

## Kolliderende rum

### **Ligesom virkeligheden – bare anderledes**

Allerede for mange, mange år siden, helt tilbage til den gang hvor spilforskningens førende teoretikere hed Chris Crawford, Brenda Laurel eller Sherry Turkle, var et af de brændende spørgsmål; Hvad sker der med brugeren når han eller hun er i det virtuelle rum – og hvorfor er de kunstige verdener så tiltrækkende ?

Chris Crawford, der selv var skaberen af mange af de tidlige computerspil fra Atari, fokuserede allerede med bogen ”The Art of Computer Game Design” i 1984 på at:

*”(...) A game is an artifice for providing experiences of conflict and danger while excluding their physical realizations. In short, a game is a safe way to experience reality.”<sup>1</sup>*

En central drivkraft var altså ”trygheden”. En anden drivkraft der blev fokuseret på var begrebet *Mastery*. Det at man kunne være til stede i en anden virkelighed og ”mestre” den. For nogen gjorde det den virtuelle verden til et mere fascinerende rum at opholde sig i – eller i hvert fald lettere at lære at mestre – end virkeligheden uden for computeren. Det rejste selvfølgelig en masse spørgsmål. Hvad sker der f.eks. hvis det virtuelle rum føltes mere relevant end det virkelige rum? Og hvad betyder det for vores måde at opfatte os selv på?

Sherry Turkle, der var psykologisk uddannet, undersøgte det i en række bøger. Hun lavede bl.a. en lang række klassiske studier af de gamere som hun blev konfronteret med på MIT. Det blev til det klassiske værk ”The Second Self” (også fra 1984) hvor hun især studerede computerspil og spilleradfærd og siden fulgte hun det op i ”Life on the Screen” (1995) hvor hun fokuserede på netadfærd og identitet i cyberspace, og behandlede her spørgsmål som; Hvem er vi når vi er i de virtuelle rum?

Så hvor Crawfords studier var drevet af at analysere spiller adfærd i jagten på at udvikle bedre spildesigns, så var Turkles motivation at forstå spillerens adfærd ud fra en psykologisk tilgang:

*“ (...) I believe that what fascinates me is the unstated question that lies behind much of our preoccupation with the computers capabilities. That question is not what will the computer be like in the future, but instead, what will we be like? What kind of people are we becoming?”<sup>2</sup>*

En lang række bekymrede forældre til teenagebørn stillede sig de samme spørgsmål de år. Det virtuelle rum var en hel ny verden, der adskilte sig markant fra vores egen verden, men som vi ikke desto mindre kunne interagere med på en hel anden måde end man tidligere havde kendt det fra litteraturens og filmens verden. Et nyt rum hvor den nysgerrige og bekymrede forælder så sine børn lege uden at kende stedet og uden opsyn.

Meget af mystikken ved de virtuelle verdener er faldet siden dengang, i takt med integrationen af computeren på alle planer af vores dagligdag. Men hvad tiltrækningen til de virtuelle verdener består i, bliver stadig diskuteret heftigt indenfor bl.a. spilforskningen.

Op gennem halvfemserne prøvede flere forskere at placere computerspillet i det nye medielandskab, se på hvor det virtuelle og digitale rum kunne sidestilles med andre kunstige verdener, som filmens

---

<sup>1</sup> Crawford (1984), page 12

<sup>2</sup> Turkle (1984), page 13

og teatrets. Mest banebrydende dengang var måske Brenda Laurels ”Computer as Theatre” (1993), hvor hun for alvor begynder at tale om det virtuelle rum. Hendes baggrund var teatervidenskab, men hun begyndte som software designer på Atari i 1977. Så hvor mange andre i branchen på det tidspunkt tænkte på spil som kode, begyndte hun i højere grad at se det som fortælling og rum:

*”(...) Both theatrical design and graphical interface design are aimed at creating representations of worlds that are like reality only different.”<sup>3</sup>*

Og I disse rum skete der altså noget centralt med tilskuerens traditionelle rolle, som man tidligere havde kendt den f.eks. i teatret:

*”(...) People who are participating in the representation aren't audience members anymore. It's not that the audience joins the actors on the stage; it's that they become actors – and the notion of “passive” observers disappears”<sup>4</sup>*

Den tilgang blev central for en hel skole af amerikanske (kvindelige) forskere. Hvor fokus tidligere havde ligget på spillenes ”puzzles”, så blev det narrative nu en aktiv medspiller. Ideen om spil som historier hvor man selv spillede hovedrollen. Selve det at bevæge sig rundt i de virtuelle verdener blev nu centralt. Der blev sat mange navne på de oplevelser, men Janet Murray gjorde det måske mest markant i ”Hamlet on the Holodeck” (fra 1997), hvor hun introducerede sit Agency begreb, der definerede den grundlæggende fascination ved at bevæge sig og agere i de kunstige verdener. Altså deltagelse på alle planer. Agency dækkede altså både det der normalt relaterede til et spils gameplay, men også noget andet – f.eks. selve glæden ved at navigere:

*”(...) The ability to move through virtual landscapes can be a pleasure in itself, independent of the content of the spaces. A friend of mine whose son is an avid Nintendo player complains that when he tries out the games he is annoyed at having to be fighting all the time, since the combat is an unwelcome distraction from the pleasure of moving around the unfolding spaces of the maze.”<sup>5</sup>*

Janet Murrays fokus på Agency virkede selvfølgelig voldsomt provokerende på mange af de (fortrinsvis mandlige) forskere, for hvem computerspil netop var kendetegnet ved selve den måde man blev opslugt af spillets kompetitive udfordringer. Hvor Murray fortabte sig i de virtuelle rum og de narrative dimensioner, fortabte andre sig langt mere i adrenalinsuset og ”tab og vind” – dimensionen. Man kunne godt blive enige om at det der foregik i den virtuelle verden var fascinerende, men ikke hvori fascinationen bestod.

Et metabegreb alle dog kunne tilslutte sig var Csikszentmihalyi's Flow. Et begreb som han lancerede i ”Flow: The Psychology of Optimal Experience” fra 1990. Det satte ord på hvad der skete ”når man tabte sig selv”. Udgangspunktet var egentligt Csikszentmihalyi's forsøg på at kortlægge hvad det egentligt er der gør et menneske lykkeligt – og her stødte han på den undefinerbare følelse af at blive opslugt af nuet eller fortabe sig i en aktivitet. Det var forsøget på at indfange disse følelser der endte i arbejdet med begrebet ”flow”. Han udviklede siden begrebet i en lang række publikationer – og der hvor det for alvor blev interessant i spilforskningen var da Csikszentmihalyi begyndte at fokusere på hvilke aktiviteter der knyttede sig til flow oplevelser:

<sup>3</sup> Laurel (1993), page 10

<sup>4</sup> Laurel (1993), page 17

<sup>5</sup> Murray (1997), page 129

*”When describing the optimal experience (...) we have given as examples such activities as making music, rock climbing, dancing, sailing, chess and so forth. What makes these activities conducive to flow is that they were designed to make optimal experience easier to achieve. They have rules that require the learning of skills, they set up goals, they provide feedback, they make control possible.”<sup>6</sup>*

Med den beskrivelse af Flow oplevelsen lå computerspillet lige for; regler, skills, mål og feedback, simpelthen beskrivelsen af hvad spil er bygget op af. Og Csikszentmihalyi blev standard i næsten enhver artikel der prøvede at beskrive hvorfor det var så appellerende at opholde sig i computerspillenes verden.

