del af systemets autopoiesis. Der er ikke nogen direkte adgang til spillernes tanker, da de ikke er en del af det interaktive system, men systemet iagttager, at der *er* utilgængelige selektioner, der kan have konsekvenser, og kan derfor selektivt forsøge at tage højde for dem. Utilgængelige selektioner får dermed *indirekte* konsekvenser i det omfang systemet tager højde for dem i sin fortløbende justering af tilslutningsmuligheder. Ethvert træk er betinget af forventningen om yderligere træk, og en vilkårlig handling eller rekonstruktion af utilgængelige selektioner kan pludselig blive inkluderet i spillet, hvis den påvirker systemets forventninger om yderligere (interne eller eksterne) selektioner. Utilgængelige selektioner forbliver utilgængelige, men kan få strukturelle konsekvenser i systemet, fordi systemet kan beskrive sammenhænge mellem tilgængelige og utilgængelige selektioner kausalt.<sup>17</sup> Skakspillerens træk forbindes konstant med skjulte tankeprocesser, der rekonstrueres i den anden spillers skjulte tankeprocesser, osv., der igen forbindes med spillernes træk på brættet. Vores spiller vælger at ignorere modspillerens tøven og fortsætter sin plan. Kort efter flytter den anden sin løber og skakmat! Systemets konstruktion af kausale forbindelser mellem system og omverden er selv kontingente selektioner, årsags-virknings skemaerne er ikke givede på forhånd, og konstruktionen af sådanne indebærer derfor risici: de tilregnede kausalforhold kan tage andre former end forventet.

Forskellen mellem tilgængelige og utilgængelige selektioner tegner således et interaktivt system, der autopoietisk danner struktur gennem selviagttagelse og gennem strukturelle koblinger til processer i det interaktive systems omverden. På denne baggrund foreslår jeg følgende definition på interaktivitet: *en gensidig iagttagelse af selektioner, der ændrer tilslutningsmulighederne for*

---

*yderligere selektioner.*<sup>18</sup> Det interaktive systems selviagttagelsesproces er her markeret i den første del af sætningen, mens den deraf afledte strukturdannelsesproces fremgår i den anden del af sætningen. Gensidigheden markerer, at de iagttagede selektioner forudsætter mere end ét tilkoblet system i det interaktive systems omverden og dermed mindst to tilregningspunkter for selektioner i systemet. I skakspillet de to bevidstheder – eller måske en bevidsthed og en computer – hvis gensidigt utilgængelige processer er spillets mulighedsbetingelse. *Interaktiviteten* ligger netop i denne dobbeltkontingens<sup>19</sup>. Systemets tilregning af selektioner til forskellige positioner i systemet er forbindelsen fra en teori om interaktivitet til en teori om deltagelse.

De to skakspillere er deltagere i et interaktivt system. Det er de ikke pga. deres samtidige tilstedeværelse i samme rum, pga. deres oplevelse af fællesskab igennem spillet, pga. deres ligeværdighed overfor skakspillets regler, pga. den fysiske aktivitet, det kræver at flytte brikkerne eller den kognitive aktivitet, det kræver at overveje hvordan; heller ikke pga. deres individuelle autonomi og indflydelse på spillet. De er deltagere ene og alene i den forstand, at spillet som interaktivt system har struktur til rådighed, der skelner mellem hvid spiller og sort spiller og *tilregner selektioner* til netop disse to spillere. Selektioner, der ændrer systemets tilslutningsmuligheder for yderligere selektioner. Selektioner kan tilregnes som handlinger eller som oplevelser. Handlinger er for systemet tilgængelige selektioner, dvs. selektioner der via deltageren tilregnes systemet selv: spilleren gjorde dette eller sagde dette. Oplevelser er utilgængelige selektioner, der via deltageren tilregnes omverdenen: spilleren gjorde sådan eller sådan, fordi hun (formentligt) tænkte sådan eller sådan. Tilregningen konstruerer en enhed i systemet mellem tilgængelige og utilgængelige selektioner, dvs. mellem det interaktive system og dets omverden, ved at tilregne handlinger og oplevelser til den samme "adresse".

---

*Deltageren* er hverken mere eller mindre end en sådan tilregningsadresse. Tilregninger kan være forudgribende, dvs. tage form af forventninger, eller bagudgribende, dvs. tage form af hukommelse. Interaktive systemer har mindst to tilregningspunkter, mindst to deltagere, heri ligger som sagt *gensidigheden* i interaktiviteten. Tilregningens funktion er at reducere det interaktive systems kompleksitet ved at holde styr på, hvem der gør hvad. Derved fortættes mulighedsrummet for selektioner asymmetrisk, dvs. forskellige forventninger tilknyttes til deltageres mulige selektioner, noget er for nogen mere muligt end noget andet, og dette skærper sandsynligheden for, at processen fortsætter. I skakspillet må man fx kunne svare på, hvem der rykkede sidst, for at spillet kan fortsætte. Asymmetrien er afgørende. I skakspillet må hvid spiller starte og derefter forskydes turen. Andre interaktive systemer udnytter andre asymmetrier: tænk på et interview, et forumspil, en undervisningssituation, en dans eller en online-billettereservation. Interaktive systemer bundter forventninger til og hukommelse om bestemte positioner i systemet, og derved skabes mere eller mindre skarpt afgrænsede muligheder og begrænsninger for yderligere selektioner. Deltagelse er interaktive systemers produktion af sådanne positioner. Deltagerne bliver til som en bundtning af tilregnede selektioner af handlinger og oplevelser igennem systemets selvbeskrivelse. Enheden mellem kommunikation og bevidsthed, hvis det interaktive system er et kommunikationssystem, eller mellem interaktivitet og algoritmiske processer, hvis det interaktive system er et digitalt interface, er således ikke givet på forhånd. Enheden er et produkt af systemet. Sat lidt på spidsen kan man sige, at det ikke er deltagerne, der skaber det interaktive system, men det interaktive system, der skaber deltagerne.

