

# SIGNA

*-Vinnuaðferðir leikarans-*

Magnús Þór Þorbergsson  
Febrúar 2010

Anna Gunndís Guðmundsdóttir  
Leikaranám

SIGNA er samstarf þeirra Signu Sørensen og Arthurs Köstler og hafa þau unnið saman að fjölmögum verkum. Signa er menntuð í myndlist með kvikmyndir og margmiðlun sem valfög en Arthur útskrifaðist árið 2006 með meistaragráðu í margmiðlun frá Det Kongelige Danske Kunstakademii.<sup>1</sup> Signa hafði unnið sjálfstætt frá árinu 2001 en fyrsta verkið sem þau unnu saman að var *57 Beds* sem sett var upp í Kanonhallen í Kaupmannahöfn í febrúar 2004. Síðan þá hafa þau sett upp verk sem þykja óhefðbundin, ögrandi og djörf fyrir hinn hefðbundna áhorfanda leikhússins. Áhorfendum er boðið inn í heim þar sem mörk hins raunverulega og hins skáldlega eru gerð óljós. Þeim er boðið að taka þátt í lífi þeirra persóna sem eru af þeim heimi sem hefur verið skapaður og af þeim sökum mótað verkin af þátttöku áhorfenda en SIGNA kýs að kalla þá gesti. Verkin standa oft yfir svo sólarhringum skiptir en gestum er frjálst að koma og fara að vild. Fjórði veggurinn, sem í hefðbundnu leikhúsi aðskilur leikarann frá áhorfandanum, er felldur og gerir það mörkin á milli hins leikræna og hins raunverulega enn óljósari.

Í hverju verki er unnið út frá ákveðinni sögu, viðburði eða persónu og er því ávallt ákveðin frásögn í gangi. Á sama tíma er vinnuferlinu haldið opnu þar til sýningum er lokið þar sem leikarar vinna með spuna í kringum það sem gerist hverju sinni og ekki er farið eftir fyrirfram ákveðnu handriti. Persónur eru skapaðar út frá þeim efniviði sem ákveðið hefur verið að vinna með. Þær þurfa svo að bregðast við þeim aðstæðum sem upp koma, út frá gestum eða öðrum leikurum sýningarinnar, á sama tíma og þær þurfa að vera samkvæmar frásögninni og sjálfum sér.<sup>2</sup>

SIGNA vinnur aðallega með lifandi innsetningar þar sem markmiðið er að sýna listina í samhengi við staðinn sem valinn er fyrir innsetninguna og vísa til hans sem mikilvægs þáttar í merkingu verksins. Innsetningin krefst þess einnig að gestir velti fyrir sér merkingu og sögu staðarins. Innsetningin verður svo lifandi þegar listamaðurinn eða aðrir þátttakendur verða hluti af henni.<sup>3</sup> Þau endurskilgreina rýmið og búa þannig til torrætt, dularfullt og tímalaust umhverfi fyrir gesti að kanna og dvelja í. Leikarar ásamt gestum

---

<sup>1</sup> SIGNA. <http://signa.dk/cvsigna>. Sótt 1. febrúar 2010 / <http://signa.dk/cvarthur>. Sótt 1. febrúar 2010

<sup>2</sup> Viðtal höfundar við Frank Bätge 23. desember 2009 / Viðtal höfundar við Tinu Kraft 22. desember 2009

<sup>3</sup> Paul Allain og Jen Harvie. *The Routledge Companion to Theatre and Performance*. Routledge, 2006. Bls. 162-163

hafast við í þessu rými þar sem bilið á milli áhorfenda og leikara, á milli gesta og hinnar lifandi innsetningar, er þurrkað út. Markmiðið með því að nota fólk í innsetningunum er að nota það sem leiðsögumenn til að færa gestinn nær nákvæmum smáatriðum rýmisins.<sup>4</sup>

Hinar lifandi innsetningar SIGNU hafa þótt með þeim óvenjulegri sem fram hafa komið innan leiklistarinnar á undanförnum árum. Þær vekja hinn almenna áhorfanda til umhugsunar þar sem þau kanna valdastrúktúr, niðurlægingu, örlög, sjálfsmyndir og þrár manneskjunnar. Verk þeirra hafa verið sett upp víða um heim.<sup>5</sup>

Ég lagði upp með spurninguna um hvort þeir sem ynnu að verkum SIGNU væru í raun og veru að leika. Ég komst fljótt að því að svo er og að þeir sem koma fram í verkunum líta flestir á sig sem leikara. Hér mun ég leitast við að skoða vinnuaðferðir SIGNU og mun ég leggja áherslu á vinnu leikarans í verkunum. Að hvaða leyti er vinna leikarans í verkum SIGNU frábrugðin þeirri vinnu sem á sér stað við hefðbundnar leikhúsuppfærslur og hvar liggja mörkin: að leika eða leika ekki? Ég skoða einnig hlutverk áhorfenda þeirra og hvort hægt sé að meta hlutverk þeirra öðruvísi en hins hefðbundna áhorfanda. Mun ég í því samhengi skoða kenningar Michael Kirby ásamt viðtöllum við two leikara frá SIGNU, þau Tinu Kraft og Frank Bätge.

## SIGNA

Þátttakendur í verkum SIGNA koma úr ýmsum áttum og eru margir þeirra ekki menntaðir leikarar. Þar sem flestir þeirra líta á sig sem leikara í verkunum mun ég kalla þá leikara hér eftir. Í fyrstu verkum Signu Sørensen þar sem hún vann með innsetningar fór henni að finnast eitthvað vanta og því fór hún að nota sjálfa sig í verkum sínum. Í framhaldinu bætti hún við fleiri manneskjum en gerði sér í fyrstu ekki grein fyrir því að hún væri að búa til leiklist.<sup>6</sup> Í september 2001 setti hún upp sýninguna *Twinlife* sem fór fram í fimm herbergja kjallaraíbúð í miðri Kaupmannahöfn. Sýningin stóð samfleytt í sjö daga og voru þar 11 leikarar. Hún fann fólk sem var tilbúið að taka þátt, sendi það heim og sagði þeim að finna sér búning. Svo sagði hún þeim hvenær sýningin yrði og að þau mættu mæta þegar þau

<sup>4</sup> SIGNA. <http://signa.dk/about>. Sótt 1. febrúar 2010

<sup>5</sup> SIGNA. <http://signa.dk/about>

<sup>6</sup> Viðtal höfundar við Tinu Kraft

vildu. Þær persónur sem komu út úr þeirri vinnu höfðu því ekki hist fyrr en á sýningunni sjálfri og því varð sýningin kaotísk fyrir vikið. Í *Nika is Dead* sem hún setti upp ári síðar ákvað hún að hafa vinnusmiðjur sem hefur síðan verið hennar helsta vinnuaðferð.