Siden har forskningen haft mange bud på hvorfor det er så fascinerende at opholde sig i de virtuelle verdener. Der er en helt grundlæggende fascination ved at interagere, forskellige gameplays får os til at konkurrere, mestre og simulere, spilvirksomheden får os til at glemme os selv.

### **Det interaktive virtuelle rum**

Vi er blevet vant til det digitale virtuelle rum, ligesom vi for længst er vænnet til andre fiktive rum; litteraturens rum, teatrets rum, filmens rum, etc. Men det spændende ved de digitale virtuelle rum er på mange måder anderledes end dem vi tidligere har kendt, fordi det virtuelle rum også er et rum vi kan agere i. Vi befinder os i en verden hvor vi kan bevæge os og hvor vi kan handle med vores avatar. I det øjeblik vi klikker med musen er der en respons på skærmen. Vi har simpelthen taget kroppen med os et lille stykke ind i den virtuelle verden via vores avatar. Vi er i en verden hvor vi i højere og højere grad opfatter et reelt rum, der er ikke alene op, ned og til siderne – der er også oplevelse af dybde og ”foran” og ”bagved”. Det der sker inde i de virtuelle verdener har flyttet sig fra 2d verdener til mere og mere realistiske 3D verdener, så virkeligheden inde bag skærmen og virkeligheden udenfor er blevet langt mere jævnbyrdig end tidligere.

Men med udviklingen af bedre og bedre 3D engines, er det interaktive fokus også flyttet. Det arkitektoniske rum er blevet langt mere væsentligt i den virtuelle verden. Selve oplevelsen af at bevæge sig i et 3d rum er kommet i fokus. I et 2D univers vil et klik typisk føre til en ny handling – i et 3d univers fører det typisk til at avataren bevæger sig. Lad mig give et eksempel. Hvor vi i et 2D univers kan se to døre (f.eks. en rød og en sort), vil vi overveje konsekvensen, klikke på en af dem og ofte rykke ind i et nye rum eller en helt ny scene. I et 3D univers betyder samme klik at avataren løber hen imod døren – åbner den, og sender os flydende videre ind i et nyt 3 dimensionelt arkitektonisk rum. Hvor interaktionen tidligere lå i valget og det bekræftende klik, så er vi i 3D universerne, inde i en simuleret virtuel tilstedeværelse hele tiden. Det skulle man ikke tro betød alverden for måden at fortælle på, men det gør det. I bevægelsen fra 2D til 3D, er hele måden at fortælle historier på skiftet.

### **Do – don’t show!**

Da filmen i sin tid skulle fri af teater og litteratur, var én af de sætninger der dukkede op alle steder ”Show don’t tell” – her var et visuelt medie og derfor var personernes *handlinger* mere effektive fortælle-mæssigt end personernes *refleksioner*. Det samme gør sig på sin vis gældende i computerspillets bevægelse fra 2D til 3D. Nu siger man ikke ”Show don’t Tell”, men snarere ”DO don’t Show”! Vi er ikke interesserede i at nogen viser os hvad der sker – vi vil gøre det selv! Det betyder at selve den fysiske bevægelse i rummet er blevet vigtig i sig selv. Simulationen tager mere plads. Og i praksis gør den det ofte på bekostning af det narrative. Eller sagt på en anden måde, den narration der ikke kan veksles til bevægelse har det svært.

---

<sup>6</sup> Csikszentmihalyi, (1992), page 72

Et sted hvor man kan se det meget tydeligt er i den status begrebet ”cutscene” har fået. For ti år siden ville begrebet have dækket den filmsekvens der kom før spillet gik i gang. Her så vi en general der gav os en mission eller en troldmand der fortalte hvordan vi burde gå igennem Tågebjergene og søge efter den hellige gral. En cutscene gav på cinematografisk vis en introduktion til univers og mission – derefter startede spillet. Når man snakker om cutscenes i dag er der tale om hvilken som helst animeret scene – som i praksis er ALT der ikke lige er integreret som standardfunktion i den aktuelle spilengine. Enhver replik er dermed også en cutscene, enhver overdragelse af et redskab eller andre handlinger der ikke ligger klar i den engine man arbejder med er en cutscene. Og det er cutscenes der æder tid, mens den almindelige navigation så at sige er gratis. Den store udfordring når man går fra en bog til en film, er at få tanker omsat til fysiske handlinger. Den store udfordring når man går fra et 2D univers til et 3D univers, er at få det narrative budskab omsat til avatarens bevægelse. Her er den store bonus de gange hvor man kan bevæge sig frit i rummet, samtidigt med at man får en meningsfuld respons fra spillet. Det at kunne gå alle steder i et virtuelt univers, det at kunne gøre helt uventede ting, der så at sige overbeviser én om ”at alt er muligt her”. Simulationens troværdighed bliver det altafgørende og bærende parameter. Der er altså sket et klart skridt i den rumlige dimension. Et skridt der også fører til en højere grad af realisme i de virtuelle verdener.

De ændrede forhold til selve det rumlige har mange konsekvenser rent manuskriptmæssigt, en af de mest krævende er at figurerne i de store 3D verdener sjældent er programmeret til at blive på en bestemt location. De kan bevæge sig og er udstyret med mere eller mindre AI, der betyder at man som forfatter ikke altid helt ved hvor de er eller hvad de gør. Hvor de gamle 2D verdener blev bygget op i lange strenge der lod sig veksle til komplekse og detaljerede (men pålidelige) flowcharts, så undslår de nye 3D universer sig ofte. Man kan arbejde med tids og plot linier, baggrundshistorier, location og adfærdsbeskrivelser o.s.v. men karaktererne fistrer rundt. Derfor kan manuskripterne og historierne ikke længere helt på samme måde tænkes i strenge, men må fæstnes anderledes rumligt.

### **Kollisionen skaber nye rum**

Og med den nye Wii, tages endnu et stort skridt i forhold til rumligheden. Her er det almindelige museklikkeri blevet afløst af et langt mere sofistikeret værktøj, og nu er grænsen mellem kroppen og den virtuelle verden endnu engang overskredet en lille smule. Vi styrer ikke længere avataren med vores vilje og et museklik – nej, med Wii’en bliver hele kroppen integreret – og grænsen mellem det fysiske og det virtuelle rum udfordres. Den virtuelle og den fysiske verden kolliderer. Når manden med kniven i Resident Evil, kaster sig op på ryggen af min avatar i det virtuelle rum – skal han ikke klikkes af... nej han skal rystes fysisk af, ved at man ryster sin controller, i den fysiske verden. De to verdener træder tættere og tættere på hinanden og fiktionens verden har en stor fod inde i spillerens dagligstue.

Det gør oplevelsen større for de fleste af os. Vi kan lide når de forskellige verdener kolliderer, der er noget fascinerende i de små rystelser af vores virkelighedsbegreber.

Men hvorfor egentligt det? Efter mange års forsken i, hvad der tænder os i de kunstige verdener, synes det nye spørgsmål der trænger sig på at være; Hvorfor er det interessant at være i flere verdener samtidigt? Hvorfor dette sus når forskellige virkelighedsrum støder sammen.

Min fornemmelse er, at det dragende ved sammenstødet mellem den fiktive verden og den verden vi allerede agerer i, er at der i selve kollisionen skabes helt nye rum. Præcis som en by ikke defineres af sine bygninger alene, men også af de rum der skabes *imellem* bygningerne. Man kan sige at disse nye rum kan sammenlignes med byrummets torve og pladser. Lad mig komme med et eksempel: Den trappe der fører op til kirken, er måske ment som et vedhæng til byens kirke, men i realiteten bliver den det sted – det rum - hvor folk slår sig spontant ned og mødes. Lægger man tag over

trappen og kalder den et konferencerum, affolkes det lynhurtigt igen og opstår i stedet i et andet tomt byrum med de rette betingelser.