Formuleringen er en retorisk forenkling. Den fremstiller det interaktive system som en slags agent, som deltageres ophav, men det interaktive system

---

går ikke forud for produktionen af deltagere. Deltagelsen – systemets produktion af deltagere – er en funktion i det interaktive system, en funktion af interaktiviteten. Deltagelsen er en kobling mellem tilgængelige og utilgængelige selektioner, mellem handling og oplevelse, mellem system og omverden, der er kompatibel med - dvs. som forudsætter og forudsættes af – det interaktive systems autopoiesis. Denne kobling bliver til ved at beskrive relationen mellem selektioner kausalt. Deltagelsen reproducerer dermed et paradoks: Selektioner er nødvendigvis kontingente operationer. Når tilregningen bundter handlinger og oplevelser, fortidige og fremtidige selektioner kausalt, så beskriver deltagelsen en enhed i forskellen mellem kausalitet og kontingens i det interaktive system. Paradokser må – for ikke at kortslutte systemet – afparadoksaliseres<sup>20</sup>. Paradokset opløses, idet forskellen mellem kausalitet og kontingens iagttages som en iagttagelse, dvs. idet forskellen mellem kausalitet og kontingens genindskrives i sig selv. Systemet kan derefter skelne mellem kausal kontingens og kontingent kausalitet og udnytte denne forskel selektivt til at skabe tilslutningsmuligheder for yderligere selektioner. Kausal kontingens markerer iagttagelsen af, at selektioner allerede er bundede til andre selektioner, og kontingent kausalitet markerer iagttagelsen af, at sådanne bindinger mellem selektioner kan erstattes af andre bindinger. Systemet kan opløse paradokset ved at genindskrive forskellen på enten den ene eller den anden side af forskellen, men ikke på begge sider samtidig. Enten må kausaliteten iagttages kontingent, hvilket giver mulighed for strukturændringer; eller kontingens må iagttages kausalt, hvilket giver mulighed for at udnytte den aktuelle struktur. Skakspilleren kan i det ene øjeblik iagttage muligheden for, at modspilleren besvarer trækket efter det sædvanlige eller planlagte mønster, i det andet øjeblik kan han iagttage muligheden for, at modspilleren skifter mønsteret ud med et andet.

---

Afparadoksaliseringer forbruger tid. På et generelt niveau, idet det kræver tid at skifte mellem iagttagelsen af kausal kontingens og kontingent kausalitet. På et mere specifikt niveau, fordi kausale kontingenser kræver en tidslig forskel mellem selektionerne. Den ene selektion må ganske enkelt komme før den anden, for at de to selektioner kan iagttages som kausalt bundede til hinanden. Når relationen mellem forskellige deltagers selektioner iagttages som kausal kontingens, tager deltagerne form igennem deres specifikke bindinger til andre deltagere. Deltagernes specifikke positioner i det interaktive system bliver til i kraft af deres asymmetriske relationer til hinanden. Deltagernes positioner er en funktion af systemets gensidige konditionering af selektioner. Reproducerbare strukturer for gensidige konditioneringer giver den enkelte deltager sin specifikke form. Hvid spiller rykker før sort spiller, vinderen sætter taberen skakmat.

Denne type strukturer vil jeg herefter kalde *selektionsbindinger*.<sup>21</sup> Defineret mest muligt abstrakt kan vi beskrive selektionsbindinger som *strukturer for asymmetriske konditioneringer af selektioner mellem tilregningspunkter for handling og oplevelse*. Selektionsbindinger producerer forskellige deltagerpositioner ved at strukturere tilregningen af selektioner ved hjælp af forskellene handling/oplevelse, alter/ego og før/efter. Skakspilleren flytter sit tårn, og mulighedsrummet for den anden spillers næste træk er med ét anderledes. Hvad der indtil da havde lignet en vinderstrategi, ser nu pludselig ud til at være en taberstrategi. Både tidligere og senere selektioner står nu i et andet lys. Skakspillet starter med en forskel mellem hvid og sort spiller og slutter med en forskel mellem vinder og taber; det er præcis den struktur for deltagelse, der ligger i spillet.

Selektionsbindinger er konkrete afparadoksaliseringer af den enhed mellem kausalitet og kontingens, som deltagelsen producerer. I det ene

øjeblik, kan selektionsbindinger iagttages som kausale kontingenser: de skaber bestemte (kausale) bindinger mellem (kontingente) selektioner. Et andet øjeblik kan de iagttages som kontingente kausaliteter: selektionsbindinger kan erstattes med andre selektionsbindinger. Hvis vi udnytter, at der i interaktive systemer altid er mindst to tilregningspunkter, alter og ego, og hvis vi kombinerer dette med forskellen mellem tilregning af tilgængelige selektioner og af utilgængelige selektioner, dvs. forskellen mellem handling og oplevelse, så kan vi opstille en krydstabel, der viser fire forskellige typer selektionsbindinger og dermed fire forskellige "idealtyper" af deltagerfigurationer.

Tabel for selektionsbindinger

	EGO oplever	EGO handler	
ALTER oplever	alters oplevelser betinger egos oplevelser <i>(fx viden, værdier)</i> II	alters oplevelser betinger egos handlinger <i>(fx kærlighed)</i> I	selektion, før (ALTER)
ALTER handler	alters handlinger betinger egos oplevelser <i>(fx kunst, økonomi)</i> III	alters handlinger betinger egos handlinger <i>(fx magt, ret)</i> IV	

selektion, efter (EGO)

Baseret på tabel i Luhmann,  
 Niklas: *Liebe als Passion*, Suhrkamp  
 1982, s. 27

Tabellen bygger altså på de tre distinktioner: alter/ego, handling/oplevelse og før/efter. Distinktionerne svarer til Luhmanns tre meningsdimensioner: socialdimensionen, sagsdimensionen og tidsdimensionen (Luhmann 1984, s.