Vinnuaðferðir SIGNA hafa breyst frá því á fyrstu sýningum og hafa þær færst nær hefðbundinni vinnu leikhússins og er áherslan á vinnu leikarans meiri þrátt fyrir að útgangspunkturinn sé ennþá rýmið og innsetningin.<sup>7</sup>

SIGNA vinnur í dag mikið með leiklistarformið ásamt öðrum greinum lista og því kannski ekki nauðsynlegt að skilgreina það öðruvísi en þau gera sjálf, sem *performance-installation* eða lifandi innsetning. Það sem er óhefðbundið við verkin er að þau sameina flókna persónusköpun og margbrotinn eða flókinn leik leikaranna, sem er hugtak sem Michael Kirby setur fram í kenningum sínum, ásamt hinu frjálsa formi gjörninga og „happenings“. „*Happenings are cross-disciplinary non-text based events that utilize all media and means at the artists' disposal, and especially those from outside the maker's own field*“.<sup>8</sup> Hugmyndin þróaðist úr ýmsum áttum en Allan Kaprow setti fyrst fram hugtakið „happenings“, en hægt væri að þýða orðið sem viðburður en það lýsir hugtakinu þó ekki nógum vel og er að mörgu leyti of víðtækt. Það varð þekkt á sjóunda áratugnum sem slíkt þrátt fyrir að fyrirbærið hefði verið til staðar síðan á sjötta áratugnum. „Happenings“ átti sér að mestu stað í Bandaríkjunum en hliðstæður þess var að finna bæði í Evrópu og Japan. Á áttunda áratugnum var farið að nota heitið *Performance art* sem samheiti fyrir gjörninga, innsetningar og tengda viðburði.<sup>9</sup>

*Performance art* eða gjörningar þróuðust aðallega út frá myndlist til aðgreiningar frá leiklistinni. Þróunin varð vegna myndlistarmanna sem vildu teygja list sína út fyrir mörk myndlistar og höggmyndalistar. Þó er erfitt að skilgreina gjörninga vegna þess að þeir sameina svo mörg listform eins og ýmis konar viðburði, innsetningar, texta, tónlist, dans, arkitektúr, höggmyndalist, myndbönd, kvíkmyndir og margmiðlun „*but also because it often aims to challenge categorization, exploring the expressive possibilities of combining*

---

<sup>7</sup> Viðtal höfundar við Tinu Kraft / SIGNA. <http://signa.dk/nikaisdead>. Sótt 1. febrúar 2010

<sup>8</sup> Paul Allain og Jen Harvie. 2006. Bls. 158

<sup>9</sup> Paul Allain og Jen Harvie. 2006. Bls. 158-159

*diverse elements to produce new hybrids".<sup>10</sup>*

Þróunin varð sú að áherslan fór af viðfanginu eða listaverkinu yfir á listamanninn sem skapara, samband listarinnar við hið daglega líf, listina sem hverfulan viðburð og erfiðleikana við að fanga listina. Gjörningar afneita oftar en ekki línulegri frásögn og nota frekar ákveðinn tímaramma í þeim tilgangi að búa til nýtt munstur atburðarásar og byggingar.<sup>11</sup>

SIGNA notar þetta form þar sem þau vinna með ákveðinn tímaramma en fléttu einnig inn ákveðinni frásögn þar sem atburðarásin er engu að síður óráðin. Þau búa til heim og segja sögu fólks en þó er upphaf hennar og endir óráðinn vegna ýmissa óvissuþátta. Í raun má segja að þar sem svo margt er óráðið sé gestum boðið inn í ákveðið ástand eða heim þar sem allt getur gerst og litlar sögur eiga sér stað víða. Frásögnin getur bæði verið línuleg á köflum en á öðrum stöðum mjög brotin. Ólíkt hefðbundnum leiksýningum er hver dagur undir áhrifum frá deginum á undan, hver klukkustund er undir áhrifum frá klukkustundinni á undan og því er verkið í sífeildri þróun.<sup>12</sup>

## Listræn stefna

Hver ert þú og hver er ég í raunveruleikanum? Getum við orðið eitthvað annað í lifandi innsetningu? Þessar spurningar og leikurinn með hugmyndina um sjálfsmynd manneskjunnar er mikilvægasti þátturinn í verkum þeirra Signu Sørensen og Arthur Köstler. Þau leika sér með hugmyndina um tilgang listarinnar, þann aðskilnað sem er á milli lífs og listar og þá hugmynd um að listin verði til út frá lífinu. Þau reyna að finna listinni stað þar sem hún er hvorki undir beinum áhrifum frá lífinu sjálfu né bein afleiðing þess. Heldur reyna þau að skapa list út frá listinni, þar sem hún er hluti af raunveruleikanum en ekki afleiðing hans.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Paul Allain og Jen Harvie. 2006. Bls. 183

<sup>11</sup> Paul Allain og Jen Harvie. 2006. Bls. 183

<sup>12</sup> Viðtal höfundar við Frank Bätge

<sup>13</sup> Christensen. A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. *Seven Tales of Misery*, kennsluefni fyrir grunn- og framhaldsskóla í Danmörku.

<http://www.skoletjenesten.dk/Gymnasie/Film-Musik-Teater->

Þau leika sér með mörkin á milli raunveruleikans og skáldskaparins og velta fyrir sér hlutverki manneskjunnar og sjálfsmýndar hennar. Er manneskjan ekki alltaf í hlutverkaleik í byggingu og framsetningu eigin sjálfsmýndar? Koma þær ímyndir sem samfélagið hefur skapað okkur í veg fyrir tilvistarlega ringlulreið og gera þær okkur reiðubúin að takast á við það óskiljanlega, óútskýranlega og hið órókréttu? Getur maður ekki sjálfur skilgreint og endurskilgreint þessa hluti út í hið óendenanlega? Þau vilja meina að sviðslistir gefi svigrúm til þess að virkja fjölbreytileikann í framsetningu sjálfsins og gera því tilraunir á hinu ófullkomnaða sjálfi með holdi og blóði.<sup>14</sup>

## Rýmið

SIGNA vinnur mikið „site-specific“ þar sem þau umbreyta til að mynda gömlum verksmiðjum eða endurskilgreina umhverfið undir beru lofti. Þannig þurrka þau út línuna á milli leikara og áhorfenda með því að láta þá deila sama rými og vera frjálsa ferða sinna.

Rýmið og uppsetning þess er útgangspunkturinn í verkum þeirra. Rými þar sem leikarar og gestir eiga aðsetur. Það eru engin skýr mörk á milli leiksviðs og áhorfendastæða, verks og gesta, heldur flæðir raunveruleikinn og skáldskapurinn þar saman. Hver og einn hefur svo val um hversu mikinn þátt hann tekur og hver hann er í þessum heimi en leikurinn með raunveruleikann og sjálfsmýndina hefst þegar leikarar hitta gestina. Skálðaður heimurinn verður að vera svo vel úr garði gerður að hann geti orðið persónulegur raunveruleiki „íbúanna“ og það er í þessu flökti á milli raunveruleikans og skáldskaparins sem bæði leikurum og gestum er ögrað.<sup>15</sup>

Markmið þeirra er því að búa til rými þar sem gestum og leikurum er gefið tækifæri til að spila með eigin sjálfsmýnd og taka þátt í leik. Í þessum þykjustuleik geta skapast aðstæður sem virðast öfgakenndar og óöruggar en geta á sama tíma leitt fólk á staði sem það óraði ekki fyrir að það gæti lent á. Verk þeirra eru opin fyrir tilviljunum og því eru þau oft ófyrirsjánleg. Umgjörðin getur víkkað út og breyst með virkni gesta og spuna

---

Dans/Musikken\_i\_Skoletjenesten/PLEX\_Koebenhavns\_Musikteater/Seven\_tales\_of\_misery/Seven\_Tales.pdf  
. Sótt 20. janúar 2010. Bls. 14

<sup>14</sup> Christensen. A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. Bls. 14

<sup>15</sup> Christensen. A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. Bls. 14-15

leikaranna.<sup>16</sup>

Ástæðan fyrir áherslunni á rýmið er sú að fyrsta sjónræna upplifunin af verkinu er mjög mikilvæg fyrir heildarupplifun gestsins og mögulegar túlkanir hans. Einnig skilur rýmið á milli hversdagslega heimsins og þess heims sem þau eru að reyna að skapa.<sup>17</sup>

Önnur ástæða er sú að það á að gera spunann auðveldari þar sem ekki er unnið eftir handriti og framvinda verksins byggist fyrst og fremst á spuna leikaranna ásamt þátttöku gesta. Leikarar og gestir ættu ekki að hafa áhyggjur af öðru en að gefa sig í leikinn þar sem ytri rammar staðfesta ávallt að þeir eru í öðrum veruleika þar sem aðrar reglur eru í gildi. Öll rými, tæki og tól eru til þess gerð að hægt er að nota þau líkt og í venjulegu eldhúsi eða baðherbergi og öll tæki virka sem skyldi. Ólíkt hefðbundnum sviðsmyndum þar sem ekki er ætlast til þess að hlutir virki nema sjónrænt. Allt á að vera eins raunverulegt og hægt er svo að tilbúinn raunveruleikinn virki sem best.

