

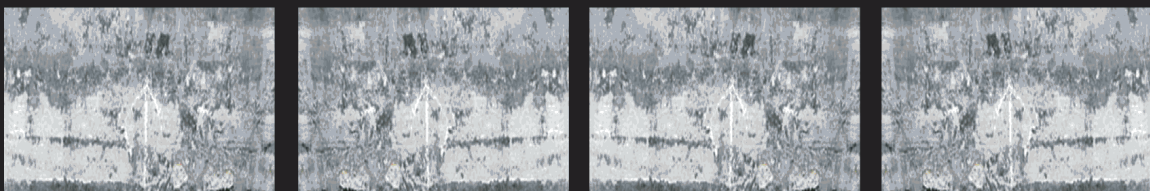
LABORATORIET



REALstAGE i Laboratoriet

af Jens Christian Lauenstein Led

Ekspirement 4: REALstAGE



Del af eksperimenterækken Manuskriptudviklingsmetoder 2005-2007

Februar 2007.

Hvad

- Eksperimentet havde til formål at undersøge og afprøve, hvordan informationsteknologi kan anvendes i et nutidigt scenekunstnerisk udtryk, der arbejder med dans og med interaktion med publikum.
- Centralt for undersøgelsen var mulighederne for at anvende tilskuerens eget informationsteknologiske udstyr i form af mobiltelefon og bærbar PC, og navnlig at undersøge de potentialer for interaktion og det dobbelte spil af nærvær og distance, som dette udstyr giver.
- Eksperimentet var en del af det større, fortløbende projekt REALstAGE, og der var således gået en række undersøgelser og indhentede erfaringer forud for eksperimentet, ligesom arbejdet blev tænkt videre i forhold til det fremtidige arbejde i REALstAGE.

Hvorfor

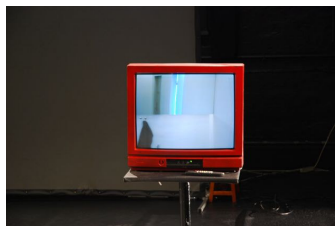
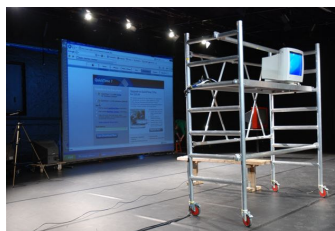
- For at udvikle scenekunstneriske udtryksformer, der ikke blot omhandler den informationsteknologi, som er blevet en inkorporeret del af samtidens virkelighed, men derimod tager samme i aktiv anvendelse.
- For at undersøge publikums reaktion på scenekunst, som er interaktiv i en medieret form.

Hvordan

- I alt ni dages arbejde på Entré Scenen efter forudgående dialog mellem Laboratoriet og REALstAGE: Syv dages arbejde i teatersalen med at skabe et udtryk, som kunstnerisk og teknisk var færdigt nok til meningsfuldt at kunne afprøves på et publikum til en visning med efterfølgende dialog på eksperimentets ottende dag. Den niende dag var afsat til intern evaluering og oprydning.

Deltagere i Eksperiment 4:

- Deltagere fra projektet REALstAGE:
Idé, koncept og kunstnerisk ledelse: **Christina Back og Helle Bach**
Dansere: **Maria Naidu og Kristoffer Pedersen**
Teknisk designer: **Signe Klejs**
- Deltagere fra Laboratoriet:
Dramaturg: **Jens Christian Lauenstein Led**
Projektkoordinator: **Kira Stochholm**
Tekniker: **Ture Gjørup**
Lys-tekniker: **Allan Lauridsen**
Filmdokumentation: **Jens Balder Sørensen**



