

# Et ærlig forsøk

Av Elisabeth Leinslie

Motherboard, *Ikon*,

Tekst: John Erik Riley, Regi: Runar Hodne, Skuespiller: Hauk Heyerdahl

Grusomhetens Teater, 2-4 & 8-11 desember, 2005

Motherboards produksjon *Ikon* er tverrestetisk live art der forestillingen er helt avhengig av samspillet mellom aktørene og deres teft for verkets rytme og timing. *Ikon* har imidlertid ennå ikke funnet sin rytme.

iko'n: (gresk *eikon*, bilde) helgen-, Kristusbilde. Selvforklarende figur eller markør på maskin, apparat, tøy osv. Et motivert tegn som er bundet av likheten til en referent i virkeligheten.

*Ikon* er ikke stor scenekunst, men vinner på konteksten: På at vi er på Grusomhetens Teater som er bra sted å være i den forstand at vi kommer fysisk nære alt som skjer i rommet. Dette konkrete nærværet gjør at både lys-, lyd- video- og skuespilleraktørene får en sterk og fysisk tilstedeværelse i rommet. Vi får også gratis kaffe i foajeen til Grusomhetens Teater! Ikke verdens beste kaffe, men den er til stede og gratis. I løpet av forestillingen blir vi også utsatt for flere sterke lukter. Kunstopplevelsen får karakter av en hendelse, eller skal vi kalle det en fullverdig aften – med åpen invitasjon til premiefesten. Det hele er jo rent performativt! (1) En performativ hendelse – i teorien kunne man strukket det ut til å kalle det en Happening.

## ***Ikon***

Tittelen på Motherboards forestilling virker i utgangspunktet svært aktuell i vår popkulturelle tid – hvor individets higen etter å bli sett og opphøyet i offentligheten er stadig økende. Det er denne mediestyrt opphøyelsen av individer til ikoner verket først og fremst ønsker å debattere. Spørsmålet *Ikon* stiller er hvor kompromissløs man er villig til å være ovenfor seg selv og sine medmennesker i dette mediestyrt rotteracet? Et spørsmål som kontekstualiseres og besvares ut ifra en lokal hendelse (voldtekter i Mehamn i 1997).

De ca. 25 tilskuerne og 5 aktørene er plassert i rommet, døren lukkes og låses. Vi er klare for en hendelse som viser seg å være godt tenkt, men som fremstår som famlende etter et kunstnerisk særpreg.

Protagonisten ligger alene på sofaen og snakker med en annen person. En han skal intervju og filme til sin planlagte dokumentarfilm. Vi får ikke vite om den andre personen bare eksisterer i mannens hode eller om han virkelig er til stede i rommet.

Teksten har en retrospektivt preget dramaturgi hvor protagonistens identitet og motivasjon for handling rulles opp i løpet av forestillingen. Det er nok meningen at hans egentlige ærend, som vi får innblikk i et stykke ut i verket, skal komme overraskende på oss. Det skjer imidlertid ikke. John Erik Rileys tekst avslører tidlig hvor det bærer. Jeg synes heller ikke protagonistens filosofiske betraktninger omkring ikonisering er spesielt imponerende.

Det interessante i teksten ligger i dens dobbelthet; det at den til enhver tid spiller på vårt ønske om å forstå, men aldri gir oss noe som kan kalles for svar. Vi får aldri vite om protagonisten faktisk er hovedpersonen i dokumentarfilmen som skal lages, eller om han vever seg inn i et fiktivt univers. Enten er han syk og voldelig eller så er han bare syk. Vi får ingen svar, men presenteres for en rekke spørsmål, betraktninger og intellektualiseringer omkring fenomenet.

## **Tverrestetisk live art**

Motherboard arbeider i performance-feltet. Nærmere bestemt innen tverrestetisk live art (en kunstform som ligger undertegnede nær hjertet). De valgte elementene (tekst, lyd, lys, video, lukt) spilles med andre ord ut live i forestillings-situasjonen. Konsekvensen av live-aspektet er at forestillingen helt og holdent hviler i aktørenes hender. I den forstand blir samspillet mellom aktørene og deres teft for verkets rytme og timing avgjørende for at verket skal fungere. *Ikon* har imidlertid ennå ikke funnet sin rytme. Foreløpig er verket monotont og til tider kjedelig. Dessverre medfører dette også at tilløp til humor kveles av mangel på god timing. Det er vanskelig å si om dette skyldes teksten, regissøren eller skuespilleren. Men det har i grunnen ingen stor betydning, i et ensemble som dette står alle ansvarlige for verket.