Mikilvægi rýmisins felst einnig í því að innan þess eru hlutir sem hafa mikilvæga þýðingu fyrir heildarsamhengið og grunnhugmyndina. Persónur eru svo skapaðir út frá ákveðnum útgangspunkti í innsetningunni. Allt umhverfi sýningarinnar þarf að vera vel unnið niður í smæstu einingar verksins. Gestir hafa aðgang að öllu rýminu og mega skoða allt sem á vegi þeirra verður. Því verður allt að vera trúverðugt og í samhengi við persónuna svo blekkingin verði raunveruleg og gestir geti sogast inn í verkið. Þannig fara þau alla leið á öllum vígstöðvum og halda sig við söguna og hinn tilbúna heim undir öllum kringumstæðum.<sup>18</sup>

## Hlutverk listrænna stjórnenda

Signa og Arthur sækjast ekki eftir því að leikstýra leikurunum of mikið. Þau telja að það myndi hefta fjölbreytnina og kraftinn sem getur orðið til á milli leikara og gesta sem mætast í rýminu og hefði það því áhrif á verkið sem hættir þá að vera lifandi. En þau takar engu að síður listrænar ákvarðanir. Þau ákveða grunnhugmyndina, þemað fyrir spunann

<sup>16</sup> Christensen. A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. Bls. 14

<sup>17</sup> Christensen. A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. Bls. 15

<sup>18</sup> Viðtal höfundar við Frank Bätge

og fagurfræðilega birtingarmynd verksins og þau skerast í leikinn ef þeim finnst eitthvað vera að fara of langt frá hinu fyrirfram ákveðna þema.<sup>19</sup>

Stærsti hluti vinnu þeirra fer í að miðla þeirra eigin listrænu sýn og grunnhugmyndum til leikaranna. Eftir það felst vinna þeirra í því að hjálpa til við að móta það sem hver og einn leikari óskar eftir að vinna með og stækka þær hugmyndir og gefa þeim líf. Sú sameiginlega sýn sem myndast á verkið, milli þeirra og leikaranna, stækkar og verður til með leikurunum í stað þess að þau séu eingöngu við stjórnvölinn. Þar liggja töfrar og kraftur leiksins. Til að miðla hugmyndum sínum nota þau meðal annars áhrifamikla fagurfræðilega ramma sem þau setja fyrir rýmið.<sup>20</sup>

Mikilvægasti þátturinn og það sem þau sækjast mest eftir er að ná fram þeim félagslegu tengslum sem myndast í rými þar sem leikarar og gestir geta umbreytt sér og hver öðrum og afstöðu sinni og viðhorfi til rýmisins og þess heims sem þeir eru staddir í.<sup>21</sup>

Þau spyrja alltaf leikarana hvað það er sem þeir vilja vinna með. Stundum eru þau með hugmyndir fyrir þá en það er ávallt leikarinn sjálfur sem skapar persónuna og glæðir hana lífi. Hvort sem hann notar sjálfan sig sem efnivið eða eitthvað sem hann býr til eða finnur í raunveruleikanum skiptir ekki máli. Það þarf þó undir öllum kringumstæðum að rúmast innan persónunnar í samhengi við verkið. Þetta gerir það að verkum að hægt er að sleppa handriti með sínum ósveigjanlega fyrirsjánleika. Leikarar taka þátt í að rannsaka mörkin á milli þess skáldlega og þess raunverulega í persónunni. Með því að sleppa handriti með hefðbundnum samtölum verður til rými sem hefur að bera einstakt frelsi. Frelsi fyrir leikara og gesti til að taka þátt, á forsendum innsetningarinnar, setja mörk og upphefja sjálfan sig í skáldskap.<sup>22</sup>

Fyrst og fremst er mikilvægt að vera heiðarlegur og hreinskilinn, bæði sem höfundur og sem leikari. Þau verða að trúá á þetta á meðan lifandi innsetningin er í gangi því annars skiptir þetta engu máli og hefur engan tilgang. Hvernig geta þau ætlast til þess að gesturinn trúí þeim ef þau gera það ekki sjálf? Ef þau þora ekki að fara sjálf inn í leikinn

<sup>19</sup> Christensen. A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. Bls. 15

<sup>20</sup> Christensen. A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. Bls. 15

<sup>21</sup> Christensen. A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. Bls. 15

<sup>22</sup> Christensen. A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. Bls. 16

heldur flögra á milli „raunverulega raunveruleikans“ og hins „tilbúna raunveruleika“ þar sem þau hafa aðra sjálfsmynd þá stendur lítið eftir og til lítils væri að vinna.

Raunveruleikinn er hættulegur og listin er enginn leikur því hún getur einnig verið framlenging af raunveruleikanum ef við þorum að fara þangað sem hún leiðir okkur.<sup>23</sup>

Listrænir stjórnendur eru við stjórnvölinn engu að síður þrátt fyrir mikið frelsi leikaranna en haldnir eru upplýsingafundir fyrir og eftir sýningu þar sem verkið er metið og markmið sett fyrir áframhaldandi vinnu. Listrænir stjórnendur halda áfram að leggja inn nýjar hugmyndir á ferðalaginu og geta ákveðið að taka beygjur eða nýjar stefnur og setja inn ný þemu í miðri sýningu. Í dag er „point of no return“, á morgun verður aðalþemað að ljúga og hinn daginn verða allir að segja frá leyndarmáli. Þannig er hver dagur ólíkur hinum dögunum og vinnan heldur áfram þar sem allir eru á tánnum. Þá þurfa leikarar að fylgja persónum sínum og treysta því að tilfinning persónunnar sé aldrei röng.<sup>24</sup>

Hvað varðar leikstjórн þá virðist oft vera svo að Signa sé að leikstýra á meðan á sýningu stendur en svo er ekki. Hún velur sér þó oft að vinna með persónur sem hafa háan status og skipar öðrum leikurum fyrir en það er þá persónan sem er að verki en ekki leikstjórinn Signa.<sup>25</sup>

Signa og Arthur gefa einnig út verkefni í ferlinu eins og til dæmis að skrifa ævisögu persónunnar, skrifa um hana og skrifa bréf hvort til annars. Einnig er unnið í hópum að rannsóknarvinnu í tengslum við heiminn sem þau eru að búa til þar sem niðurstöður eru svo kynntar fyrir öllum hópnum. Þannig búa þau einnig til sambönd á milli persóna, skiptast á hugmyndum og kynnast þannig hverju öðru. Þau búa því til góðan grunn áður en þau fara í spunavinnuna.<sup>26</sup>

## Vinna leikarans

*„Hvað ef ég ákveð að vera einhver annar, endurskilgreini fortíð mína og sjálfsmynd og mæti gestum á þeim forsendum? Og hvað ef ég ákveð hvert samband mitt er við gesti og*

<sup>23</sup> Christensen, A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. Bls. 17

<sup>24</sup> Viðtal höfundar við Tinu Kraft

<sup>25</sup> Viðtal höfundar við Tinu Kraft

<sup>26</sup> Viðtal höfundar við Frank Bätge

*hverjir þeir eru? Þessi óvænta nánd og innileiki setur væntingar gesta úr skorðum og því spyrja þeir sig: Hver er ég núna? Hver er ég hér?*<sup>27</sup> Til þess að gestir finni þessa upplifun í verkum SIGNU þarf leikarinn að vinna mikla undirbúningsvinnu til þess að gestir séu tilbúnir að taka þátt í leiknum og ganga inn í þann heim sem þeim er boðið inn í á forsendum leiksins. Trúverðugleiki leikarans er því mjög mikilvægur.