124 ff.). Ordene i parenteser beskriver det, Luhmann kalder for symbolsk generaliserede kommunikationsmedier (Luhmann 1984, s. 122). Skemaet er først og fremmest en heuristisk model, som forudsætter en radikal kompleksitetsreduktion. Vi behøver bare at tænke os et tredje tilregningspunkt, en yderligere selektion eller flere samtidige handlinger og oplevelser, for at kompleksiteten ikke længere kan rummes af modellen. Men i sin enkelhed tilbyder den en mulighed for at specificere, hvordan relationen mellem deltagernes selektioner former dem på en bestemt måde. Relationer, konditionerings af selektioner, tænkes her altid – som forskellen før/efter markerer – som en tidslig størrelse. Netop tidsligheden i selektionsbindingen opløser kontingens/kausaltets-paradokset. Den ene skakspiller flyttede løberen og satte den anden spiller skak, *fordi* den anden spiller blottede sig ved at flytte tårnet. Begge spillere kunne have flyttet deres brikker anderledes, alligevel var deres træk bundede til hinandens. Genindskrivningen af forskellen mellem kausalitet og kontingens fortæller det interaktive systems tilslutningsmuligheder. Luhmann fremstiller (via Parsons) en række kulturbestemte strukturer, der betjener sig af præcis denne type reduktioner til at facilitere kommunikation. Han kalder dem symbolsk generaliserede kommunikationsmedier.

Als symbolisch generalisiert wollen wir Medien bezeichnen, die Generalisierungen verwenden, um den Zusammenhang von Selektion und Motivation zu symbolisieren, dass heißt: als Einheit darzustellen. Wichtige Beispiele sind: Wahrheit, Liebe, Eigentum/Geld, Macht/Recht; in Ansätzen auch religiöser Glaube, Kunst und heute zivilisatorisch standardisierte "Grundwerte" (Luhmann 1984, s. 222).

---

Selektionsbindinger er i sammenligning med symbolsk generaliserede kommunikationsmedier et mere snævert begreb, der betegner relationer mellem deltagere i interaktive systemer. På den anden side kan man sige, at symbolsk generaliserede medier udnytter specialiserede selektionsbindinger, specialiserede deltagerrelationer. Specialiseringen ligger i, at de producerer relationen mellem alter og egos handlinger og oplevelser med henvisning til en kulturelt funderet symbolsk værdi. Det symbolsk generaliserede kommunikationsmedium *kærlighed*, fremstiller fx enheden mellem motivation og selektion ved en asymmetrisk tilregning af handlinger og oplevelser mellem den elskende og den elskede:

Der Informationsfluss, die Selektivitätsübertragung von Alter (Geliebter) auf Ego (Liebender) überträgt mithin Erleben auf Handeln. Das Besondere (und wenn man will: das Tragische) der Liebe liegt in dieser Asymmetrie, in der Notwendigkeit, auf Erleben mit Handeln zu antworten und auf Schongebundensein mit Sichbinden (Luhmann 1982, s. 26).

I tilfældet kærlighed bliver den elskende og den elskede således til i kraft af en asymmetrisk relation mellem tilregning af oplevelse og handling, og denne selektionsbinding producerer derfor to meget forskellige deltagerpositioner.

Disse teoretiske overvejelser tilbyder nogle analytiske muligheder, som de omtalte avantgardistiske deltagerbegreber mangler. Selektionsbindinger og symbolsk generaliserede kommunikationsmedier gør det muligt at iagttage *hvilke specifikke former* for deltagere, der bliver til i det interaktive system, og igennem hvilke medier, fx kunst, viden, magt, kærlighed, venskab, værdier

osv., deltagelsen producerer deltagere. Disse medier har ikke nødvendigvis noget at gøre med kommunikationens temaer – kommunikation om kærlighed behøver ikke at være kærlig og omvendt. Begreberne selektionsbindinger og symbolsk generaliserede kommunikationsmedier udgør dermed det heuristiske greb, der gør bevægelsen fra det tomme, abstrakte deltagerbegreb til analyser af specifikke former for deltagelse mulig.

### **Selektionsbindinger i *Gob Squad's Kitchen***

Vi har allerede set, hvordan forestillingen etablerer to forskellige asymmetriske relationer, der adskiller og forbinder to grupper af deltagere igennem hhv. en gæst/vært-relation og en tilskuer/skuespiller-relation. Tilskuer/skuespiller-relationen fungerer igennem en selektionsbinding i mediet kunst, hvor skuespillernes (alters) handlinger betinger tilskuernes (egos) oplevelser. Gæst/vært-relationen er en mere kompleks relation. Den udgør en form for indirekte ledelse, som må kombinere minimum to selektionsbindinger. Gæstens (egos) handlinger er på den ene side betinget af værtens (alters) oplevelse. Gæsten må forsøge at tilpasse sig de regler, værten implicit sætter for besøget – så vidt muligt uden direkte anvisninger, dvs. uden handlinger, der direkte betinger handlinger. Sådanne anvisninger (fx "dette lokale er lukket område" eller "sådan gør vi ikke her") finder normalt først sted, hvis gæsten aflæser besøgets implicitte regler forkert. Denne belastning på relationen er der i vidt omfang kompenseret for igennem konventionsbestemte omgangsformer. På den anden side betinger gæstens (alters) oplevelser også værtens (egos) handlinger. Værten har ansvar for, at besøget er en positiv oplevelse for gæsten, og må derfor forsøge at handle på en måde, der for det første gør det let for gæsten at vælge de rigtige omgangsformer, for det andet tilfredsstillende gæstens smag<sup>22</sup>. Gæstens og værtens handlinger er på den måde