Af Jens Christian Lauenstein Led, Laboratoriet

1. Udgangspunkter og kontekster

Jeg skal i nærværende rapport beskrive eksperimentet i tre afsnit, idet jeg først vil opholde mig ved eksperimentets udgangspunkter og kontekster i form af det større work-in-progress *REALstAGE* og det oplæg, som vi i eksperimentet arbejdede ud fra. Dernæst vil jeg i beskrive arbejdet i Laboratoriet og trække de erfaringer og pointer frem, som fra min synsvinkel var de vigtigste, mens jeg i det tredje og afsluttende afsnit vil evaluere eksperimentet og forsøge at udpege forskellige muligheder og udfordringer, som *REALstAGE* og andre, der arbejder med tilsvarende teateræstetikker kunne møde i fremtiden.

a) *REALstAGE*

Projektet *REALstAGE* er et ganske ambitiøst og langstrakt projekt med flere forskellige elementer og målsætninger. Dets to initiativtagere og ledere – danser, koreograf og instruktør Helle Bach og arkitekt og scenograf Christina Back – begyndte projektet i foråret 2005 med den hensigt at foretage en ekstensiv, fortløbende undersøgelse og udvikling, som skal munde ud i en offentlig forestilling på Dansescenen i København i foråret 2008. Projektets teater- og danseæstetiske kerne er mødet mellem nye tekniske muligheder (mobiltelefoner, bærbare og internetopkoblede computere, projektorer, livestreaming, videomobiltelefoner, mm) og den teatrale, kropslige realitet i form af dansere/performere og tilskuere. Metoden er primært en praktisk-eksperimentel afprøvning, og før eksperimentet i Laboratoriet var *REALstAGE* således i foråret 2006 på et længere ophold på Københavns Universitet, hvor der blev lavet en "showcase", dvs. en visning af et foreløbigt del-resultat for et udvalgt publikum. I sommeren 2006 var projektet på et ophold på koreografen Robert Wilsons workshopcenter *Watermill*, ligesom der i december 2006 blev arbejdet videre på *Kigkurren* i Kanonhallen, København.

I løbet af dette arbejde var der blevet udviklet et storyboard over showcasen's enkelte scener og den historie, som scenerne udgør; der var blevet udviklet og indøvet koreografi, og der var blevet eksperimenteret med både videoprojektion og tilskuernes interaktive medvirken via mobiltelefoner. Næste skridt i den teknologiske undersøgelse i Laboratoriet var at inddrage bærbare computere og livestreamede billeder.

På indholdssiden fokuserer *REALstage* på relationen mellem de nævnte informationsteknologiske muligheder og kærligheden. Den endelige forestilling har således arbejdstitlen "Kærlighed.dk", og tematisk kredser projektet om spørgsmålet om informationsteknologiens betydning for vores måde at opfatte hinanden på, navnlig i forhold til kærligheden: hvad sker der med vores opfattelse af den anden som "virkelig", når vi i dag har så omfangsrige muligheder for at være "virkelige" i en medieret og tendentielt iscenesat form? Hvad gør mulighederne for virtuel tilstedeværelse og leg med identiteter ved vores kærlighedsliv og -opfattelse? Det er spørgsmål som disse, *REALstage* undersøger – ikke ud fra hverken en moralsk fordømmelse eller en teknologi-fetichistisk begejstring, men ud fra en grundlæggende nysgerrighed.

b) Det fælles udgangspunkt for eksperimentet: materialet

Da *REALstage* ankom til Laboratoriet medbragte de således en del materiale, herunder et storyboard, som opererede med en lille fortælling i fem scener. I storyboardet optræder tre personer, nemlig Anders, som kun er til stede på præoptaget video, og Maria og Kristoffer, som er de to dansere, der er til stede på scenen både live og medieret. Rummet er så at sige delt i to: for det første er der selve scenen, som indeholder en mængde monitors og et lærred til videoprojektion, og for det andet er der en "anneksscene", som er et lille rum tæt på scenen, men kun synligt for publikum via video.