### **Tina Kraft**

Við Tina Kraft hittumst á litlu fallegu kaffihúsi í norðanverðri Kaupmannahöfn, nánar tiltekið á Café N á Blågårdsgade. Hún hefur að mestu unnið með SIGNA frá því hún útskrifaðist sem leikkona frá Skandinavisk Teaterskole vorið 2001. Hún stundaði klassískt leiklistarnám í þrjú ár sem hún nýtir sér í verkum SIGNU.

Hver og einn leikari skapar persónu í samhengi við grunnhugmyndir listrænna stjórnenda. Við sköpun persónu vinna leikararnir út frá þessum grunnhugmyndum og ræða einnig eigin hugmyndir við listræna stjórnendur. Þeir fara svo heim og vinna sjálfstætt við að þróa sögu persónunnar og eiginleika hennar og þróunin heldur svo áfram í samtali við Signu og Arthur. Svo hittast þau í æfingaráymi eða á einhverju hlutlausu svæði þar sem listrænir stjórnendur hafa búið til stöðvar þar sem leikarar fá tækifæri til að þróa persónur sínar enn frekar úti á gólf. Þetta eru þá verkefni sem listrænir stjórnendur setja fyrir leikarana þannig að reynsluheimur persónanna verði sem sannastur. Leikararnir geta líka haft áhrif á hvernig stöðvar eru til staðar. Til dæmis getur persóna búið til sitt eigið rými, á annarri stöð er pappír og penni ásamt einum gesti og á þeirri þriðju hittast tvær persónur og þannig getur mó tunin og leitin að persónunum haldið áfram. Einnig vinna þau mikið með spuna þar sem stefnan er að vinna enn frekar að mó tun persóna og búa til sambönd á milli þeirra en á meðan á sýningu stendur leita þau stundum í þann efnivið sem hefur komið út úr spunanum á æfingaferlinu. Þau nota þá stundum spuna þegar þau eru að vinna við byggingu leikmyndar og við aðrar daglegar athafnir. Leikarar öðlast þannig raunverulegar minningar úr raunverulegum aðstæðum sem persónurnar, sem þeir geta leitað í meðan á sýningum stendur í stað þess að þurfa að búa þær til. Sambönd myndast

<sup>27</sup> Christensen. A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. Bls. 14-15

sem þau taka með sér inn í sýninguna en á sýningum fjölgar þessum reynslustundum sem persónurnar eyða saman þar sem ferðalagið heldur áfram ásamt þróun verksins og persónanna.

Við persónusköpunina notar Tina hluti úr eigin lífi ásamt því að búa til persónulega hluti fyrir persónuna. Stanislavsky talar um að leita í eigin reynsluheim til að geta samsamað sig persónunni betur og skilja ásetning hennar eða vilja, tilgang hennar og hvers vegna hún gerir það sem hún gerir. Að því leyti er aðferð Tinu mjög hefðbundin. Leikarinn verður að vinna mikla heimavinnu og þarf persónan að vera mjög skýr til að geta svarað spurningum gesta sem geta oft verið mjög ágengar og persónulegar en öllum spurningum þurfa þau að geta svarað sem persónan.

Ákveðnar reglur eru settar fyrir vinnuna en Tina vinnur einnig með reglur í sinni persónusköpun. Reglurnar geta þá hjálpað henni í þeim aðstæðum sem geta komið upp á sýningum. Til að mynda í *57 Beds* vann hún með þá reglu að hún gæti ekki svarað spurningum beint, heldur svaraði hún alltaf með spurningu. Ef hún var spurð að því hvað hún héti, þá svaraði hún: „Hvað myndir þú vilja að ég héti?“. Önnur regla var að hún þurfti alltaf að vera vinaleg, þannig að hún talaði ensku svo allir myndu skilja. Allar athafnir persónu hennar byggðust svo á því að vera vinaleg. Hún býr svo til ákveðið samband við staðinn sem þau eru stödd á, sambönd við gesti og sambönd við aðrar persónur þannig að þegar sýning hefst þá veit hún hvar hún er, hver hún er og hverjir hinir eru og spilar leikinn út frá því.

Þau vinna fyrst og fremst með spuna, bæði í undirbúningsvinnu og á meðan á sýningum stendur. Þrátt fyrir að þau séu í spuna mest allan tímann á sýningum fylgja þau ákveðnum fagurfræðilegum ramma og ákveðinni frásögn. Þau eru alltaf að segja sögu, hvernig sem framvindan verður og hvort sem sagan stendur í stað og gestum er boðið inn í ákveðið ástand, eða hvort hver persóna sé að segja sína eigin sögu. Vandamál sem geta komið upp við verk sem þessi þar sem mikill spuni er í gangi, þar sem leikarar koma úr öllum áttum með alls konar bakgrunn, geta verið þau að hlustuninni verður ábótavant sem getur gert framvinduna kaotísku. Það eru oft margir hlutir í gangi í einu og hver persóna getur verið með sína eigin persónulegu sögu í gangi. Oft eru engir gestir viðstaddir en þó

verða leikarar að halda áfram að vera persónan og gera persónulega hluti fyrir hana þó svo að enginn sé að horfa.

Sýningarnar standa oft svo dögum skiptir þannig að leikararnir sofa á svæðinu. Gestum, er líka oft velkomið að gista. Tina hefur reyndar þann háttinn á að hún fer heim til að hvíla sig því hún getur ekki sofið á svæðinu þar sem sýningin á sér stað en það er ólíkt flestum öðrum. Aðrir sinna öllum sínum grunnþörfum á svæðinu, hvort sem það er að matast, sofa eða fullnægja öðrum eðlisþörfum. Þá má spyrja sig ef leikarinn er að fullnægja eðlisþörfum í karakter, hvers þörfum er hann þá að fullnægja?

Þó svo að gestir hafi mikið frelsi innan svæðisins þá gilda ákveðnar reglur fyrir þá sem gesti. Leikararnir eru alltaf við stjórnvölinn og passa upp á hvern annan og stundum eru leikarar í hlutverkum varða sem eiga að koma í veg fyrir að hlutir fari úr böndunum. Leikararnir hafa í raun leyfi til að gera það sem þeim sýnist innan þess fagurfræðilega ramma sem settur hefur verið. Þau mega drekka áfengi, stunda kynlíf og beita hvert annað ofbeldi svo lengi sem allir hlutaðeigandi eru samþykkir. Tina hefur þó sín eigin mörk og gætir þess að verða ekki drukkin meðan á sýningu stendur, en hún segir fæsta geri það, og hún stundar ekki kynlíf, hvorki með öðrum leikara né gesti.

Aðferðir Tinu byggja að mörgu leyti á aðferðum Stanislavsky í persónusköpun þar sem hún notar meðal annars sinn eigin reynsluheim til að byggja á. Tina upplýsti mig aðallega um vinnuaðferðir hópsins sem sameiginlega vinnur að sköpun persónanna. Til að fá nánari útlistun á persónulegri vinnu leikarans í verkum SIGNU hitti ég Frank Bätge.