Det mønster kender vi ikke alene fra byplanlægningen, men også fra arbejdet med kunstnerisk kreativitet. Jeg vil senere i denne artikel bruge bl.a. Hotel Pro Forma som et eksempel på dette, men vil lige nu nøjes med at pege på, at hvis vi skal skabe nyt, kan vi ikke bruge etablerede rum.

Det nye opstår i tomrummet mellem i forvejen etablerede rum.

Eller sagt lidt mere dramatisk; ”det nye” opstår i kollisionen mellem de velkendte rum.

Denne artikel konstaterer altså at der opstår en ekstraordinær oplevelse hos brugerne når det virtuelle møder det fysiske rum. Det kan være på det virtuelle plan, når 2D verdenen udskiftes med 3D verdenen. Det kan være når Wii´en lanceres. Eller det kan være i koncepter med mobile devices, hvor man befinder sig i den fysiske verden, mens man deltager i en fiktion.

I forsøget på at forstå *hvorfor* vi fascineres så meget af virkelighedsplaner og rum der kolliderer, vil jeg vende blikket mod kunstens og kreativitetens verden, fordi kunsten så tydeligt lever at bevæge sig på disse grænser og udforske nye rum. Men jeg vil også se på kreativitetsforskningen. Hvad har forskningen at sige om kreativitet og det at skabe nyt?

### **Fire indfaldsvinkler til kreativitet**

Udviklingen i vores forståelse af kreativitet opsummeres bl.a. af Jakobsen & Rebsdorf i deres bog om ”Ideudvikling ved kreativ innovation”. Her finder man ud over Jakobsen og Rebsdorfs eget bud en beskrivelse af fire grundopfattelser.

#### For det første er der den mystiske indfaldsvinkel.

Den opfatter grundlæggende kreativitet og inspiration som noget der kommer til os udefra (eller fra oven); en intens og mystisk eller religiøs oplevelse, der griber os og får os til at skabe noget der er større end os selv.

#### Den anden retning er den psyko-dynamiske indfaldsvinkel.

Her er den kreative kraft ikke hentet ”udefra”, men ”indefra”. Kreativiteten optræder her med psykologien som udgangspunkt – og kreativiteten er noget der opstår i spillet mellem det ubevidste og det bevidste. Man bruger f.eks. drømmene som kanal til det ubevidste og vores mere rationelle bevidsthed til at analysere dem.

#### Den tredje retning er den social-psykologiske indfaldsvinkel.

Her er det der møder og inspirerer os de personer eller miljøer vi bliver en del af og hele spillet imellem dem. Fokus i denne form for kreativitet kan f.eks. ligge i gruppe dynamikker og måden omgivelserne indrettes på og påvirker vores kreativitet på. For at fastholde og bruge grupper og omgivelser arbejder den social psykologiske skole ofte med ting som associationshierarkier og andre metoder til at fastholde det flygtige. Mange af de metoder man bruger til at brainstorme med er opstået her.

#### Den fjerde retning er den kognitive indfaldsvinkel.

Dens fokus er selve tankeprocessen. Grundlæggende kan man sige at den spørger, hvordan vi opfatter og navigerer i verden omkring os? Kort sagt hvordan vores tænkning fungerer – og den peger på at vi arbejder i mønstre når vi tænker. Dette betyder at vi grundlæggende har svært ved at tænke noget der er nyt. Det interessante er altså når vores mønstre brydes op eller udfordres. Det er her kreativiteten opstår.

Den mystiske indfaldsvinkel taler altså om at det kreative kommer udefra. Inspirationen er en mystisk oplevelse. Den psykodynamiske indfaldsvinkel taler om at det kommer indefra. Inspirationen hentes fra drømmene eller det fortrængte. Den socialpsykologiske indfaldsvinkel ser igen på fænomenet som noget udefra, nemlig inspirationen som en udveksling mellem mennesker og omgivelser (miljøer). Og den kognitive indfaldsvinkel rykker ind igen og ser på hvordan vi grundlæggende tænker. Inspirationen kommer her når vi udfordrer vores vante tankemønstre. En ting er alle skolerne dog fælles om vi har en bevidsthed der ikke i sig selv gør andet end at genskabe det vi allerede ved. Når den bevidsthed udfordres af noget opstår kreativiteten. Dette noget kan være af mystiske dimensioner, det kan komme fra vores underbevidsthed, eller det kan komme fra vores omgivelser i udvekslingen mellem mennesker eller nye måder at tænke på. Når velkendte rum udfordres – er der mulighed for at skabe nye... Vel at mærke nye der er større end os selv. For det er også dét de fire skoler peger på. Gør man sig til genstand for guddommelig indgriben, skaber man noget der er større end en selv (se f.eks. Johannes åbenbaringen), gør man sig tilgængelig for hele sit ubevidste fordobler man omfanget af sin bevidsthed (se f.eks. surrealisterne), gør man sig tilgængelig for gruppen skaber man ting der er meget større end det enkelte individ (se f.eks. på effekten af brainstorm) og udfordrer man sit tankesæt eller sine tankemønstre opstår der i ideer man aldrig rationelt kunne være noget frem til.

Netop dette med at udfordre egne tankemønstre har været en del af min egen kreative metode siden jeg for mange år siden producerede min første interaktive fortælling (Blackout 1997). Folk der har været involveret i mine workshops og undervisningsforløb kender teknikkerne og tankesættet fra bl.a. kreativitetsovelser som "Kuben", der udfordrer kronologi. "Hidden Moustache" der udfordrer måden vi arbejder med persontegning eller "Demands" der arbejder med benspænd til allerede etablerede ideer. Kort kan man sige at alle teknikkerne bygger på at man arbejder så langt man kan med sin ide, hvorefter man udfordrer den med "noget udefra kommende" og opdager at man faktisk kan skabe endnu et niveau til sin ide. Ofte er det et niveau der puster originalitet ind i ideen og giver det ellers velkendte et kreativt kick. To verdener slår imod hinanden – og et nyt rum opstår.

### **De Bono og den kreative tankemetode**

Indenfor den etablerede litteratur, er en af de mest markante fortalere for at udfordre de etablerede tankemønstre canadieren Edward De Bono.