Storyboardets fem scener:

1. scene:

Maria og Kristoffer introduceres i en kærlighedsduet på anneksscenen. Maria forlader Kristoffer på anneksscenen for at mødes med Anders på scenen.

2. scene:

Maria og Anders mødes i en kærlighedsduet, hvor Anders er virtuelt til stede på storskærm, og Maria er til stede live i rummet. Imens vises på monitors Kristoffer, der fra anneksscenen sms'er ud til publikum. Hans sms'er og publikums sms-svar vises på monitors på scenen. Hans sms'er handler bl.a. om, hvorvidt Maria flirter med en anden, hvilket publikum kan se, at hun gør.

3. scene:

Kristoffer forlader anneksscenen og introduceres på scenen, hvor han bryder Marias og Anders' duet og tvinger Maria til at genoptage deres kærlighedsduet. Efterhånden som Maria overgiver sig til Kristoffer, vises på flere og flere skærme – herunder også på tilskuernes bærbare computere – en præoptaget video af Anders' frustrationer over at være blevet forladt (frustrationen er ikke performeret tekstligt, men kropsligt i form af prusten, stønnen, stampen i gulvet, mm).

4. scene:

Da Kristoffer nu har tilbageerobret Maria, begynder han en legende iscenesættelse af deres kærlighed: han tager et på scenen stående kamera, som er forbundet til forskellige monitors på scenen, og med det optager han både hende og sig selv i talrige vinkler. På skærmene vises de billeder, Kristoffer optager live, men også præoptagede klip – både fra scenen og fra en lejlighed, dvs. "hjemme hos Kristoffer og Maria privat". Efterhånden bliver han mere optaget af kameraet og iscenesættelsen end af den fysisk tilstedeværende Maria.

5. scene:

Kristoffer mister helt interessen for Maria, da han opdager, at han kan zoome ind på kvindelige publikummer og flirte med dem. Han forlader igen scenen, og fra anneksscenen genoptager han sin sms-kommunikation til publikum, men nu i form af flirt. Maria er alene tilbage på scenen, hvor skærmene nu viser optagelser af fugle, der kredser på en efterårsgrå himmel.

Tanken med eksperimentet i Laboratoriet var at producere en showcase ud fra dette storyboard, at inkorporere og undersøge anvendelsen af a) tilskuernes bærbare computere og b) live-streamede billeder, og endelig at vise denne showcase for et publikum og på den måde at afprøve, hvordan æstetikken virker.

2. Arbejdet i Laboratoriet

Man kan med et væsentligt forbehold inddеле arbejdet i Laboratoriet i to: et *kunstnerisk* arbejde med danserne og det samlede udtryk og et *teknisk* arbejde med opstilling af diverse skærme, bearbejdning af videomateriale, etablering af netværk og meget andet. Forbeholdet for denne opdeling er, at den kunstneriske og den tekniske undersøgelse i denne type af eksperimenter i sagens natur er meget nært forbundne og gensidigt betingede, og man kan derfor ikke – som i en "normal" teaterproduktion – reducere den tekniske undersøgelse til noget "ikke-kunstnerisk", idet den er en integreret del af den kunstneriske nysgerrighed. For overblikkets skyld vil jeg imidlertid alligevel opretholde opdelingen i den følgende beskrivelse, som afsluttes med et kort kig på resultatet i form af visningen på den næstsidste dag.