---

bundede gensidigt til hinandens oplevelser. Det vil sige en dobbelt selektionsbinding i tabellens 1. kvadrant. Denne relation er ikke entydigt formuleret indenfor de symbolsk generaliserede kommunikationsmedier, som Luhmann har introduceret i tabellen. Det forhindrer os ikke i at se "gæstfrihed" som en kulturelt betinget symbolsk værdi, der forener motivation og selektion ved hjælp af konventionsbestemte selektionsbindinger, og som dermed faciliterer kommunikationen i bestemte situationer. Udover at gæst/vært-relationen i forestillingen producerer en særlig form for socialitet gennem netop disse selektionsbindinger, så etablerer den samtidigt en indirekte ledelsesstrategi, der gør det nemmere at tildele publikum andre deltagerfunktioner senere i forestillingen uden den store risiko for, at deltagerne overskrider værkets mere eller mindre implicite regler. Deltagelsen er nu underlagt besøgets konventioner.

Den første erstatning af en skuespiller med et publikumsmedlem sker ca. 30 minutter inde i forestillingen. I rummet i damesiden er Sharon blevet sat til at lave *Screen Test*, en reference til Warhols serie af over 500 optagelser af factory-gæster, der sidder stille foran et kamera. Hun har fået klare instruktioner fra Sean om, at hun "bare skal være sig selv" foran kameraet, men efter lidt tid begynder hun at eksperimentere med at trække en plasticpose ned over hovedet. Sean bliver rasende, smider hende ud og beordrer filmen stoppet. De to øvrige projektioner blænder ned og isolerer Sean, der henvender sig til publikum. Han gentager opgaven, nu i en meget mere afdæmpet tone: "Sit on your couch and be yourself – that is all there is to it", og forbereder publikum på, at han lige om lidt vil komme frem foran lærredet, og så vil hans øjne møde den, der skal være den næste screen test. Han beroliger den kommende testperson med, at opgaven er meget enkel, at alle ser godt ud på sort/hvid, og han viser forståelse for evt. præstationsangst

ved at sige, at han selv er meget nervøs for at skulle ud foran lærredet, og at han har brug for publikums hjælp og støtte. Det er værd at bemærke, hvor grundigt denne overgang er tilrettelagt. For det første, at der etableres et timeout, hvor opmærksomheden isoleres omkring Sean, som bruger lang tid på at præsentere denne meget enkle opgave. For det andet at optakten er, at én af skuespillerne har fejlet opgaven. Dermed har forestillingen for det første etableret en præcedens for passende og upassende adfærd med tilhørende sanktioner. Det gør det mindre sandsynligt, at publikumsmedlemmet overskrider rammerne. For det tredje blotter skuespillerne sig; først ved at tilbyde en plads, hvor en skuespiller har fejlet, bagefter ved at Sean fremstiller sig selv som skrøbelig og nervøs. For det fjerde indbygger de en mulighed for, at publikum kan sige nej tak til opgaven ved at kigge væk. Den omhyggelige kombination af disse greb markerer en meget præcist afgrænset og forholdsvist tryk position for det publikumsmedlem, der siger ja til invitationen. Skuespilleren/værten anvender her en selektionsbinding i fjerde kvadrant, Sean (alter) handler for at publikumsmedlemmet (ego) kan handle, med henblik på at etablere en selektionsbinding mellem den nye screen test og resten af publikum i tredje kvadrant, i mediet kunst. Screen test-deltageren (alter) skal handle for at publikum (ego) kan opleve. En næsten identisk manøvre udføres et kvarter senere i kongesiden, hvor Sarah og Simon finder ud af, at et publikumsmedlem vil kunne udfylde Sarahs rolle i *Sleep* bedre end Simon kan. Denne gang kan erstatningen gennemføres lynhurtigt, fordi publikum kender princippet. Hvor den første erstatning i *Screen Test* blev ledsaget af en mørklægning af det rum, hvor deltageren modtog instruktioner fra Sean, bliver instruktionerne til deltageren i *Sleep* givet med både billede og lyd. Gob Squad's vekslen mellem at skjule og afsløre forestillingens konstruktion bliver dermed også gennemført på dette praktiske niveau.

De to erstatninger i *Sleep* og *Screen Test* får lov at ligge hhv. sidde stille et stykke tid, mens den tidligere omtalte festscene udvikler sig i køkkenet. I den optagede udgave fra Nottingham var screen test-deltageren en mand midt i tredverne, en intellektuel type med en selvsikker udstråling grænsende til det arrogante. Han stirrer udfordrende ind i kameraet, og når han bliver spurgt om noget, demonstrerer han sin kløgtighed med hurtige og originale svar. Han bliver hurtigt træt af at sidde stille foran kameraet og begynder at skære ansigter og lege med sit hår. I København blev samme plads udfyldt af en anden ung mand, formentlig samme alder, afslappet modetøj, halvlangt hår og et nervøst smil. Han skifter mellem at sidde stille i (forstilt) selvforglemmelse og at flakke med øjnene, hver gang publikum griner, som om han er usikker på, om det er ham de griner af. Tanken om, at det kunne have været én selv, er afgørende for tilskuerens relation til deltageren i screen testen. Aflæsningen af den indrammede type og oplevelsen af hans handlinger bliver styret af spørgsmål som: hvordan ville jeg selv have taget mig ud, hvordan mon det er at være på hans side af skærmen, hvad oplever han nu, ville jeg have gjort og oplevet det samme osv. Screen test-deltagerens (alters) handlinger betinger tilskuerens (egos) oplevelse på en måde, der er styret af, at relationen meget vel kunne have været omvendt. Anelsen om den utilgængelige tankeproces bag screen test-deltagerens handlinger, bliver dermed et fikspunkt for tilskuernes oplevelse på en anden måde end skuespillernes, hvor denne spejling af oplevelser er mindre relevant.