Kaster man sig over det der er oversat til dansk (PO: Kreativ tankemetode), kan man godt blive lidt forskrækket over den populære og lidt skrydende stil. Her står generaliseringerne nemlig i kø. Klassisk græsk tænkning præsenteres og kasseres på fire linier og det samme gør hele den akademiske analytiske tænkning og de Bono står tilbage med en ny revolutionerende måde at tænke på som vi alle sammen burde kaste os over. Det kort han hele tiden har på hånden er at analysen og den logiske tænkning i sig selv er en forhindring – og med det kan han jo tilbagevise hvad som helst. Ikke desto mindre argumenterer han selv "logisk" hele tiden i sine små anekdoter om sine egne kreative fortræffeligheder. Det mest slående ved læsningen er at hele hans argumentation bygger på en kritik af det han kalder JA/NEJ tænkning – overfor den tænkning sætter han sin egen PO-tænkning, der bygger på åben, kreativ og parallel tænkning. Og det er jo fint, bortset fra at han derefter deler verden op i to måder at tænke på, nemlig NO-PO tænkning og PO tænkning. Så meget for at gøre op med dualismen. Men når man er færdig med at more sig over det er der faktisk ting at hente. Resten af forfatterskabet stikker en tak dybere og når han holder en pause i sin kritik af verden omkring i almindelighed og den akademiske verden i særdeleshed er der faktisk pointer at hente i det han kalder "Parallel tænkning" og i måden at udfordre traditionelle tankemønstre. Hvad gør man f.eks. når man bliver stillet en kreativ opgave man ikke umiddelbart kan løse:

*”Når jeg bliver bedt om at finde ud af noget, går jeg hen i den nærmeste kædebutik og tager en tilfældig ting, hvormed jeg skaber en sidestilling til problemet, jeg er optaget af. Du kan også besøge en udstilling, som ikke har nogen forbindelse med dit direkte interesseområde, eller tale med en person fra et andet miljø. Det afgørende er, at du bringer noget ind udefra og ikke vælger tingen på grund af dens relevans for problemet.”<sup>7</sup>*

Den kreative tanke opstår altså ikke hos de Bono ved at vi sætter os ned og analyserer på den opgave vi har fået. Det får os bare til at reproducere os selv. Nej, det kreative opstår ved at vi konfronterer det med noget udefra. Han deler den åbne og kreative tilgang til tingene ind i tre grundlæggende principper:

Den intermediære umulighed.

Den tilfældige sidestilling.

Udfordring til ændring.

Den intermediære umulighed bygger på at man ikke forkaster en umulig ide, men udvikler videre på den sideløbende med alle de andre muligheder der er. Hvor almindelig analytisk og logisk tænkning vil bygge på at forkaste umulige ideer, lader han alle ideer leve videre og blive udviklet sideløbende. De umulige ideer kommer dermed konstant til at udfordre og supplere de rationelle ideer og åbne for nye uventede muligheder. De Bono ville højst sandsynligt aldrig kassere tanken om et hus der var bredt foroven og smalt forneden – selvom enhver ville kunne regne ud at det ville vælte. De Bono strategien ville typisk være at udvikle videre på det; måske arbejde med at finde gangbroer der kunne forbinde det til nabohusene og dermed stive det af eller at ende med at bygge det med en fornuftig balance, men arbejde med at det visuelt fremstod som om det hvilede på en spids via bygningens tekstur etc. Altså masser af originale muligheder der alle ville stamme fra at man havde designet videre på en ”uhyrlig” ide.

Den tilfældige sidestilling. Vores hjerne er konstrueret til at forholde os til det relevante – hvilket også hurtigt bliver til det velkendte. For at bryde traditionelle tankemønstre foreslår De Bono den ”tilfældige sidestilling”, som jo er en velkendt teknik fra kunsten – han bruger poesien som eksempel hvor man skaber nye betydninger i sproget ved at sætte ord sammen på nye måder. De Bono mener f.eks. at vi ”har så mange ideer på lager, at hvis man sætter to ideer i gang fra hvert sit sted, vil de til sidst mødes”<sup>8</sup> og at ”Det afgørende er, at du bringer noget ind udefra og ikke vælger tingen på grund af dens relevans for problemet.”<sup>9</sup>

Endelig er der hans udfordring til ændring. Når vi har fundet en løsning på et problem, er vi ikke færdige – vi skal fortsat se på alternativerne og lægge den ”rigtige ide” til side. Vi skal altså vedvarende udfordre og udforske om man kunne se det hele på en ny måde.

*”Holdningen består i anti-dogmatisme og anti-arrogance. Holdningen indebærer, at en given måde at se tingene på godt kan være fuldt korrekt, men ikke udelukker andre måder at se dem på.”<sup>10</sup>*

<sup>7</sup> De Bono, (1989), page 108

<sup>8</sup> De Bono, (1989), page 104

<sup>9</sup> De Bono, (1989), page 108

<sup>10</sup> De Bono, (1989), page 118

I et af de Bono's lidt ældre værker, med den beskedne titel "Parallel Thinking. From Socratic to de Bono Thinking"<sup>11</sup>, bliver det meget tydeligt at hans ideer om parallel tænkning først og fremmest hviler på ideen om, at det ikke er sandheden der er vigtig, men den kreative afsøgning af muligheder. I hans tale om design vs. analyse taler han f.eks. om analyse som "What is" mens design er "What can be". Og han er ikke bange for at bevæge sig ud på det der af andre ville ses som tynd is. Tværtimod kan man sige. En af hans berømte metaforer er "Vand-tænkning" frem for "Klippetænkning". Klipper bliver stående, mens vand der falder på jorden vil søge nedad hvor det vil samle sig til en flod gennem mange parallelle små strømme, for måske til sidst at skabe en flod. Vandet analyserer ikke noget først eller dannes som en flod fra starten. Det søger bare ned gennem landskabet i en mængde parallelle strømme. Kreativitet og ide skabelse skal have samme dynamik.

### Uventede fragmenter og urimelige begrænsninger

Kreativitetsforskningen peger altså på at kreativitet oftest opstår når noget udenfor vores daglige bevidsthed støder sammen med vores bevidsthed. Hvad enten der nu er tale om guddommelig inspiration, psykologiens ubevidste eller de konkrete omgivelser og mennesker vi sidder iblandt. Kreativitet opstår når vores vante mønstre brydes. For at udnytte det peger de Bono på at vi skal være åbne også for de umulige ideer, at vi skal sætte uventede ting sammen og ikke være bange for vedvarende at udfordre og ændre tingene. I litteraturen kender vi denne åbenhed fra stream of consciousness. At forsøge, at sætte tanken fri og lade handlingen følge sit eget spor. I sin tid blev stream of consciousness skabt for at muliggøre den åbne og ultimativt ærlige litteratur, der rystede sig helt fri af alle sine bånd. Men som de fleste der kender lidt til litteratur ved, bliver stream of consciousness aldrig helt fri, men arbejder bare efter andre regler. For at blive i de Bono's vandmetafor kan man sige at vandet jo heller ikke finder vej tilfældigt. Det er styret af stramme love for hældning i landskabet, jordens forskellige beskaffenhed og sugeevne (sand klippe, ler), mængden af vand etc. Det er altså ikke muligt at slippe mønstre helt. Eller sagt med andre ord, når det kreative opererer, er det ikke alene kraften udefra der tæller, men lige så meget kollisionen mellem det velkendte som vi ved i forvejen og det nye der tilføjes. Kreativitet er at bryde vante mønstre og lade sig føre med til nye løsninger. Kreativitet er når forskellige rum kolliderer og kræver at noget nyt bygges op.

For at understrege denne pointe vil jeg gerne et øjeblik se på hvordan dele af kunsten forholder sig til kollisionen som kreativitetsskabene. De to metoder jeg vil fokusere på her er brugen af fragmenter og brugen af for snævre rammer.

Fragmenter eller uventede møder: Brugen af fragmenter kender vi f.eks. fra surrealismen. Når man lader ting der intet har med hinanden at gøre mødes på en uventet måde. Når vi ser ting der ikke er fremstillet som vi kender dem i forvejen, vil vi intuitivt prøve at skabe orden i vores verden ved at søge en ny måde at forbinde tingene på og dermed give dem mening. Når vi konfronteres med ting der ikke umiddelbart har mening, må vi konstruere meningen selv. Og selve den proces tvinger kreativitet frem.