a) Teknisk eksperiment

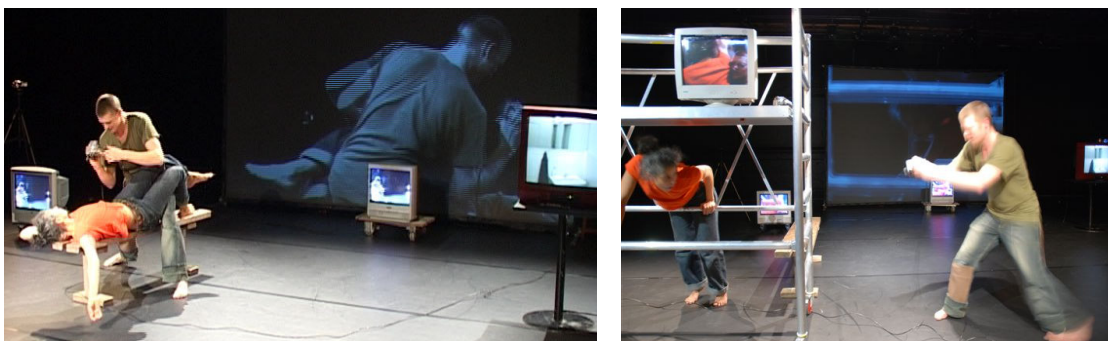
I forhold til REALstAGE's hidtidige eksperimenter var det næste trin som nævnt at få mulighed for at vise video så at sige i hver enkelt tilskueres private skød. Faktisk er det REALstAGE's ambition, at denne mulighed ikke skal anvendes ved at bruge tilskuernes bærbare computere, men derimod ved at udlevere video-mobiltelefoner. Sådanne er dog endnu ikke hver mands eje, og i Laboratoriet anvendte vi derfor bærbare computere i stedet.

Derudover var det ambitionen så vidt muligt at digitalisere samtlige videosignaler, så de kunne styres fra én og samme computer; hidtil havde REALstAGE nemlig overvejende arbejdet analogt. Forskellen mellem et analogt og et digitalt system er i praksis, at det første mere eller mindre låser bestemte signaler til bestemte monitors (via en ledning), mens det sidste giver mulighed for at sende hver enkelt signal til de monitors, man ønsker, herunder også at sende det samme signal til alle monitors. Ydermere er digitaliseringen af signaler en forudsætning for, at signalet kan sendes til bærbare computere. En anden forudsætning herfor er, at der etableres et lokalt netværk, sådan at alle tilskuere kan koble sig op på Internettet under forestillingen, og dér gå ind på en midlertidig hjemmeside og se de billeder og de videoklip, som lægges ud.

At lave en opstilling med alle disse muligheder i en teatersal er selv sagt et større projekt, men det lykkedes faktisk stort set at komme i mål med det hele. Hele den første dag var afsat til teknisk opstilling, og her handlede det mest om "hardware", altså opstillingen og tilkoblingen af diverse monitors og en projektor. Allerede anden dag kom også det lokale netværk til at fungere, så man i hele teatersalen uproblematisk kunne koble en PC til et trådløst netværk og således være på Internettet. Vanskelighederne viste sig mest at ligge i at få alle signaler ind i den samme computer, og her var der flere forhindringer: den tiltænkte computer brød simpelthen sammen på den første dag, så en anden måtte gøres klar i stedet. Det viste sig også, at nogle særlige kabler manglede, og selvom de blev bestilt som hastesag lod de vente på sig helt indtil dagen før visningen.

Endelig viste der sig også nogle problemer med helt nøjagtigt at styre den hjemmeside, som tilskuerne skulle gå ind på under visningen. Idéen var, at hjemmesiden skulle fungere som en meget aktiv medspiller, hvor det kunne styres helt præcist, *hvad* den enkelte tilskuer skulle kunne se, og *hvornår* de forskellige videoklips skulle være tilgængelige. Men det var ikke teknisk muligt. Det samme gjaldt den tiltænkte mulighed for at vise de anvendte sms'er (både Kristoffers og publikums) på hjemmesiden (og dermed på de bærbare computere). Problemerne fandt dog deres ganske "analoge" løsninger: Hjemmesiden blev delt ind i seks forskellige dele hver med sin farve. Hver del indeholdt bestemte klip, som tilskueren skulle have til rådighed på bestemte tidspunkter i visningen. Bagest til venstre på scenen blev der så ophængt seks lamper, som lyste i farver svarende til farverne på hjemmesiden, og på den måde fik tilskuerne signal om, hvad de skulle klikke på. Sms'erne blev vist på den måde, at der blev taget en serie digitale fotos af en mobiltelefon med de beskeder, som Kristoffer sender, ligesom telefonen under visningen blev fotograferet, når den modtog sms'er fra publikum. Billederne af mobiltelefonen med sms'er kunne så sendes til en bestemt monitor på scenen, så tilskuerne kunne se dem.