### ***Frank Bätge***

Ég lagði leið mína í austurhluta Kaupmannahafnar þar sem ég hitti Frank Bätge á kaffihúsinu Pixie á Bopa Plads. Frank kemur frá Þýskalandi og hóf feril sinn sem tónlistarmaður, spilaði á trommur og skipti svo yfir í söng en hefur einnig unnið við að semja tónlist. Hann fór að spila og semja fyrir leikhús sem endaði með því að hann fór að leika á svíðinu en hann er ekki menntaður leikari.

Í vinnunni með SIGNA hefur hann lært að vinna með smáatriði, raunverulegar persónur sem hann býr til frá grunni sem þurfa að hafa forsögu, hugsanir og tilfinningar

þannig að sú persóna sem hann leikur á sviðinu sé sem raunverulegust. Hann heldur því fram að sú vinna sem hann hefur unnið með SIGNU hafi verið hans leiklistarskóli.

Fyrsta verkefnið sem hann vann með SIGNU var *57 Beds* árið 2004 en það var í fyrsta skiptið sem hann lék í verki sem sýnt er í rauntíma, ólíkt hefðbundnu leikhúsi þar sem verk stendur yfir í klukkutíma eða tvo og gerist á tíma verksins. Frank hefur einnig mikla reynslu af hefðbundnum uppsetningum á sviði.

Mikil rannsóknarvinna felst í undirbúningsvinnunni fyrir sýningar SIGNU. Tvær aðferðir eru til, önnur er að gera mikla rannsóknarvinnu sem virkar fyrir hugann þar sem allt er úthugsað. Hin er sú að gera rannsóknarvinnuna úti á gólfí þar sem hann vinnur söguna út frá spuna sem hann getur svo notað til að búa til sögu persónunnar. Hann kýs að samþætta þessar aðferðir.

Í undirbúningsvinnunni koma listrænu stjórnendurnir með sögu eða hugmyndir sem þau vilja vinna út frá. Hann fær svo ákveðna persónu eða persónulýsingu og þau kynna hann fyrir efninu, þemanu og umfjöllunarefninu. Hann fer svo að sjá persónuna fyrir sér og hugsar hana í samhengi við efniviðinn sem hann hefur fengið í hendurnar. Hann hugsar um hvernig bakgrunn þessi persóna hefur, hvort hann sé t.d. íhaldsamur eða trúáður, svo þrengir hann efnið niður og hefst svo handa við frekari rannsóknarvinnu. Hann spyr sig hvaða upplýsingum hann þurfi á að halda til þess að hann geti orðið klár og skýr í hlutverki persónunnar. Hann skoðar sjálfan sig og eigið líf og spyr sig hvort hann hafi hitt svona mannesku sem líkist þeirri persónu sem hann er að reyna að skapa. Eru einhverjar aðstæður sem hann hefur upplifað sem eru þær sömu eða svipaðar þeim sem persónan gæti lent í? Hefur hann verið nálægt slíkum aðstæðum eða verið nálægt því að lenda í þeim? Forðaðist hann þær? Hvers vegna? Hvað ef hann hefði ekki gert það? Slíkar spurningar leggur hann fyrir sjálfan sig og svarar þeim eftir bestu getu. Hann skoðar eigið líf, allt sem hann hefur lesið, séð, staðið frammi fyrir, fólkvið sem hann hefur hitt, talað við, hugsað um eða hluti sem hann hefur upplifað á eigin spýtur. Ef hann finnur hluti í hugarfylgsnum sínum sem hann telur að geti nýst honum þá setur hann þá í samhengi við þessa nýju persónu. Hann setur þannig sína eigin þekkingu í annað samhengi. Það næsta sem hann gerir er að hann leitar í þann efnivið sem tengist þema sýningarinnar beint.

Sýningin *Saló*, sem sýnd er í janúar, febrúar og mars 2010, er verk sem byggir á kvíkmynd Pier Paolo Pasolini frá árinu 1975, *Saló o le 120 giornate di Sodoma*, og gerist í húsi sem þau kalla *Villa Saló*. Það á að hafa verið fínasta hóruhús Evrópu síðustu two áratugina. Þar er að finna fallega drengi, stúlkur og fágaðar dömur og þar fara fram syndsamlega veislur þar sem hinir leyndustu draumar verða að veruleika. Fjórir heiðvirðir herramenn, þekktir sem *The President, The Duke, The Bishop og The Magistrate*, eða einu nafni *The Masters*, bjóða gestum að taka þátt í ævintýrum þeirra um hinar myrkustu ástríður. Gestgjafarnir munu bjóða gestum að upplifa forréttindi sem aðeins hið æðsta vald getur veitt. Neðar í valdastiganum eru *Madams, Fuckers, Maids og Children*.<sup>28</sup> Hér heldur SIGNA hér áfram að kanna valdastrúktúr, niðurlægingu, örlög, sjálfsmyndir og þrár manneskjunnar.

Í undirbúningsvinnunni fyrir *Saló*, þar sem Frank leikur *The President*, byrjar hann á því að horfa á myndina. Hann les svo bækur Marquise de Sade og þá sérstaklega *The 120 Days of Sodom*, hann les ævisögu Pasolinis og Marquise de Sade og ber þær saman og reynir að sjá eitthvert samhengi á milli þeirra. Hann spyr sig spurninga eins og af hverju Pasolini hafi haft áhuga á sögunni. Hann skoðar Saló sem ríki og tengslin við Mussolini og Hitler og reynir að komast að því hvað gerðist þar og setja það í samhengi við annað rannsóknarefni. Hann skoðar svo „pervertisma“, Freud og Jung og skoðar efni sem tengist því. Svo setur hann þetta allt í einn pakka og setur í samhengi við persónuna, finnur hvatana sem búa innra með honum og hvað það er sem hann vill eða ásetning hans.

Aðferðir Stanislavsky koma skýrt fram í vinnuaðferðum Franks en hann notar sinn eigin reynsluheim til að byggja persónuna á. Hann gerir mikla rannsóknarvinnu, bæði á borði og gólfí, þar sem hann skoðar stóra *hring*, miðju *hring* og innsta *hring* eins og í Kerfi líkamlegra gerða Stanislavsky. *Stóri hringur* stendur fyrir heiminn sem verkið er búið til í, þ.e. nútímann og raunveruleikann, miðju *hringur* fyrir heim verksins, þ.e. þann heim sem SIGNA leggur upp með og hann finnur persónu sinni ásetninga, eða vilja hennar, sem er fyrst og fremst vinna leikarans og innsti *hringur* Kerfisins.

---

<sup>28</sup> Villa Saló. <http://villa-salo.dk/welcome.shtml>. Sótt 3. febrúar, 2010

Með þetta í farteskinu byrjar hann að skapa nýja persónu. Hann býr til ævisögu fyrir persónuna en það mikilvægasta er að finna út hvað það er sem hann vill og helstu hvata. Hann reynir að finna út í hverju þessi einstaklingur gæti hafa lent, ótta hans og ástríður, hvað það er sem kveikir í honum og hvernig hann bregst við í ákveðnum aðstæðum. Hann vinnur að því að kynnast persónunni, hún á sér leyndarmál, sumum heldur hann fyrir sig, sum koma upp á yfirborðið. Hann hefur einnig áhrif á þann texta og þau orð sem hann notar í sýningunni og gerir þau að orðum persónunnar. Alla undirbúningsvinnu fyrir persónuna vinnur hann svo vel að þegar hann er í spuna með þessa persónu þá getur hann unnið úr öllum aðstæðum sem persónan, því hann veit hvernig hún á að bregðast við.