I arbejdet med interaktiv fiktion, støder man f.eks. rigtigt tit på at brugeren læser ting ind i det spil man har lavet, som aldrig er sagt eller formuleret nogen steder. Brugeren fylder så at sige hullerne ud selv – skaber forbindelser der hvor de mangler. Selv når brugeren bliver prøvet virkelig hårdt, med meget mangelfuld eller fragmenteret information, organiserer vi os med rammer der kan få tingene til at hænge sammen. Starter en film f.eks. med en billedstorm af absurde situationer, vil en typisk reaktion være: "Nå nu er der en der drømmer noget"... Og præsenteres vi for en række tilfældige objekter til en kunstudstilling, vil vi automatisk prøve enten at gruppere dem (de tre der

---

<sup>11</sup> De Bono, (1995)



passer sammen, men den der bryder mønstret) eller vi kan læse et symbolsk lag ned over det vi ser. Tre sten i en bunke og en enkelt sten i hjørnet bliver f.eks. hurtigt til ”en udenfor gruppen” og står der oven i købet ”outsider” på værket, vil vi begynde at reflektere over sten som materiale (hårdheden) eller over formerne (spidse og runde) etc. Vi digter med, vi skaber mønstre, vi skaber mening. Og det er jo det fantastiske ved kunst. Ikke nødvendigvis det kunsten siger, men det den får os til at tænke. Når to verdener mødes, fanges vi og skaber kreative rum.

Urimelige begrænsninger: Vi kan altså på den ene side se på vores trang til at skabe mening og orden mellem de fragmenter vi har omkring os, en slags forsøg på at skabe ”orden i uorden”. På den anden side har vi nysgerrigheden efter det vi ikke kan se. Altså en trang til at bryde vores orden op for at ekspandere. Man kan næsten forestille sig det som en akse, hvor trangen til orden ligger på den ene side og trangen til at ekspandere ligger på den anden.

En af måderne at udnytte trangen til at ekspandere på kan være ved at arbejde med ”urimelige begrænsninger”. Rum der er så snævre, at man er nødt til at bryde rammerne og skabe noget der er større. Indenfor filmen, har den metode været en af de mest nyskabende og kreative vi har oplevet i mange, mange år. Jeg tænker her på hele bølgen af dogmefilm, hvor netop restriktioner og begrænsninger skabte ægte fornyelse i filmsproget. Metoden er også demonstreret på fornemmeste vis i Lars von Triers ”Bespænd”, hvor han ved at skabe uhørt snævre rum for filminstruktøren Jørgen Leth udfordrer denne til at nytænke og skabe helt nye værker, der så at sige ”er større end kunstneren selv”. Han lader altså kunstnerens traditionelle rum, møde et andet rum (her skabt af snævre rammer) – og resultatet bliver løsninger der er nye - også for Jørgen Leth selv. Man opsætter altså en ramme der i første omgang virker urimeligt snæver. Det betyder at man må transformere sit indhold og skabe nyt rum.

Jeg argumenterer altså her for at arbejde med kollisionen som kreativ drivkraft. Men i ovenstående peger jeg dels på tilskuerne til en kunstudstilling – dels på kunstneren i skabelsesprocessen. Det rejser selvfølgelig spørgsmålet om vi her taler om den situation hvor vi *afkoder* et kunstværk eller om vi taler om kreativitet når vi *skaber* et værk. Jeg vil påstå at det gælder i begge situationer, fordi jeg grundlæggende mener at kunsten aldrig er løsrevet fra den der ser den. Med andre ord så mener jeg, at kunsten opstår i kunstnerens møde med værket og siden i værkets møde med publikum. Det centrale er altså ikke værket som genstand, men selve mødet. Af samme grund er både skabelsen af et værk og afkodningen af det, afhængig af kreativitet. Det vil sige at ideen om kolliderende rum både er aktuel når det gælder afkodning og skabelse.

### **Fiktion – Bruger - Rum**

Vi kan konstatere at kollisionen mellem verdener eller tankemønstre kan være interessante, fordi der opstår nye rum, når de vante mønstre kolliderer. Men for at afprøve den tanke og for at gøre de abstrakte pointer lidt mere konkrete, kunne det være interessant at se på det gennem nogle praktiske arbejds erfaringer. Jeg vil derfor på de næste sider prøve at se på de tre sidste projekter jeg har arbejdet med, nemlig computerspillet ”HCA og Snedronningen” for Guppyworks, ”Egotrap” for Experimentarium og ”Sandbarnet” for Hotel Pro Forma. Tre projekter der ikke umiddelbart synes at have andet til fælles end at jeg har arbejdet med manuskriptet til dem.

Det kræver derfor at jeg prøver at se på dem gennem en fælles optik der har de foregående siders kreativitetsteorier som baggrund, og en optik der giver mening for alle tre projekter.

Jeg har valgt at fokusere på tre niveauer, for at komme rundt om projekterne i min analyse:

Niveau 1 – Fiktionslag og det konceptuelle rum: Det er selvfølgelig oplagt at se på de forskellige lag i fiktionerne når vi taler om kolliderende rum. Hvor mange lag er egentligt i spil ad gangen?

Hvad sker der når vi ser på dem isoleret og hvad sker der når de sættes sammen – og ind imellem kolliderer? Skaber det nye rum – og hvis det gør – hvordan ser de så ud? Her vil jeg bruge begrebet ”Konceptuelle rum”, fordi konceptuelle rum både kan henvise til den elementære fiktion, men også f.eks. den historiske rekonstruktion. For mange af projekterne er det nemlig typisk at de bevæger sig imellem noget der er rene fiktionsrum, f.eks. abstrakte narrative rum der skabes af selve fortællingen. Eller det visuelle rum i et computerspil, der på den ene side fremstår visuelt klart med vægge, huse og gader, men som det kun er muligt at bevæge sig i virtuelt gennem sin avatar. Endelig er der det fysiske rum, som f.eks. et museums rum vi bevæger os i helt konkret med vores krop. De forskellige rum udgør forskellige lag i fiktionen – og disse lag vil jeg gerne se nærmere på.

Niveau 2 – Bruger rolle og motivation: Da der er tale om fiktioner der ikke tager udgangspunkt i en traditionel tilskuer rolle – men derimod tale om mere interaktivt orienterede projekter, vil det være interessant at se på brugerens rolle, og da jeg først og fremmest har rejst spørgsmålet ”om hvorfor de virtuelle rum er så appellerende”, og siden har fokuseret på forskellige konceptuelle rum, vil det være nærliggende at spørge ind til brugerens plads i disse rum. Hvilken rolle spiller brugeren og hvad motiverer brugeren til at agere i disse rum? Det vil også her være centralt at spørge ind til hvordan kollisionen påvirker brugerrollen og brugermotivationen – og i hvilke former kollisionen eventuelt optræder.

Niveau 3 – Den arkitektoniske rumlighed: Man kan sige at de to første spørgsmål beskæftiger sig med ide-rummets opbygning (fiktionslagene) og brugerens møde med det (brugermotivationen) – men det efterlader stadig en del spørgsmål når det gælder det konceptuelle rum. Hvad er det der sker på det konkrete rumlige plan, både når det gælder det virtuelle rum i den digitale spilverden eller det fysiske teater eller museums rum. Her er det ikke væggenes beskaffenhed der er vigtig, men det er oplevelsen af at bevæge sig rundt i et arkitektonisk rum uanset om det opleves på skærmen eller omkring vores krop.