Men det lykkedes faktisk – bl.a. ved at flytte teknikbordet og den hårdt prøvede tekniske designer Signe Klejs ned på scenegulvet i udkanten af scenerummet, så kabelbehovet blev minimeret – at få de nævnte muligheder til at fungere, men det var først på den sidste dag før visningen, at det alting var klart, så man kunne se, hvordan det hele kom til at se ud og fungerede i sammenhæng.



b) Kunstnerisk Eksperiment

En central del af det, jeg her betegner som det kunstneriske eksperiment, var det koreografiske og skuespillermæssige arbejde med de to dansere, Maria Naidu og Kristoffer Pedersen. Ingen af de to havde tidligere deltaget i *REALstage's* eksperimenter, så her var intet forud indøvet materiale at trække på, og alting måtte indstuderet fra bunden. Dette arbejde udførte Helle Bach, idet hun begyndte med at gennemgå storyboardet og vise videooptagelser af de tidligere showcases, og herefter lod hun danserne improvisere og medskabe i indøvelsen af den kommende visnings koreografi og skuespil. Ud over de fem scener i storyboardet var det naturligvis også nødvendigt at lave de præfabrikerede videoklip, nemlig optagelserne af de to i en lejlighed. De to dansere var imidlertid meget hurtige til både at lære nyt og huske det, de lige havde lært, ligesom de syntes hurtigt at finde ind i de to roller, de skulle danse og spille.

Det egentlige eksperiment var imidlertid et andet, nemlig mødet mellem teknik og dansere, og ikke mindst det interaktive møde mellem tilskuere og "værk". Her var der to begrænsninger: For det første var det svært for alvor at komme til at eksperimentere med nogle tekniske muligheder, som endnu ikke var fuldt ud til stede. Mange overvejelser og idéer strandede derfor på et "ja, men det kan vi ikke endnu" eller "jo, måske når vi har kablerne". For det andet var Christina Back fraværende fra eksperimentets dag 2 til og med dag 6, og i den

periode var Helle Bach tilbageholdende med at træffe alt for gennemgribende kunstneriske beslutninger, eftersom projektet på alle måder er fælles for de to kunstnere. Disse begrænsninger betød dog ikke, at der ikke var kunstneriske overvejelser og erfaringer, og der var især to overvejelser, som optog os i arbejdet:

Det ene handler om balancen mellem på den ene side tilskuernes interaktion, deres aktive medvirken og deres valgmuligheder undervejs i visningen og på den anden side Bachs og Backs ønske om at kunne kontrollere visningen, som de opfattede som et – i princippet – afsluttet og fikseret hele. Problemet med hjemmesiden, der alligevel ikke kunne kontrolleres i "real-time", og diskussionen om, hvordan man kunne løse det, er ganske illustrativ for problemstillingen. Jeg foreslog, at man lod alle klip være tilgængelige for tilskuerne hele tiden, men Bach og Back insisterede på at kunne styre og rammesætte tilskuernes valgmuligheder, og vi løste det derfor med de nævnte lamper. Der fandt tilsvarende diskussioner sted omkring tilskuernes sms'er, som i det anvendte storyboard ikke har nogen indflydelse på showcasen's forløb, hvorved interaktionen går i retning af en "som-om-interaktion", men heller ikke her var Bach og Back interesserede i at åbne for direkte indflydelse for publikum.