I *Ikon* fremheves både lyd, lys, video, tekst, aktører og lukt (og selvsagt tilskueren) som sentrale elementer. Blant annet gjengis fragmenter av mannen i sanntid på fire TV-skjermer (plassert på scenen). Dette grepet fungerer som en mediekritikk i den forstand at det speiler en opphøyelse av ikonet i media. Kritikken oppstår først og

fremst ved at videoen kombineres med en tekst som indirekte kommenterer TV-mediets metoder for å fremvise og opphøye individer på.

Radio er en sentral del av lydbildet. Disse sekvensene fungerer i liten grad som mediekritikk direkte, da innholdet i det som sies der ikke har noe direkte med stykkets tekst å gjøre. Radiolydene virker som et improvisert element, hvor vi får søkelyder og klipp fra hva som sendes på radio i faktisk tid (samtidig med forestillingen). På ett tidspunkt får vi for eksempel høre den nye miljøvernministeren snakke en ganske lang stund. Vi blir dermed sittende og lytte til henne fremfor skuespilleren.

I perioder tar radiolydene mye oppmerksomhet i uttrykket. Heyerdahl setter i gang et spill med dette lydbildet, og forsøker (i samspill med lydaktøren) å etablere et kontrollert kaos – uten å lykkes. Med det mener jeg at elementene/aktørene sloss om oppmerksomhet fremfor å smelte sammen i «en harmonisk heterogen enhet» – av et kaos. Disse sekvensene er på vei til å bli noe riktig bra, men de finner aldri helt frem til målet. De blåser ut i intet.

Luktstoffer slipper ikke så ofte til i norsk kunst. Når vi i *Ikon* konfronteres med smilende damer som sprøyter lukt mot oss, fungerer det som en kjærkommen og nesten ny opplevelse. «Vi bruker lukt som en del av scenografien. Det underbygger stemningen», sier Hodne i et intervju i Klassekampen (01.12.05). Ja, det forstår vi, men har vi behov for å lukte mint når mannen på scenen tar seg en kopp (mynte)te? Blir ikke dette i overkant platt? En lettelse er det at det også benyttes vonde og ubehagelige lukter som står mer «i stil» til tematikken i resten av forestillingen.

Ikonet som visuelt bilde er derimot nesten fraværende. Det benyttes ingen konkrete bilder av verken samtidens eller fortidens ikoner. Ensemblet tar på den annen side i bruk flere selvforklarende bilder som allerede finnes i rommet; et nødutgangsskilt, en nescafélogo, et brannsløkningsapparat og lignende som fanges opp av videokamera og/eller tas med i spillet av protagonisten. Forestillingen setter med dette grepet opp et paradoks mellom ikonografi og ikonoklasme. Protagonisten som ønsker å fremstå som et ikon, omgis ikke av ikoner selv. Han fremstår til syvende og sist ei heller som et ikon. Han er seg selv nok.

Hvis man ønsker å fokusere på ikon-fenomenets filosofi fremfor å gi svar (noe de selv hevder), er kanskje valg av perspektiv uheldig: En overgriper som først og fremst ønsker mediedekning, som ønsker å fortelle og ses av verden. Jeg savner en tydeligere behandling av ikon-temaet, dette kom i bakgrunnen. Verket ender i betraktninger og innblikk i en overgriperes psyke mer enn i en undersøkelse av ikonets fenomenologi.

### **Work-in-progress?**

Det er helt sikkert tenkt mye bra i denne prosessen, men når kunstnerne ikke makter å kommunisere sine tanker gjennom kunstverket faller mye av hensikten bort.

Det kan virke som om de respektive kunstnerne har jobbet mye på hver sin kant, og kommet sammen i korte perioder for å sammenføre elementene. Man kan i denne sammenheng velge å spekulere i kunstneres levevilkår – kanskje var dette eneste mulighet til å få til en produksjon overhodet. Uansett, verket virker uferdig og blast. Men; man kan kalle det work-in-progress, og med det si at verket vil forandre seg og bli bedre etter hvert.

I den store sammenhengen vil nok *Ikon* bli stående igjen som; et ærlig *forsøk* (på å debattere kulturelle strømninger i vår samtid).

(1) Performativitet handler her om verkets situasjonistiske, relasjonelle og kontekstuelle dimensjoner. Hvordan og i hvilken grad disse dimensjonene kommuniserer med betrakteren, og betrakterens her-og-nå resepsjon av verket.