Med fokus på disse tre niveauer gør jeg det muligt at stille de samme spørgsmål til computerspillet som til teaterforestillingen – og jeg gør det muligt at sammenligne de tre projekter – samtidigt med at jeg kan stille skarpt på hvor forskellige dynamikker der er på spil i den kreative proces. Sagt med andre ord – jeg søger at skabe fælles rum og få dem til at kolliderere.

Lad mig summere op:

Niveau 1 koncentrerer sig om det konceptuelle rum (nemlig fiktionslagene). Hvilke lag sammensættes det enkelte projekt af – og hvordan spiller disse lag sammen.

Niveau 2 koncentrerer sig om brugeren. Hvilken position brugeren indtager og hvad der skaber motivationen til at agere i det konceptuelle rum.

Niveau 3 koncentrerer sig om det konkret rumlige perspektiv. Det arkitektoniske rum og hvad det betyder for hvordan historien fortælles og hvordan interaktionen med brugeren folder sig ud.

Med denne buket skulle det være muligt at se lidt både på det kreative, det interaktive og det rumlige. Meget passende kunne vi jo starte i eventyrets verden.



### HCA – Snedronningen og Det Magiske Spejl

I 2006 udgav firmaet Guppyworks ”HCA – Prinsessen og Fyrtojet” (På engelsk: ”The Ugly Prince Duckling”). Det var et stort anlagt 3d spil til PC – og Guppyworks direktør, Per Rosendal, lancerede det med planer om at lade det være første del af en planlagt serie.

Personligt havde jeg kun været ganske kort indover produktionen allertidligst i forløbet, til et par korte synops møder. Det egentlige manuskript til historien blev skrevet af Karsten Madsen.

I ”Prinsessen og Fyrtojet” spiller man den unge H.C. Andersen, der ankommer uerfaren og fattig til 1800-tallets København. Her møder han bl.a. prinsessen – der kort inde i historien kidnappes ”af mørke kræfter” – og brugerens hovedmission i spillet bliver at befri prinsessen igen. I løbet af spillet stiger H.C. Andersen samtidigt op igennem det sociale

hierarki i København – hvilket bl.a. kan ses på hans tøj, tingene i hans inventory og de kvarterer af byen han efterhånden får adgang til. Det narrative drive ledsages altså også af en rent fysisk og visuel udvikling. Undervejs i historien møder han en masse eventyr karakterer (alle dem han siden skriver om), som den lille pige med svovlstikkerne, Klodshans, den lille havfrue og mange flere. H.C. Andersen er altså sat ind som hovedpersonen i et univers der ubekymret blander fiktion og historisk virkelighed; H.C. Andersens eventyrfigurer blandes med reelt biografisk materiale fra den historiske H.C. Andersens liv – og alt sættes i scene indenfor den traditionelle adventure genrens rammer.

Spillet blev godt modtaget – og samme år som ”Prinsessen og Fyrtojet” udkom, blev jeg bedt om at påbegynde arbejdet med det andet spil i serien, der som arbejdstitel hed ”HCA – Snedronningen og Det Magiske Spejl”. Handlingen skulle primært foregå i Norge (Christiania) og skulle bygges op om de mest vinterlige eventyr i H.C. Andersens produktion. Her var eventyret om ”Snedronningen” selvfølgelig oplagt.

For at udvikle vores univers ville vi gerne tilstræbe at vi denne gang kom udover by-universet. Hvor hele det første spil foregik i forskellige dele af København, ville vi i den næste produktion gerne ud og bruge nogle af alle de muligheder de nordiske naturlandskaber gav os. De fysiske grænser for historien blev altså radikalt anderledes at arbejde med. Derudover ville vi gerne prøve at stramme grebet om historien yderligere, så det narrative drive blev tydeligere, samtidigt med at vi gerne ville øge brugerens muligheder for at færdes lidt løsere i spillet, i forhold til missionerne. For de fleste spiludviklere i adventure genren er det en velkendt problematik, fordi man ved skærpelsen af det narrative drive meget ofte låser sine missioner mere, mens brugerfriheden næsten altid understøttes ved at låse missionerne op. Altså de klassiske problemer omkring at arbejde i lukket vs. åben arkitektur rent fortælle-mæssigt. Ved denne produktion prøvede vi så vidt muligt at løse det ved på den ene side at kæle for historie og karakterudvikling, samtidigt med at vi åbnede op for flere sandboxgames – altså små ting man kunne gøre sideløbende med selve hovedmissionen. Desuden arbejdede vi med, så vidt muligt, at lade flere quests optræde sideløbende. Det overordnede forløb holdt vi altså lineært, mens de mange små forløb blev holdt lige så åbne som vi overhovedet kunne. Et meget møjsommeligt og komplekst arbejde, der på den ene side blev udviklet rent narrativt og gameplay-mæssigt på forfatterniveau, samtidigt med at det skulle fungere på et programmelt niveau – hvor det var uhyre bundet af de muligheder den aktuelle engine nu kunne mønstre. Endelig skulle manuskriptet møde de grafiske overvejelser og fortælle-muligheder, hvilket helt automatisk satte krav til en iterativ produktionsproces, hvor manuskriptet blev skabt og skilt ad gennem flere omgange, mens produktionen skred frem. Den rigtige dramaturgiske løsning var altså ikke



nødvendigvis den rigtige løsning når det kom til gameplay – og det der var rigtigt for gameplayet var ikke nødvendigvis det der var rigtigt på det programelle niveau o.s.v.

### **HCA og fiktionslag; Biografi og eventyr**

Som antydnet ovenfor vil nogen lægge grundlæggende fokus på koden, nogen vil se på gameplayet og andre på det grafiske udtryk, når det gælder begrebet ”content”. Mit udgangspunkt her er forfatterens. Når jeg taler om fiktionslag, taler jeg om hvad der foregår på det man kunne kalde det tekstlige niveau. Og her vil jeg gerne se på fiktionslagene når det gælder det ”biografiske” niveau og ”eventyr” niveauet.

Det biografiske lag: HCA er i vores fortælling på én gang en fiktion og en virkelig figur. I hele udformningen af byen er der lagt op til en stor præcision når det gælder om at ramme København eller Christiania på HC Andersens tid. I den første produktion blev der således tilknyttet en historiker til at sørge for at det København spilleren bevæger sig rundt i er så autentisk som det overhovedet er muligt – det gælder udpræget arkitekturen, men også indretninger inde i husene – altså hele interiøret. Her er det bestemt ikke tilstræbt at arbejde med det eventyrlige eller fiktive, men med så høj grad af realisme som det er muligt. Realismen sætter også sine spor i arbejdet med fiktionens hovedperson. Her er valgt en virkelig eksisterende person; nemlig HC Andersen og karakteren har udover navnefællesskabet med den virkelige karakter også fysiske fællestræk med digteren og biografiske fællestræk. På mange måder er HC Andersen en taknemmelig karakter at gøre den slags med, fordi han som så mange andre forfattere også holdt af at iscenesætte sig selv – hans selvbiografi hedder meget betegnende ”Mit livs eventyr”. Det betyder at han umiddelbart glider let ind i rollen som fiktiv figur med realistiske og biografiske træk. Dette biografiske lag flyder i vores fiktion fuldstændig sammen med det andet lag; nemlig eventyrets.