Den anden kunstneriske overvejelse er tematisk og dramaturgisk og går på den fortalte og formidlede historie. Selvom udgangspunktet ikke var at tage stilling, vælge side og moralisere omkring informationsteknologiens indvirkning på samtidsmenneskets kærlighedsliv, så kunne man mene, at storyboardets dramaturgi alligevel lander ganske kulturpessimistisk: parforholdets idyl trues først af den medierede Anders, det reddes i første omgang af fysisk nærvær, men strander snart på al den flirt, som den iscenesatte medialitet tilbyder med en ensom og forladt kvinde som resultat. Rent narrativt melder REALstAGE dermed mere teknologikritisk ud, end projektet lagde ud med, og ydermere kunne man indvende, at historien er noget kort og lille og måske mere tjener som en anledning til at undersøge de tekniske muligheder, end den udgør en nødvendighed i sig selv. Bach og Back var til dels enige i denne kritik, men de fastholdt, at historien og dens tematik var mere end et tilfældigt valgt indhold i det formelle og eksperimentet. Under den afsluttende evaluering overvejede vi i fællesskab den mulighed, at REALstAGE allierer sig med en dramatiker, som skriver en slags libretto for "Kærlighed.dk".

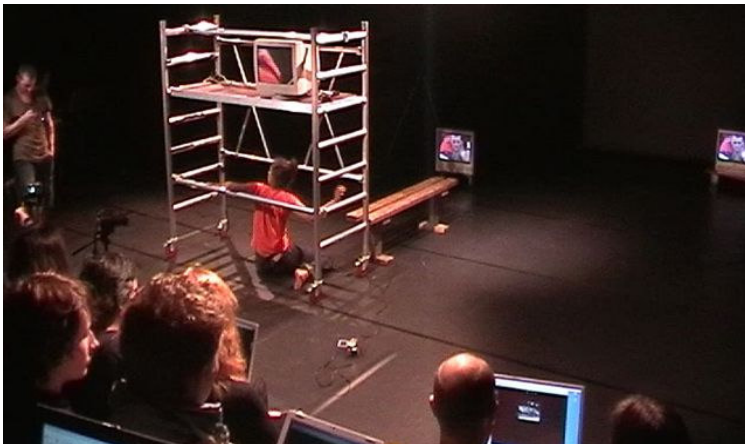
c) Visningen

Efter syv dags hårdt arbejde i teatersalen blev publikum lukket ind til en visning, som på mange måder var et meget færdigt og afsluttet kunstnerisk produkt. Da først både bærbare computere og tændte og konstant sms-bippende mobiltelefoner fungerede, blev det for alvor tydeligt, at REALstAGE arbejder med og frem imod et sceneæstetisk udtryk, som er radikalt anderledes fra det, vi kender fra de fleste andre danse- og performancegrupper. Noget af det, der efter min opfattelse fungerede bedst, var den særegne blanding af offentligt og privat, nærvær og distance. På den ene side set skabte den megen teknik en høj grad af distance til både de fysisk tilstedeværende dansere og til den teatral og koreografiske repræsentation som sådan, idet skærme og mobiler udgjorde en art filter, som vi så det hele igennem. På den anden side set var disse selv samme "filtre" både meget nære og meget private. Danserne og hele "værket" trængte sig ind på hver enkelt tilskuers egen, private mobiltelefon og bærbare computer – ja, man kunne sige, at visningen som forestilling krøb op i skødet på hver enkelt. Netop den *personlige* computer og mobiltelefonen er meget private, eftersom vi bruger dem til private og herunder også intime kommunikationer, og derfor blev det pludselig meget intimt, når REALstAGE tog dem i anvendelse. Denne positivt intimiderende "overgriben" blev samtidigt spejlet af den fortalte histories intimitet, hvor vi følger et pars fornøjelser og kvaler med deres egen informationsteknologisk bårne selviscenesættelse.