Efter festscenen fører Sean screen test-deltageren over i en egentlig improvisation. Her anvender skuespilleren en interviewstruktur, som den selektionsbinding, der former deltagelsen. Sean starter ganske enkelt med at spørge om deltagerens navn og efternavn. Screen testen hedder i Nottingham *Hook* til efternavn og Sean tilføjer: "like the pirate?". Screen testen bliver

derefter spurgt, hvad han tror folk forbinder med hans navn. Screen testen svarer, at hans navn for nogen blot henviser til én, der skylder dem penge, for andre til piraten *Hook*. Sean har med disse ganske få spørgsmål fået screen testen til at tegne skitsen til en dramatisk figur: et halvkedeligt moderne kreditmenneske, der gemmer en pirat bag overfladen. Sean spørger, hvad han ville have heddet, hvis han kunne vælge et andet navn, og screen testen svarer, at han ville hedde *Papito*, ligesom en landevejsrøver. Seans kommentar til navnet har angivet et tilbagevendende tema for improvisationen. Dette fortsætter resten af samtalen. Sean styrer samtalen som interviewer, en selektionsbinding i tabellens 2. kvadrant, hvor screen testens (alters) oplevelser gøres tilgængelige for publikums og interviewerens (egos) oplevelser gennem samtalen. Begge deltagere griber løbende tilbage til pirattemaet, og på den måde får improvisationen en ganske stram form: det bliver en lille historie om screen testens alternative (det vil i rammen af denne forestilling sige egentlige, autentiske) liv. En enkelt gang gør screen test-deltageren modstand mod interviewformen ved at vende spørgsmålet tilbage på Sean. Publikum tilkendegiver med et pludseligt voldsomt grin, at de har set strukturbruddet og aner risikoen. Sean fastholder strukturen ved at gentage screen testens spørgsmål langsomt, som om han reflekterer over det, for derefter at stille et nyt spørgsmål. På den måde holder de valgte selektionsbindinger improvisationen i et jerngreb og fører både skuespilleren og screen testen igennem situationen, uden at risikoen for at tabe tråden eller for publikums afvisning af indholdet bliver for stor. Interviewformen anvendes til at få screen test-deltageren til at sætte ord på nogle unikke oplevelser, der kan iagttages af tilskuerne i mediet kunst.

Styringen springer selvfølgelig mere i øjnene i de scener, hvor publikumsmedlemmerne bliver instrueret gennem hovedtelefoner. Her er der

---

tale om en selektionsbinding i fjerde kvadrant, hvor skuespillerens (alters) handlinger betinger erstatningens (egos) handlinger. Skuespilleren er med en populær metafor dukkefører, men kontrollen kan ikke beskrives alene ved hjælp af en kausalforskel. Da kontrollen afhænger af en selektionsbinding, dvs. af en konstrueret enhed mellem kausalitet og kontingens, er der ingen automatik i den måde "dukken" responderer på sine instruktioner. Den styrede og den styrende deltagers bevidstheder forbliver intransparente og utilgængelige i forhold til hinanden, og derfor vil den individuelle deltagers udførsel af en given instruktion være unik. Det er denne dobbelte konditionering, der giver situationen lige netop den grad af risiko og skrøbelighed, som vi kender fra vores hverdagskommunikation. Hvis man ser bort fra hovedtelefonerne, så bliver effekten, at flere af erstatningerne – måske ganske overraskende – demonstrerer en spillestil, der på mange måder kan stå mål med en trænet Stanislavskij-skuespiller i realisme og nærvær. Sikkert fordi deltageren ikke har anden mulighed end at reagere spontant på situationen og de andre deltagers handlinger, samtidigt med at han eller hun ikke behøver at gøre sig anstrengelser for at være original eller morsom, men kan hvile på de konkrete instruktioner fra hovedtelefonerne. Stanislavskijs fordring om, at skuespilleren skal agere *som om*, handlingen sker for første gang, bliver overflødig – både for deltageren og skuespilleren. Det gør det muligt at gennemføre en dramatisk meget stærk og intim bekendelsesscene, hvor Simons erstatning betror Sharon om Simons første forelskelse. Da Simons erstatning som den første træder ind på scenen med hovedtelefoner på, ser publikum ikke andet end deltagerens handlinger, men da Seans senere erstatning træder ind i køkkenet, ser vi samtidigt Sean på projektionen i damesiden og hører hans instruktioner til deltageren. Endnu et eksempel på forestillingens princip om skiftevis at skjule og afsløre sin konstruktion. Her

udstiller det selektionsbindingens kausale kontingens, idet de små forskydninger mellem Seans instruktioner og erstatningens udførsel af dem træder frem. Erstatningen siger ikke præcis det samme, som han får besked på, springer måske en instruktion over eller overdriver (i en andens øjne) udførslen af en instruktion. Selv selektionsbindinger i mediet magt er som kommunikation underlagt forståelsens kontingens. Effekten af den ene deltagers "direkte" styring af den anden ligger netop i spændingsforholdet mellem kausalitet og kontingens, som udtrykt i deres enhed ikke kan gå forskelsløst op i hinanden. Afparadoksaliseringen betyder på den ene side, at selv på forhånd planlagte former og handlinger får et skær af uforudsigelighed. På den anden side, at denne uforudsigelighed er betinget, og at betingelserne lader sig iagttage, men ikke nødvendigvis overskride. Selv selektionsbindinger i mediet magt kan derfor ikke reduceres til forskellen mellem kontrol og ikke-kontrol.