Eventyr laget: Sideløbende med den historiske HC Andersen eksisterer der et kæmpe persongalleri der består af alle de figurer den historiske HCA digtede. Altså et univers dels med konger, prinsesser, tiggere og dels med trolde, havfruer og hekse. I spillet fra Guppyworks bevæger de sig ubesværet rundt i det meget realistiske univers – og sætter sig præg på det. På slottet er der således pludselig hemmelige gange der fører ned til en stor labyrint – og i en af gårdene kan man finde heksens hule fortryllede træ. I ”Snedronningen og Det Magiske Spejl” kommer det historiske Christiania pludselig til at indeholde Blomsterheksens fortryllede have, der er hentet fra HC Andersens eventyr. Man sætter altså bevidst de mest fantasirige og eventyrlige ting sammen med de meget realistiske. Et træk der allertydeligst understreges af selve hovedpersonen i spillet, nemlig HC Andersen selv.

Kollisionen: Hvad bliver resultatet af det møde. Hvorfor gøre sig den umage med det biografiske lag i en fiktiv verden?

Simpelthen for at bryde rammen mellem fiktion og virkelighed. Vi accepterer og indlever os bedst i universer der forekommer os realistiske. Når en gyser forfatter som Stephen King skal overbevise sin læser om at verden er befolket af overnaturlige ting er tricket en ekstrem realisme i beskrivelsen af hovedpersonernes hverdag. Grundige beskrivelser af hverdagserfaringer som vi alle kender dem, der gør at vi kan lokkes til at tro på den overnaturlige dimension. Også hos Tolkien er dette ekstremt tydeligt. Hvordan får man på nogen måde folk til at tage små væsener med behårede



fødder alvorligt, for slet ikke at tale om orker og elvere? Det gør man ved meget omhyggeligt at beskrive deres verden på en måde der er så detaljeret, realistisk og gennemarbejdet, at vi siden accepterer hvad som helst fra drager til enorme fiktive slag.

Når den biografiske HCA og det biografiske København således møder eventyrets verden, kommer verden til at fremstå realistisk på trods af sine fabelvæsner. Der skabes simpelthen en bro mellem brugerens egen verden og den fiktion brugeren går ind i. Så sammenstødet af de to fiktionslag åbner for en verden hvor ”alt kan ske” og hvor der er hemmeligheder at udforske.

### **HCA og motivation; Store og små missioner**

Ved siden af de to niveauer jeg allerede har peget på eksisterer der selvfølgelig også det man kunne kalde ”adventure-spils” niveauet. Det er det niveau der knytter sig til hele genrens fortælleform og logik. Netop her er der endnu et spændende sammenstød af verdner hvor adventure spillets konventioner og fortælleteknikker møder det klassiske eventyr. Det er også her at hovedparten af brugermotivationen hentes i HC Andersen spillet.

De traditionelle motivationer: Traditionelt set bygges selve historien i en adventure op via missioner. I ”Snedronningen og Det Magiske Spejl” er hovedmissionen således at finde og bringe den bortførte Kay tilbage, men denne hovedmission løses step by step ved at løse en række mindre missioner. En del af dem er kronologisk bundne, mens andre er sideløbne og derved fremtræder med en større brugerfrihed. For hver mission eller opgave der løses tilføjes en ”belønning”. Denne belønning kan falde i tre kategorier;

Symbolsk – ved at man får flere point (score)

Skills – ved at man bliver i stand til at gøre nye ting

Fremdrift – ved at man får adgang til nye dele af spillet

Princippet omkring opgave og belønning er en af de mest fundamentale drivkræfter i de fleste spil. Men i adventure spillet optræder der typisk også en narrativ belønning, ved siden af de andre – altså information der sætter os i stand til at forstå mere af den bagvedliggende historie og give os hints om hvordan vi kommer videre. Og netop den forsøger jeg at betone mest muligt i arbejdet med ”Snedronningen og Det Magiske Spejl”.

De fragmenterede input: I denne forbindelse kan det være interessant at se på hvad der motiverer brugeren til at opleve historien. Udover de almindelige belønninger betjener spillet sig nemlig af den fragment-tænkning, som jeg præsenterede i kreativitetsafsnittet. Spilleren modtager ”fragmenterede input” der i sig selv ikke giver mening, men som rejser spørgsmål om ”den store sammenhæng” – og appellerer til brugerens trang til at forstå historien bag fragmentet. Den ufuldkomne historie fordrer med andre ord brugerens meddigtning. Der appelleres altså til brugerens egen kreativitet i afkodningen af historien.

I praksis vil det sige at man distribuerer historien ud i de mange personer man kan møde rundt omkring i spillet. Da man i HCA har frihed til at bevæge sig rundt i byen, er kronologien ikke fastlagt på forhånd – vi kan altså ligeså godt møde f.eks. kroværten som boghandleren først – derfor er det vigtigt at de ikke alene sidder inde med replikker der ”bringer os videre” – men også med replikker der ikke nødvendigvis har med hovedmissionen at gøre, men som alligevel giver en lille bid – et fragment – af en større bagvedliggende historie. I HCA udnytter vi det ved, at vi sideløbende med den overordnede historie opererer med små sidehistorier der typisk udspiller sig mellem personerne i byen og udvikles undervejs i spillet. De små sidemissioner der opstår, har flere



motiverende funktioner, for det første peger de narrativt på en mere rigt facetteret historie, for det andet betyder det at der bliver ved med at være andre former for input, når man går i stå i hovedhistorien.

AI som motiverende faktor: I det første spil, blev det desuden underbygget af spillets AI elementer. Den måde de forskellige karakterer hilste og henvendte sig til en på, var baseret på hvordan ens sociale status var på de forskellige trin af spillet. De rige blev mindre og mindre snobbede efterhånden som

man steg i graderne. Denne individuelle respons skulle gøre universet endnu mere realistisk og levende, men i praksis viste det sig at kun de færreste spillere overhovedet opdagede ændringerne i omgivelsernes adfærd. Så det var et stort stykke programmeringsarbejde der gav meget lidt oplevelsesmæssig bonus for brugeren. Så ved arbejdet med toeren blev vi enige om at skruer ned for den del af AI'en og i stedet for koncentrerer os om en mere direkte og tydelig respons fra de figurer vi mødte, gerne understøttet i bevægelser eller aktiviteter.

Det Guppyworks havde søgt at understøtte med AI'en i det første spil (altså at folk på gaden f.eks. hilste forskelligt på én alt efter stand), var selvfølgelig at øge oplevelsen af alt det der skete i spillet "ved siden af hovedmissionen", dels for at give mere liv og åbenhed i oplevelsen - og dels for at øge motivationen til at gå på opdagelse i spillet.

Lokale missioner: I "Snedronningen og Det Magiske Spejl" blev arbejdet i stedet sat ind på at øge de små aktiviteter man kunne fortage sig udenfor hovedspillet – en strategi der er blevet benyttet med stort held i mange andre spil. På Guppyworks havde Zelda f.eks. en stor stjerne hos en del af udviklerne og for mit eget vedkommende havde jeg hele tiden "World of Warcraft" i hovedet. Her havde jeg nemlig iagttaget hvordan min søns spilleraktivitet gik med ihærdigt at arbejde sig op pointmæssigt og skillmæssigt – mens min datter dybest set interesserede sig mere for alle de lokale features. Hvem af de andre spillere kan man f.eks. lokke til at danse, hvilken armor klær mig bedst? (ikke hvilken der beskytter bedst). Altså to totalt forskellige spiller tilgange til det samme univers. Med den meget forskellige spilleradfærd, havde de også meget forskellig motivation for deres spil og for deres udforskning af universet de spillede i. Man kan altså sagtens undersøge et univers for at finde "noget man kan bruge til at komme videre" – men man kan også undersøge et univers for at finde "små interessante ting". For mig skabte det en overbevisning om at det kunne betale sig at etablere mange små narrativer undervejs og mange små lokale aktiviteter indenfor den store ramme. Så hvor strategien for den grundlæggende mission er at holde den i en stram og kronologisk arkitektur, så er strategien for de mange lokale missioner og narrativer at holde dem så åbne som muligt, netop for at udnytte brugerens trang til at "skabe orden af fragmenter" og "til at forbinde det der ikke åbenlyst hænger sammen".