Derudover var det sceneæstetiske udtryk også karakteriseret af et vist visuelt og informationsmæssigt overload med en stress-lignende tilskueroplevelse til følge. Tilskuerne møder to dansere på scenen, en danser

på en storskærm, fem monitors med hastigt vekslende billeder, en sms-bippende, spørgende og svarforlangende mobiltelefon i hånden, og i skødet en bærbar computer med et skærbillede, hvor man skal holde øje med, hvilken farve, man må klikke på lige nu. Overloadet kunne også tjene konstruktive, æstetiske formål, men at det var til stede gennem det meste af visningen var uomtvisteligt.

Efter visningen var der dialog med tilskuerne, og der var mange positive reaktioner i tråd med ovenstående iagttagelse, men der var også kritiske røster i forhold til det interaktive element, som flere oplevede som en som-om-interaktion og ikke en reel medvirken og medskaben.



3. Evaluering

Visningen udgør på mange måder den vægtigste argumentation for, hvorfor *REALstAGE* og dette eksperiment i Laboratoriet havde sin berettigelse og kan bidrage til den almene scenekunstneriske udvikling. Projektet indeholder originale måder at bringe informationsteknologien i anvendelse, og der kommer nye og overraskende sceneæstetiske effekter ud af anstrengelserne. Men ligeså tydeligt er det også, at det er nødvendigt for *REALstAGE* at fortsætte arbejdet og herunder også overveje visse praktiske og æstetiske problemstillinger. Det sidste kan jeg ikke nære mig for at tage hul på her:

Der er tre centrale relationer, som eksperimentet efter min opfattelse giver anledning til at overveje: teknik / æstetik, interaktion / kontrol og eksperiment / work-in-progress. Det sidste handler også om, hvad et eksperiment i Laboratoriet kan og bør være.

a) Teknik og æstetik

Som beskrevet i forrige afsnit bar eksperimentet præg af, at mødet mellem de tekniske muligheder og den kunstneriske praksis blev udsat til dagen før visningen, fordi den tekniske opstilling og tilrettelæggelse tog længere tid og var mere besværlig end forventet. Ifølge Helle Bach er det ikke første gang, det er gået sådan for *REALstAGE* – faktisk gjaldt det samme for eksperimenterne i både København og i New York. Så hvis det egentlige eksperiment skulle have bestået i at lege med de tekniske muligheder i mødet med den færdiglavede koreografi, så slog eksperimentet altså i nogen grad fejl, men spørgsmålet er, om problemet i realiteten kunne være undgået. En mulighed ville have været at renoncere på de tekniske landvindinger

(netværk, bærbare pc'er, fuld digitalisering) og i stedet at "nøjes" med analoge projektioner og interaktion via mobiltelefoner, for så til gengæld hurtigt at lave en stabil opsætning med de virkemidler og bruge kræfterne på at arbejde med dem. Men en helt central pointe for *REALstAGE* er jo netop hele tiden at skubbe grænserne for de tekniske muligheder, og erfaringen af den beskrevne, konstruktivt intimiderende nærhed på de bærbare skærme, ville vi være gået glip af. At der blev arbejdet med nye dansere, der først skulle lære hele koreografien fra bunden, skyldes hele projektets langstrakte karakter, hvor det er vanskeligt at binde de samme dansere til projektet i flere år. Men hvis man på nogen måde kan komme til at arbejde med de samme dansere næste gang, ville det være en fordel.