### **Selektionsbindinger i *Room Service***

Anvendes denne deltagelsesteori på andre – selv nært beslægtede – værker, får vi øje på andre selektionsbindinger, andre deltagelsesformer, andre interaktive dramaturgier. I Gob Squads forestilling *Room Service*, som gæstede Århus Festuge i sensommeren 2008, var fire skuespillere placerede på hver deres hotelværelse med hvert et kamera, der transmitterede direkte til fire tv-skærme i et konferencerum et andet sted på hotellet, hvor publikum var placeret. Der var ikke nogen gæst/vært-relation som i *Gob Squads Kitchen*, men efter et par timer (forestillingen varede små fem timer), ringer en af skuespillerne til en telefon i konferencerummet. Publikum ser hinanden nervøst an, indtil nogen tager røret. Skuespilleren indbyder efter en kort venskabelig samtale personen i salen til en leg: *Truth or Dare*. Her er de to deltagere i hinandens vold; de skal

---

skiftes til at udfordre hinanden til enten at gøre eller sige ting, der kan medføre ansigtstab overfor de øvrige tilstedeværende. De har dermed – allerede før legen er gået i gang – placeret hinanden i en magtrelation, der er garanteret af publikums observerende og vurderende blik. Publikumsmedlemmet udfordrer først skuespilleren og dernæst omvendt. På den måde har forestillingens struktur indbygget en mulighed for at skuespillerne kan "hævne sig", hvilket til en hvis grad forhindrer al for ydmygende udfordringer. Muligheden for at vælge mellem *Truth or Dare* (sandhed eller konsekvens) er samtidigt et valg mellem medierne magt eller viden, her indrammet i mediet kunst. Skal deltagerne lade den anden udlevere sig gennem sine tanker eller sine handlinger. Senere i forestillingen bliver en deltager inviteret til at klæde sig ud som skuespillerens ekskæreste og danse med hende i et mørklagt hotelværelse. En anden deltager bliver bundet til en stol for at holde hende ved selskab. Tilskuerne kan selvfølgelig også vælge at holde sig fra telefonen og forblive usete i den mørklagte konferencesal. Også dette er et valg, der må tages. Her markerer valget mellem selektionsbindingerne (om man forbliver i tilskuerfunktionen eller træder ind i spillet) forskellen mellem ensomhed og selvudlevering. At træde ind i spillet er for både skuespillerne og publikum at give sig i hinandens vold, med chancen for anerkendelse og risikoen for ydmygelse til følge. Denne forskel er – ganske utilfældigt – også forestillingens grundtema. I *Room Service* er deltagelse ikke det samme som i *Gob Squads Kitchen*; den specifikke form for deltagelse udgør en integreret funktion i det enkelte værks æstetik.

### **Afslutning**

Hvad jeg har forsøgt at pege på er, at vi ikke når særlig langt med spørgsmålet om kontrol, hvis vi skal forstå, hvad der sættes på spil igennem de principper

---

for deltagelse, som Gob Squad iscenesætter. I *Gob Squad's Kitchen* etableres forestillingens fiktionskontrakt ved hjælp af tilskuer/skuespiller relationen og gæst/vært relationen, og disse to selektionsbindinger er primære, både i den forstand at de etableres først, og i den forstand at de ligger til grund for de øvrige selektionsbindinger. Det betyder, at publikum i kraft af tilskuer/skuespiller relationen iagttager alt, hvad der sker, med den distance, som mediet kunst – her etableret igennem forestillingens grundlæggende teatralitet – forudsætter. Publikum tager samtidig del i forestillingen som gæster. De kan derfor iagttage både skuespillerne, sig selv og hinanden gennem det teatrale blik, eller de kan hengive sig til den mere umiddelbare kontakt mellem gæsterne og værterne, som besøget i Gob Squad's "factory" inviterer til. Spillet mellem ironi og pathos fordobles på den måde i forskellen mellem teatersituationens to grundlæggende deltagerrelationer, der gentager forskellen mellem afstand og nærhed. Inden for rammerne af disse to selektionsbindinger iscenesættes nogle sekundære selektionsbindinger mellem skuespillerne og erstatningerne i anden og fjerde kvadrant af tabellen. Igennem interviewet synliggøres og rammesættes oplevelser, der konditionerer oplevelser, og igennem hovedtelefoner og direkte instruktioner handlinger, der konditionerer handlinger. Disse primære og sekundære selektionsbindinger fungerer simultant, men for at forstå, hvordan kombinationen af dem virker, og hvad der kommer ud af det, kan det hjælpe at opstille det sekventielt: 1) gæst/vært relationen etablerer en indirekte styringsform, som gør det muligt for værterne at tildele gæsterne bestemte deltagerroller. 2) dette udnyttes på to måder: gennem selektionsbindinger i 4. kvadrant til at guide og udstille gæsternes handlinger og gennem selektionsbindinger i 2. kvadrant til at guide og udstille gæsternes oplevelser. 3) Disse handlinger og oplevelser kan iagttages på to måder af de øvrige