Þegar hann er búinn að gera alla þessa undirbúningsvinnu þá fer hann að sjá persónuna fyrir sér. Hann ákveður aldur hennar, hvort hún er veikari, hægari og hvernig hún hreyfir sig. Þannig vinnur hann líkamleg einkenni persónunnar í smáatriðum, hann skoðar röddina, hvort hún liggi hærra eða lægra en hans eigin rödd, hann skoðar vitsmuni hennar, hvernig hún heldur á sígarettunni, líkamsmálið, og sprýr sig hvernig það sé öðruvísi en hans eigið. Svo sprýr hann sig hvort hann trúi þessari persónu þegar hann sér hana í speglinum. „*So everything you do, how you drink a cup of coffee, and how you stir it and how you smoke a cigarette, every detail is a part of a story, a part of a character. You do it this way, not my way. That's very important*“.<sup>29</sup>

Hann býr til þessa persónu í miklum smáatriðum og býr þannig til ákveðna fjarlægð á milli sín og persónunnar. Í vinnusmiðjum og í spuna prufar hann sig svo áfram og kemst að því hvað er að virka og hvað ekki. Svo kemur að því að sýna og yfirleitt tekur það einn eða tvo daga fyrir hlutina að fara að renna snurðulaust. Þegar sýningardögum fjölgar slakar hann meira á og persónan heldur áfram að þróast. Það sem hann þarf er góður grunnur en hann segir sjálfur að hann gæti þetta ekki án þess að nota að einhverju leyti aðferðir Stanislavsky og má vera að hann noti þær meira en hann gerir sér grein fyrir.

Viðfangsefni sýninganna er oft umdeilt og getur verið erfitt bæði fyrir leikara og gesti þar sem þau ganga langt í því sem þau eru að gera. Ef hann ákveður að taka þátt í

---

<sup>29</sup> Viðtal höfundar við Frank Bätge

verkefni þá gerir hann það 100% því ef hann myndi ekki gera það, þá myndi persónan missa trúverðugleika sinn og sýningin myndi falla um sjálfa sig. Hann rannsakar hluti sem honum líkar ekki við en á sviðinu er hann persónan með ákveðna fjarlægð frá sjálfum sér sem gerir honum kleift að fara alla leið. Hann reynir að gera persónuna eins raunverulega og hann getur til að ná þannig til áhorfenda en til þess er leikurinn gerður.

Sumir fara alla leið inn í vinnuna með sjálfa sig, sem stendur þá nær „method“ leik þar sem leikarinn leggur enn meiri áherslu á að upplifa raunverulegar tilfinningar í gegnum tilfinningaminni sitt í leik.<sup>30</sup> Frank velur að hafa ákveðinn aðskilnað á milli sín og vinnunnar. Hann er sögumaður í verkinu, hann er Frank sem leikur þessa persónu en þessi persóna ætti ekki að vera Frank. Hann getur ekki verið hann sjálfur á sama tíma og hann leikur The President of Saló. Þetta er ekki þerapía fyrir hann heldur er þetta vinnan hans. Hann verður að hafa það öryggi til þess að geta gert það sem hann gerir og rannsóknarvinnan sem hann leggur í hvert verkefni er hans öryggisnet. Á sýningum fara þau alla leið og upplifa allt í raunveruleikanum á rauntíma og því verður hann að vita nákvæmlega hvað hann er að gera. Því meira sem hann veit, því betra. Markmiðið er alltaf að fylgja persónunni og vera skýr varðandi hana, hennar siðferðilega bygging þarf að vera skýr og sem Frank getur hann ekki verið með efasemdir um ákvarðanir persónunnar, heldur verður hann að vera samkvæmur henni í öllu sem hann tekur sér fyrir hendur. Annars fellur byggingin.<sup>31</sup>

Tina og Frank nota bæði mjög hefðbundnar aðferðir við nálgun persónunnar og bæði nota þau að einhverju leyti aðferðir Stanislavsky en þau gera mikla rannsóknarvinnu á borði og á gólfí og þau leitast við að finna út ásetning persónunnar og leiðir til að ná honum fram. Þau leita í eigið sálarlíf við vinnuna til að tilfinningar þeirra og hugsanir verði sem raunverulegastar. Þau halda áfram að vera persónan svo dögum skiptir og mætti spyrja sig hvort hægt sé að komast lengra í „method“ leik en þau gera, þar sem allar upplifanir þeirra, tilfinningar, hugsanir og þrár eru raunverulegar þrátt fyrir að þau séu í hlutverki annarrar persónu þar sem allt gerist á rauntíma. Þau eru allan tímann í spuna þar sem þau

<sup>30</sup> „Method“ þróaðist út frá aðferðum Stanislavsky í Bandaríkjunum

<sup>31</sup> Viðtal höfundar við Frank Bætge

þurfa að bregðast við umhverfinu en alltaf sem önnur persóna. Hvers eru viðbrögðin? Er hægt að komast hjá því að bregðast við sem maður sjálfur ef maður er í hlutverki? Er hægt að flýja sjálfan sig algjörlega svo dögum skiptir?

## Hlutverk áhorfenda

Þáttur áhorfenda er mikilvægur fyrir sýninguna í heild sinni. Þeir fóðra efniviðinn og framvinduna, persónurnar og frásögnina og síðast en ekki síst hvern annan. Þeir koma með ný sjónarhorn á sýninguna og hjálpa til við að leiða hana á þann stað sem hún endar á. Þetta er því ferðalag sem sameinar leikara og gesti. Gestirnir eiga oft einstaklingssamtöl við leikara og verða stundum til samræður sem skilja eftir sig djúpstæð áhrif bæði fyrir leikarann og gestinn. Sumt heldur svo áfram að þróast og kemur kannski aftur upp á yfirborðið, annað er látið liggja á milli hluta. Þannig verður upplifun hvers og eins einstök, sérstaklega þegar bæði gestir og leikarar leyfa ferðalaginu að hafa áhrif á sig og taka þannig fullan þátt í leiknum.<sup>32</sup>

Eins og áður sagði þá eru áhorfendur gestir og sem slíkir hafa þeir einnig ákveðnar reglur í þessum heimi. Ef þeir haga sér ekki sem skyldi þá hafa þau fullt leyfi til að henda fólki út. Öll óviðeigandi hegðun er því ekki viðtekin. Þá er sú regla viðhofð að það er bannað að vekja sofandi manneskju. Ef gestir fylgja ekki settum reglum þá eru þeir beðnir um að lesa reglurnar aftur af þeim persónum sem hafa háan status þar sem þetta er leikur með valdastrúktur. Ef gestir hlýða ekki þá er reynt að vinna í kringum það eða þeir eru beðnir um að yfirgefa svæðið.<sup>33</sup>

Hvað varðar þátttöku áhorfenda sem oft gefa sig alla í leikinn þá má spyrja sig hvort að gestir séu þá líka farnir að leika?