En mulig, fremtidig løsning på problemstillingen kunne være at skille koreografi og dans helt fra hinanden i et eksperiments første fase for derefter at lade de to elementer mødes. Altså arbejde parallelt med koreografi i ét (tomt) rum og lave en komplet opstilling i et andet (teater-) rum, og derpå flytte danserne ind og arbejde med mulighederne. På den måde kunne de to elementer også bedre få arbejdsro fra hinanden.

b) Interaktion og kontrol

Også denne problemstilling blev berørt i arbejdsbeskrivelsen, og her er det min opfattelse, at *REALstAGE* i højere grad end hidtil er nødt til at vælge. Som projektet er lagt an nu, lægger det op til en høj grad af interaktion, og tilskuerne vil uvægerligt forvente at blive inddraget konkret, når deres mobiler ringer, når de kan sms'e tilbage til "værket", når de bliver optaget med Kristoffers kamera og bliver projiceret op på storskærm på scene. Men interaktionen er kun tilsyneladende (værket rystes eller ændres på ingen måde af tilskuernes indspil), og kontrollen med publikum truer hele tiden med at gøre værket *mere* lukket og *mindre* interaktivt end et mere konventionelt stykke scenekunst. Det sidste skyldes kombinationen af overload og styring: det er som om værket på én gang viser tilskuerne mere, end han/hun *kan* nå at opfatte og samtidigt helst vil bestemme, hvad han/hun *skal* opfatte. Her tror jeg *REALstAGE* må vælge mellem *enten* i mindre grad at invitere til interaktion for i stedet at fokusere på det mere lukkede og fikserede værk (som stadig tager informationsteknologien i aktiv anvendelse), *eller* at gøre alvor af interaktionen mod til gengæld at slippe noget af kontrollen med "værket". En mulig måde at kombinere de to ting (og ikke gøre enten-eller, men både-og) kunne være at indramme visse dele af forestillingen og lade dem stå åbne for tilskuernes inputs (og dansernes improvisation), mens andre dele af forestillingen var helt lukkede og fikserede.

3) Eksperimenter og progressive works-in-progress

Denne sidste relation er en overvejelse omkring typer af eksperimenter i Laboratoriet. *REALstAGE* kan beskrives som et langt og omfattende work-in-progress med helt klar eksperimentel karakter. Ikke desto mindre er det på sin egen måde ganske produktorienteret (både på kort sigt, dvs. mht. visningen, og på lang sigt, dvs. mht. den endelige forestilling), og eksperimentet i Laboratoriet var ikke et selvstændigt eksperiment, men en del af et større forløb. Det betød, at arbejdet var præget af to hold: *REALstAGE* og Laboratoriet, hvor *REALstAGE* så på sit projekt med hensyn til hele forløbet, mens Laboratoriet var interesseret i det eksperimentelle i det aktuelle arbejde. Der var med andre ord tale om en vis indforståethed på "deres" side og en tilsvarende "udenforståen" på "vores side", og det er ikke nødvendigvis produktivt for hverken eksperiment eller kunstnerisk proces. Alligevel gav alle fra *REALstAGE* udtryk for stor tilfredshed med at have været i Laboratoriet, og de understregede endda navnlig den store luksus og hjælp, det havde været i deres arbejde, at de blev stillet kritiske spørgsmål, fik kunstnerisk rådgivning og blev stillet andre udfordringer, end hvis de "bare" havde haft en teatersal at være i "for sig selv". Så ud fra den respons at dømme har Laboratoriets tilgang i dette eksperiment vist sig nyttig og meningsfuld.

Alligevel vil jeg foreslå, at Laboratoriet i tilsvarende, fremtidige samarbejder i endnu højere grad anstrenger sig for at begynde en gensidigt kunstnerisk forpligtende dialog i så god tid som muligt. Det er helt afgørende, at Laboratoriet og samarbejdspartneren opstiller konkrete og specifikke undersøgelsesmål og hensigter med eksperimentet – herunder naturligvis også en mulig fælles forståelse af, hvad der netop *ikke* kan og skal fastlægges på forhånd. I tilfældet *REALstage* blev det fra min synsvinkel for meget "deres" eksperiment, og jeg var lidt for tit i tvivl om, hvori eksperimentet bestod – udover at "de arbejdede videre med deres". Men den oplevelse skal nu ikke skygge over det væsentligste, nemlig at der vitterligt blev undersøgt nogle muligheder i en ny variant af scenekunsten.