---

deltagere i kraft af publikums dobbeltfunktion: a) som gæster kan de spejle sig i de øvrige gæsters rammesatte oplevelser og handlinger på en måde, de ikke ville kunne med skuespillernes, og b) som tilskuere kan de anskue erstatningerne gennem det teatrale blik, dvs. i mediet kunst. Erstatningernes iscenesatte handlinger og oplevelser er ikke tilfældige, men ledes indirekte på en måde, der alle sammen peger på én bestemt påstand: den at autenticitetsbegæret kan indløses per stedfortræder. Da erstatningerne erstatter både skuespillerne og det øvrige publikum på scenen, så indbydes vi til at skifte imellem at identificere os med og distancere os fra denne påstand. Ved en konsekvent vekslen mellem at skjule og afsløre sin egen konstruktion forsøger forestillingen at forhindre, at disse skift i perspektivet standser. Ironien synes ikke rigtigt at kunne gennemtrænge forestillingens pathos, ligesom samme pathos ikke synes at kunne kaste ironien af sig. Erstatningsgrebet bevirker, at dette spil mellem ironi og pathos forskydes fra en vertikal sandhedsakse til en horisontal affektakse, og i forestillingens slutscene fremstår erstatningens teatrale nærvær og iscenesatte autenticitet så stærk, at ironien alene er til stede som den minimale distance, der tillader os at give os hen et øjeblik. Deltagelsen i *Gob Squads Kitchen* har i dette lys ikke noget med overdragelse af kontrol at gøre. Deltagelsen fungerer i stedet (i forlængelse af forestillingens mediering af scenerummet og dens remediering af Warhols film) til at genindskrive forskellen mellem ironi og pathos på pathos-siden af forskellen, idet den giver form til en erstatning, der er mere original end originalen.

### Noter

<sup>1</sup> *Interaction – Exchange in a Glocal World*, Teater Camp X, København, 17. -18. april 2009.

<sup>2</sup> Transskriberet fra gruppens optagelser af en opførsel af *Gob Squads Kitchen* på Nottingham Playhouse, maj 2007. Medvirkende: Sean Patten, Simon Will, Sarah Thom, Sharon Smith. (Tankestregerne følger skuespillerens pauseringer.)

<sup>3</sup> Sagt systemteoretisk, så kan fiktionens paradokser genindskrives og iagttages på enten fiktionens inder- eller yderside. Se fx Luhmann 1995, s. 122f, Luhmann 2004 s. 166f

<sup>4</sup> Se fx Niels Lehmanns (1996) analyse af Wooster Groups forestilling "Brace Up!", hvor han tolker anvendelsen af ironiserende metafiktionelle strategier som et udtryk for en dekonstruktiv teaterpoetik.

<sup>5</sup> Nyere eksempler på dette kunne være belgiske Wayne Traubs *Maria Magdalena/Wayne Wash 3* (2009) eller Campos *Venizke* (2009), se fx omtalen i Christoffersen m.fl.: "Ilt09" på [www.peripeti.dk](http://www.peripeti.dk) (juni 2009).

<sup>6</sup> Forskellen passiv/aktiv udspringer af poetikken og skal ikke tages for en selvfølge. Se hertil Jacques Rancieres essay i Bishop 2006.

<sup>7</sup> Se fx Thygesen, Mads: "Interaktion og iscenesættelse" i *Peripeti nr. 11*, Aarhus, 2009. Forskellen passiv/aktiv udspringer af poetikken og skal ikke tages for en selvfølge. Se hertil fx Jacques Rancieres essay i Bishop 2006.

<sup>8</sup> Se hertil Solveig Gades analyse i Gade 2008.

<sup>9</sup> "Was sich in Aufführungen ereignet, lässt sich zusammenfassend als eine Wiederverzauberung der Welt und eine Verwandlung der an ihnen Beteiligten beschreiben. Es ist die Ereignishaftigkeit von Aufführungen, die sich in der leiblichen Ko-Präsenz von Akteuren und Zuschauern, in der performativen

---

Hervorbringung von Materialität, in der Emergenz von Bedeutung artikuliert und in Erscheinung tritt, welche derartige Prozesse der Transformation ermöglicht und bewirkt." (Fischer-Lichte 2004, s. 315)

<sup>10</sup> Beskrivelsen her er til gengæld styret af en konstruktivistisk tendens til at tænke i genindskrivninger, som udspringer af formlogikken (Spencer Brown), og den er i den forstand lige så forudindtaget som teorier, der gerne tænker i sammenklapninger. Forskellen er, at en analyse af genindskrivninger må iagttage, hvilke forskelle, der bliver genindskrevet på hvilke sider af hvilke forskelle. Hvor den performative æstetiks analyse altid ender med en enhed, ender en konstruktivistisk analyse altid med en forskel. Og forskelle udmærker sig – lidt polemisk sagt – ved at være forskellige.

<sup>11</sup> Andersen (1998) kalder netop omslagspunkterne i "affektivitetens komplekse (retoriske) bevægelse eller oscillation" for ironisk patos eller patetisk ironi. (s. 37)

<sup>12</sup> "Ein System "ist" die Differenz zwischen System und Umwelt." (Luhmann 2004, s. 66)

<sup>13</sup> Teorien her er min appropriation af Luhmanns teori. Den er inspireret af Janek Szatkowskis og Niels Lehmanns arbejde med en konstruktivistisk genbeskrivelse af den dramaturgiske teori (se fx Szatkowski 2006 og Lehmann 2007). Begrebet *interaktivt system* er ikke fuldstændigt sammenfaldende med Luhmanns begreb, *interaktionssystem*. (Luhmann 1984, s. 560ff) Interaktionssystemer afgrænser sig selv via forskellen *anwesend/abwesend* og forudsætter simultant perciperet perception, dvs. den samtidige tilstedeværelse af gensidigt perciperende systemer. Sådan som det er udfoldet i *Soziale Systeme*, så er begrebet beregnet på at beskrive situationer, hvor det, vi normalt kalder mennesker, er til stede i samme tid og rum, og perceptionen foregår simultant.