---

<sup>32</sup> Viðtal höfundar við Tinu Kraft

<sup>33</sup> Viðtal höfundar við Frank Bätge

## „Að leika“ eða „að leika ekki“ út frá kenningum Michael Kirby

„Að leika þýðir að gera sér upp, þykjast, líkja eftir, tákna, sýna eða túlka, leika hlutverk“.<sup>34</sup> Þegar gjörningarnir komu fyrst fram sýndu þeir fram á að ekki er verið að leika í öllum performans. Þó svo það „að leika“ væri stundum notað þá reyndu performerar í gjörningum ekki að „vera“ neinn annar eða annað en þeir sjálfir; né reyndu þeir að tákna eitthvað, eða þykjast vera í öðrum tíma eða rúmi en áhorfandinn. Þeir gerðu ýmsa hluti en þeir reyndu ekki að gera sér eitthvað upp eða leika einhver hlutverk. Í greininni *On Acting and Not-Acting* setur Michael Kirby fram líkan þar sem hann reynir að skilgreina muninn á því að leika og leika ekki. Hann setur upp línu þar sem hann reynir að mæla hveru mikið eða lítið leikið er. Línan sem Michael Kirby setur upp þar sem hann reynir að skilgreina magn leiks lítur í fyrstu svona út:

### AÐ LEIKA EKKI

### AÐ LEIKA

Hann skilgreinir að það „að leika“ sé virkt ferli, það vísar til þess að gera sér upp, þykjast og líkja eftir eða leika hlutverk og það sé **framkvæmt** af leikara. En það að tákna eitthvað, sýna eða þykjast og líkja eftir einhverju ásamt öðrum hugtökum sem geta skilgreint það „að leika“ getur líka verið **heimfært upp á** leikarann. Sem dæmi má nefna þegar búningur býr til persónu.<sup>35</sup>

Fyrsti þátturinn sem Michael Kirby nefnir er *non-matrixed perfoming* og á hann þá við að þá sé ekki um virkt ferli að ræða og að enginn leikur eigi sér stað. Þau hugtök sem áður voru nefnd sem skilgreina það „að leika“ eiga því ekki við. Leikarinn gerir því ekkert til að styrkja upplýsingarnar eða kennslin sem áhorfandinn upplifir.<sup>36</sup>

Næsti þátturinn er *symbolized matrix*. Við erum ennþá á línunni þar sem performerar leika ekki en engu að síður stendur búningurinn, eða eitthvað annað sem er heimfært upp á hann, fyrir eitthvað eða einhvern. Leikarinn hagar sér ekki öðruvísi en hann sjálfur, hann sýnir ekki önnur persónueinkenni heldur framkvæmir hann ákveðnar athafnir.

<sup>34</sup> Michael Kirby. „On Acting and Not-Acting“. *Acting (Re)Considered*. Ritstýrt af Phillip B. Zarrilli. Routledge, 1995. Bls. 43.

<sup>35</sup> Michael Kirby. 1995. Bls. 44

<sup>36</sup> Michael Kirby. 1995. Bls. 44

Hér eru ákveðnir þættir heimfærðir upp á leikarann en þeir eru ekki framkvæmdir af honum. Þegar þessir grunnþættir eru sterkir, viðvarandi og styrkja hver annan þá sjáum við leikara, sama hversu eðlileg hegðun hans er. Þriðji þátturinn á línu Kirby kallast því *received acting*.<sup>37</sup>

Hann segir að manneskja, sem er á sviði í búningi og athafnar sig á sviðinu, sé skynjuð af áhorfendum sem hún sé að leika þegar það þjónar tilgangi heildarverksins, sama hvað hún er að gera og hversu lítið það er. Áhorfandinn skilgreinir hana ekki frá öðrum leikurum. Hann skilgreinir það að „að leika“ sé framkvæmt af performernum frekar en eitthvað sem er gert fyrir hann eða við hann eða heimfært upp á hann og því sé leikarinn sem er *reiceived actor* ekki að leika þó svo að hann sýnist vera það.<sup>38</sup>

Við erum ennþá á línum þar sem leikarinn er ekki að leika, hann framkvæmir ekki, hann reynir ekki að gera sér upp, þykjast, tákna eða leika hlutverk og er ekki annar en hann sjálfur þrátt fyrir að ákveðnir þættir hafi verið heimfærðir upp á hann.

Einkenni þess „að leika“ geta bæði verið líkamleg og tilfinningaleg. Ef performer gerir eitthvað til að gera sér upp, þykjast, tákna eða leika hlutverk þá er hann að leika. Hvaða stíl hann notar skiptir ekki máli, tilfinningar þurfa ekki að vera til staðar, það getur farið eftir eðli þess sem framkvæmt er. „Að leika“ getur verið skilgreint út frá smæstu athöfnum ef þær innibera uppgerð.<sup>39</sup>

Það „að leika“ á sér því einnig tilfinningarlegar forsendur, en ekki bara líkamlegar. Leikarar geta látið sem þeim líði öðruvísi en þeim líður í raun og veru þó að gjörðir þeirra og athafnir séu raunverulegar og séu þeirra eigin og spili jafnvel gegn þeirri tilfinningu sem þeir sýna. Því má jafnvel segja að „notkun“ og framsetning tilfinningar sé það sem skilgreini það „að leika“ frá því „að leika ekki“.<sup>40</sup>

Þetta er mikilvægur hlutur að mati Kirby þar sem það gefur til kynna að það „að leika“ inniberi sálrænan eða tilfinningalegan grunnþátt. Hann telur það vera grunninn sem aðskilur það að „að leika“ og „að leika ekki“ þar sem það eigi við í þeim þáttum á línum.

<sup>37</sup> Michael Kirby. 1995. Bls. 44-45

<sup>38</sup> Michael Kirby. 1995. Bls. 45-46

<sup>39</sup> Michael Kirby. 1995. Bls. 46

<sup>40</sup> Michael Kirby. 1995. Bls. 46-47

sem hann skilgreinir „að leika“ upp að einhverju marki. Þar sem þessi þáttur þess að leika er andlegur/sálrænn getur leikari leikið án þess að hreyfa sig. Sambandið á milli performers og þess sem hann er að búa til er mikilvægt í skilgreiningunni á því „að leika“. Sama hvort hann er að hreyfa sig eða ekki, eða hvort hreyfingar hans eru óhlutstæðar, þá skiptir máli hans eigin skilgreining á gjörðum sínum. Ef hann virðist gefa til kynna að hann „sé þessi hlutur“ frekar en að hann „sé að gera þessar hreyfingar“ þá skynjar áhorfandinn hann sem „hlutinn“. Það er því mikilvægt að hann hafi „inner creative attitude and energy necessary for true acting“.<sup>41</sup>

Þegar við færumst áfram á línum frá „að leika ekki“ og að því „að leika“ þá sjáum við að túlkun og persónugerving hefur aukist. En það „að leika“ er einnig hægt að skilgreina eftir því hversu mikið er leikið. Í staðinn fyrir að nota magn þá notar Kirby hugtökin fábrotinn/einfaldur og margbrotinn/flókinn leikur. Margbrotinn leikur er því síðasti þátturinn á línu Kirby sem lítur þá svona út:

#### AÐ LEIKA EKKI

#### AÐ LEIKA

NONMATRIXED ACTING – SYMBOLIZED ACTING – RECEIVED ACTING – SIMPLE ACTING – COMPLEX ACTING<sup>42</sup>

Fábrotinn leikur er þegar aðeins einn þáttur þess „að leika“ er notaður, t.d. bara tilfinning eða einföld athöfn. Á skalanum á milli fábrotins og margbrotins leiks gildir einnig einstaklingsbundið mat hvers og eins á því „að leika“. Einföld athöfn eins og að setjast niður gæti kallast fábrotinn leikur en sama athöfn getur orðið að margbrotnum leik ef smáatriðum eins og hvernig stóllinn er viðkomu, hvort hann er stór eða líttill, hvort manneskjan er þung eða létt er bætt við. Leikurinn verður margbrotnari eftir því sem fleiri þáttum er bætt við túlkunina.