(Som i forestillingen her.) Men begrebet *anwesend* skal kunne strækkes til også at kunne betegne "artificiel tilstedeværelse" og "tilstedeværelse på kredit", hvis Luhmanns interaktionsbegreb skal kunne bruges til at sammenligne interaktivitet i teaterforestillinger med interaktivitet i fx en chat-korrespondance eller et computerspil. Her må det indtil videre række at påpege afvigelsen.

<sup>14</sup> Det vil sige som ikke ændrer forholdet mellem aktualitet og mulighed og dermed ikke forskyder tilslutningsmulighederne for yderligere selektioner. For en uddybning af meningsbegrebet, se Luhmann 1984, s. 92ff.

<sup>15</sup> Det interaktive system afskiller sig således fra den performative begivenheds feedbacksløjfe ved konstant at (re)producere en grænse. (Se Fischer-Lichte 2004, s. 58.) Ikke alt, hvad der perciperes, iagttages af det interaktive system. Grænsen afhænger af, hvilke strukturer det interaktive system, her improvisationen, har til rådighed for iagttagelse og dermed inklusion af selektioner. Skulle man kombinere dette perspektiv på interaktivitet med den performative æstetik, kunne det være i iagttagelsen af to komplementære dynamikker: en strukturdannende (den interaktive) og en strukturopløsende (den performative).

<sup>16</sup> "Etwas ist eingeschlossen und etwas anderes ist ausgeschlossen. Das Ausgeschlossene kann durchaus das System kausal betreffen, aber dann nur destruktiv. Im Bereich der strukturellen Kopplung hingegen sind Möglichkeiten gespeichert, die das System verwenden kann, die es in Information transformieren kann. Unter diesem Gesichtspunkt könnte man sagen, dass strukturelle Kopplung einerseits einen Ausschließungseffekt hat – in diesem Bereich ist das System indifferent – und andererseits eine

---

Kanalisierung von Kausalitäten bewirkt, die das System verwenden kann." (Luhmann 2004, s. 121)

<sup>17</sup> Kausalitet er altså en iagttaget, dvs. kontingent konstrueret, sammenhæng mellem to selektioner: "Kausalität ist ein Urteil, eine Beobachtung eines Beobachters, eine Kopplung von Ursachen und Wirkungen, je nachdem, wie der Beobachter seine Interessen formiert, wie der Beobachter Wirkungen und Ursachen für wichtig oder unwichtig hält." (Luhmann 2004, s. 94)

<sup>18</sup> For en mere udfoldet diskussion af interaktivitetsbegrebet, se Nielsen 2009.

<sup>19</sup> "Soziale Systeme entstehen jedoch dadurch (und nur dadurch), dass *beide* Partner *doppelte* Kontingenzen erfahren und dass die Unbestimmbarkeit einer solchen Situation für *beide* Partner *jeder* Aktivität, die dann stattfindet, strukturbildende Bedeutung gibt." (Luhmann 1984, s. 154)

<sup>20</sup> Om afparadoksaliseringer, se Luhmann 2004, s. 88 f,

<sup>21</sup> Begrebet er afledt af Luhmanns begreb *selektivitetsübertragung*, se Luhmann 1982, s. 26

<sup>22</sup> Komplexiteten i gæst/vært-relationen øges yderligere, hvis vi iagttager værtens handlinger (som fx Goffman gør det) som en iscenesættelse af værten og hjemmet. I så fald indbygges der også en dobbelt selektionsbinding af den type, vi finder i tredje kvadrant i tabellen.

---

## Litteratur

- Bourriaud, Nicolas: *Relational Aesthetics* (Les presses du réel, Paris 2002 (1998))
- Bishop, Claire (ed.): *Participation* (Whitechapel and MIT Press, London/Cambridge 2006)
- Fischer-Lichte, Erika: *Ästhetik des Performativen* (Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2004)
- Fischer-Lichte Erika: *Theatre, Sacrifice, Ritual* (Routledge 2005)
- Gade, Solveig: "At spille på den store scene" (*Peripeti nr. 9*, Aarhus 2008)
- Lehmann, Niels: "Analysen: "Brace Up!"" i *Dekonstruktion og dramaturgi* (Aarhus Universitetsforlag 1996)
- Lehmann, Niels: "The Work of Art as a Network" in: Lehmann, Qvortrup and Walther (red.): *The Concept of the Network Society: Post-Ontological Reflections* (Samfundslitteratur Press/NORDICOM, Copenhagen 2007)
- Luhmann, Niklas: *Liebe als Passion* (Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1982)
- Luhmann, Niklas: *Soziale Systeme* (Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1984)
- Luhmann, Niklas: *Die Kunst der Gesellschaft* (Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1995)
- Luhmann, Niklas: *Einführung in die Systemtheorie* (Carl-Auer-Systeme Verlag, Heidelberg 2004)
- Nielsen, Thomas Rosendal: "Interaktivitetsbegreber" (*Peripeti nr. 11*, Aarhus 2009)
- Schechner, Richard: *Performance Theory* (Routledge, London and New York 2003)
- Schultz, Laura Louise: "Intimitet i samtalekøkkenet – interview med Bastian Trost i anledning af *Gob Squad's Kitchen*" (*Peripeti nr. 11*, Aarhus 2009)

---

Szatkowski, Janek: "Rollespillets udfordring – udfordring til rollespillet" i

Waade og Sandvik (red.): *Rollespil* (Aarhus Universitetsforlag 2006)

Thygesen, Mads: "Interaktion og iscenesættelse" (*Peripeti nr. 11*, Aarhus 2009)

Turner, Victor: *From Ritual to Theatre – the human seriousness of play* (PAJ Publications, New York 2009)