*„When two teams present themselves to each other for purposes of interaction, the members of each team tend to maintain the line that they are what they claim to be: they tend to stay in character“<sup>43</sup>* Erwing Goffman fjalla í bók sinni um félagsleg hlutverk

<sup>41</sup> Michael Kirby. 1995. Bls. 47-48

<sup>42</sup> Michael Kirby. 1995. Bls. 49

<sup>43</sup> Goffman, Erwing. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Allen Lane The Penguin Press, 1969. Bls. 147

manneskjunnar og framsetningu hennar á eigin sjálfí í daglegu lífi. Þegar gestir hitta leikara í sýningum SIGNA þá þurrkast hin hefðbundna lína, sem venjulega aðskilur leikara frá áhorfendum í hefðbundnu leikhúsi, út eða verður mjög óskýr. Gestir sem taka þátt í leiknum skipta oft um hlutverk og eru komnir í annað hlutverk en það sem þeir voru í áður en þeir gengu inn í rýmið, þeir eru hættir að vera þeir sjálfir og farnir að vera eitthvað annað. Leikarar endurskilgreina þá eða þeir endurskilgreina sjálfir eigið sjálf og fara í annað hlutverk. Því er einnig hægt að staðsetja gesti á línu Kirby þar sem þeir skiptast á milli þess að vera í *symbolized matrix* eða *received acting* og allt að því *simple acting* en það fer eftir því hversu langt þeir ganga inn í leikinn og svo mat annarra gesta og leikara hvað varðar *symbolized matrix* og *received acting*. Sumir gætu jafnvel gengið svo langt að vera komnir í *complex acting*. Hvað varðar leikara í verkunum mætti jafnvel bæta við öðrum þætti aftast á línu Kirby þar sem ég tel leik þeirra að mörgu leyti enn margbrotnari en skilgreining Kirby nær yfir. Þeir eru lengi í karakter og í spuna eru allar þeirra hugsanir, athafnir og gjörðir framkvæmdar og hugsaðar út frá persónunni í smáatriðum og mætti þá jafnvel tala um *extremely complex acting* eða ákaflega margbrotinn leik.

## Niðurstöður

Munurinn á vinnu leikarans í verkum SIGNU og í hefðbundnu leikhúsi liggar meðal annars í því að í verkum SIGNU er vinna leikarans að mestu leyti á herðum hans sjálfs þar sem hann hefur ekki á ákveðnum texta eða fyrirfram ákveðinni persónu að byggja heldur aðeins grunnhugmyndum listrænna stjórnenda. Mótunin er svo í höndum leikarans. Í vinnu sinni nota leikaranir mjög hefðbundnar aðferðir við byggingu og sköpun persónunnar en persónusköpun er ekki lokið fyrr en sýningunni lýkur og síðasti gestur hefur yfirgefið svæðið. Í hefðbundinni leiksýningu á persóna að vera fullmótuð í lok æfingaferlisins. Á frumsýningu á að vera orðin til ákveðin persóna sem heldur ekki áfram að þróast né hefur leyfi til að koma sjálfum sér og meðleikurum sínum á óvart. Sýning sem unnin var út frá ákveðnu handriti er tilbúin á frumsýningardag og breytingar eftir það ekki miklar. Leikarar SIGNU hafa aftur á móti hinn fagurfræðilega ramma verksins sem þau vinna eftir, þau fylgja frásögninni og eru samkvæmt þeim heimi sem þau hafa búið til.

Leikararnir hafa ýmiskonar bakgrunn en flest þeirra vinna mjög hefðbundna leikaravinnu við sköpun persóna. Þau vinna persónur sínar út frá grunnhugmyndum listrænna stjórnenda og þróa þær með rannsóknarvinnu á borði og í spuna úti á gólfí og reyna að búa til sem raunverulegasta persónu svo hún verði sem trúverðugust fyrir gestinn. Þau búa til sambönd á milli persónanna og við rýmið en í allri vinnu reyna þeir að halda sig innan þess fagurfræðilega ramma sem hefur verið skapaður. Þau vinna með mikil smáatriði og gera mjög mikla rannsóknarvinnu á heiminum sem búinn er til og fyrir persónuna og finna út hver ásetningur hennar er. Þau þurfa að þekkja þessa persónu svo vel að viðbrögð við hverju sem fellur til verða hennar en ekki leikararans. Þau þróa útlit hennar, hugsanir, hegðun og gjörðir og leita til þess í eigin reynsluheim eða búa eitthvað til. Sumir velja að nota sjálfan sig meira í persónusköpun en aðrir velja að hafa ákveðna fjarlægð á milli sín og persónunnar. Þessi mikla rannsóknarvinna á borði og á gólfí vísar beint til aðferða Stanislavsky og má því segja að vinna leikarans í verkum SIGNU sé mjög hefðbundin. Hún er þó frábrugðin hefðbundinni vinnu að því leyti að sú rannsóknarvinna sem þau gera á meiri möguleika á því að verða virkur hluti af sýningunni en í hefðbundnum uppfærslum. Leikari í hefðbundnum uppfærslum vinnur rannsóknarvinnu fyrir persónu sína og býr til baksögu sem hefur svo ekki tækifæri til að koma í dagsljósið þar sem handrit og hinn fyrirfram ákveðinn texti kemur að mestu leyti í veg fyrir það. Því þarf öll sú vinna í verkum SIGNU að vera mjög nákvæm og eru smáatriði mikilvæg, bæði fyrir persónurnar og rýmið svo að heimurinn verði sem sannastur. Leikur þeirra er einnig ákaflega margbrotinn miðað við skilgreiningar Michael Kirby en það sem er einnig frábrugðið við vinnuna er sá tími sem þau eru í hlutverkinu en í hefðbundnum verkum stendur sýningin oft í um two tíma en leikarar SIGNU eru í hlutverkinu í marga daga í senn.

Þessi verk yrðu þó ekki að veruleika án þátttöku áhorfenda og er þeirra þáttur einn sá mikilvægasti í öllu ferlinu. Því væri áhugavert að skoða hlutverk þeirra nánar í verkum SIGNU og hvernig hlutverk þeirra er frábrugðið hlutverki hins almenna áhorfanda leikhússins og hvort kalla megi gesti SIGNU leikara.

## **Heimildir**

Allain, P. og Harvie, J. *The Routledge Companion to Theatre and Performance*. Routledge, 2006.

Goffman, Erwing. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Allen Lane The Penguin Press, 1969.

Kirby, Michael. „On Acting and Not-Acting“. *Acting (Re)Considered*. Ritstýrt af Phillip B. Zarrill Routledge, 1995.

Christensen. A. S., Skjoldager-Nielsen, Kim, Bagger, L., Larsen, E. G., Kimouche, D. 2006. *Seven Tales of Misery*, kennsluefni fyrir grunn- og framhaldsskóla í Danmörku.  
[http://www.skoletjenesten.dk/Gymnasie/Film-Musik-Teater-Dans/Musikken\\_i\\_Skoletjenesten/PLEX\\_Koebenhavns\\_Musikteater/Seven\\_tales\\_of\\_misery/Seven\\_Tales.pdf](http://www.skoletjenesten.dk/Gymnasie/Film-Musik-Teater-Dans/Musikken_i_Skoletjenesten/PLEX_Koebenhavns_Musikteater/Seven_tales_of_misery/Seven_Tales.pdf). Sótt 20. janúar 2010.

SIGNA. <http://signa.dk/about>. Sótt 1. febrúar 2010.

SIGNA. <http://signa.dk/cvsigna>. Sótt 1. febrúar 2010.

SIGNA. <http://signa.dk/cvarthur>. Sótt 1. febrúar 2010.

SIGNA. <http://signa.dk/nikaisdead>. Sótt 1. febrúar 2010.

Villa Saló. <http://villa-salo.dk/welcome.shtml>. Sótt 3. febrúar, 2010.

Viðtal höfundar við Tinu Kraft, 22. desember 2009.

Viðtal höfundar við Frank Bätge, 23. desember 2009.