### **HCA og rumopfattelsen; den virtuelle verden**

Når det kommer til det rumlige bevæger HCA sig indenfor det traditionelle adventure interface. Vi har en virtuel 3d verden og et overlay, der er vores user-interface. Rumligt set betyder det at vi med vores avatar bevæger os i et arkitektonisk genkendelig univers der fremstår så realistisk som det er muligt. Samtidigt optræder user-interfacet med den sædvanlige palet af inventory, cursere o.s.v. altså et langt fra realistisk rum, der alene tjener til at vi kan manipulere med vores avatar i den virtuelle verden. Forholdet mellem de to rum er dog på ingen måde blevet til for at skabe en kollision, der skal tvinge brugerens kreativitet fremad. Tværtimod. De to dimensioner ses som et "nødvendigt onde", man kan ikke køre en bil uden rat og man kan ikke styre en avatar uden et user



interface. Derfor prøver HCA-spillet (i lighed med andre spil), at integrere de to umage dimensioner så meget som det overhovedet er muligt. Grafisk gøres det f.eks. ved at lade alle dele af user-interfacet være ”guldalder-agtig”, f.eks. er ventetiden hvor spillet loader, altid fulgt af en grafisk fremstilling af et tidstypisk lommeur o.s.v. Rumligt arbejder man med en høj grad af realisme i den virtuelle verden, hvor avataren færdes – og et userinterface der nærmest er en ramme omkring denne verden – helst så usynlig og integreret som muligt. Alligevel er det påfaldne *hvor* realistisk de nye 3d verdener fremstår – tydeligvis med

det formål at få brugeren til at se den virtuelle så realistisk en simulation som overhovedet muligt – samtidigt at man anerkender og accepterer menubarer og cursere der ikke på nogen måde minder om noget vi ser omkring os. I den fysiske verden sidder vi omgivet af en realistisk arkitektonisk virkelighed – og i den virtuelle verden gøres der alt for at skabe en parallel visuel oplevelse til det – men imellem de to rum sidder userinterfacet der gør det muligt for os at agere i spillet – og forsøger at optræde så sømløst og intuitivt som muligt. Og imens arbejder spilleren på at identificere sig mentalt, med den avatar der bevæger sig efter spillerens manipulation med interfacet, inde i den virtuelle verden.

Man kan sige at vi rumligt er til stede ved vores avatars krop, mens vores avatars ”tanker” bliver i spillerens hoved, fordi det er spilleren der skal foretage valgene og bibeholde identifikationen. Det kommer til bl.a. til udtryk ved at spillets figurer aldrig henvender sig direkte til spilleren (f.eks. ved at kigge ud af skærmen på spilleren), men altid henvender sig til avataren i spillet. Derefter kan vi som spillere agere med musen og se vores avatar handle for os i den virtuelle verden. Fordelingen mellem den virtuelle krop som handlende – og valget eller tanken som spillerens, kommer bl.a. til udtryk ved at HC Andersen er stum. Mentalt er vi nemlig HC Andersen når vi spiller – tankerne og valget tilhører os – mens avataren er vores krop i den virtuelle verden. Ind imellem fik avatarens tavshed ”Prinsessen og Fyrtøjet” til at stå lidt kejtet – og måden vi har prøvet at løse op for det i den efterfølgende produktion, er ved at give HC Andersen en fast følgesvend i den flabede grimme ælling, der konstant siger det højt, man ellers kun burde tænke.

### **Afsluttende; Udvidede verdener og kolliderende verdener**

I arbejdet med ”HC Andersen spillet har det ofte været vendt hvad der ville ske med dette spil – hvis det skulle fungere som et multiplayer spil. Måske fordi HC Andersen spillet er så tydeligt bygget op om kommunikation mellem en enkelt bruger og computeren. Spillet søger at skabe en meget intim kontakt med spilleren og prøver at gøre et stort arbejde for at bibeholde følelsen af en intensiveret historie, et intensiveret gameplay – og nye overraskelser for hver ny dimension der erobres i spillet. Når det gælder om at suge spillerens identifikation helt ind i det virtuelle univers ligger spillet rigtigt godt. Det svage punkt ligger på ”socialitet og kommunikation”! Hvor det traditionelle computerspil er fantastisk stærkt til at integrere den enkelte spiller i den virtuelle verden, så kan on-line spillet noget mere – det kan integrere det sociale rum i den virtuelle verden. Efter nogle år med en fantastisk udvikling i det grafiske univers, med stadig mere fantastiske 3D universer, høres det oftere og oftere at folk møder de detaljerede simulationer med en bemærkning om ”at det er flot, men...”. Der er tydeligvis andre ting der trækker mere. For mig ser det ud som om den trækken kommer fra de store on-line universer, der først og fremmest er store virtuelle pladser hvor kommunikation mellem forskellige brugere kan foregå. Steder hvor den føromtalte kollision mellem universer bliver ufattelig tydelig. Samtidigt med at spillerne sidder og tager livet af en større mængde orker i en 3D verden, går snakken om dagligdags ting... Udover at spillerne



ved alt om hinandens karakterer udveksles der også alle mulige andre oplysninger der intet har at gøre med den virtuelle verden de befinder sig i. Det synes ikke at fjerne fascinationen og indlevelsen i spiloplevelsen at al den private snak kører sideløbende med spillet. Det der jagtes er ikke nødvendigvis at leve i spillets verden i stedet for ens egen verden – snarere at integrere de to verdener – og derved gøre dem begge større.

Er det helt umuligt at opnå i situationer hvor vi har et singleplayer koncept. Altså en situation hvor

kommunikationen foregår mellem en enkelt bruger og et spil. Nej, sikkert ikke helt. Men måske er vejen at lade verdenerne kolliderer frem for at lade dem integrere. Skal vi se på spil der har betjent sig af det, så er det bedste eksempel måske ”Metal Gear Solid”. Spillet er produceret for Play Station – og i spillet skal agenten (Solid Snake) forhindre opsendelsen af et batteri atomraketter fra en base. Hans modstander er skurken Psycho Mantis, der er udstyret med telepatiske evner og derfor kan forudsige alt hvad Snake (altså spilleren) kan finde på at gøre. Ustandseligt er man for langsom og må se sig slået. Dette ændrer sig først da man i spillet kontaktes af sin overordnede, der beder en om at gå hen til sin Play Station og sætte stikket fra den Joy Pad man sidder med i en anden port ”så Psycho Mantis ikke kan se hvilke knapper man trykker på”. Herefter kan man slå ham. I det fiktive rum, bedes man altså om at ændre noget i det reelle rum, hvorefter belønningen fås i det fiktive rum igen... og selve forklaringen vipper mellem fiktionens forklaring og den reelle teknologiske forklaring (”så Psycho Mantis ikke kan se hvilke knapper”) – Psycho Mantis telepati tilhører den fiktive verden – knapperne den reelle verden. Her kan man da tale om ”kolliderende verdener” – og et publikum der nød at se væggene til de respektive verdener slå revner. Denne kollision mellem virkelighedsplaner vil jeg komme yderligere ind på i den næste case.







### **Ego-Trap; Mobilen er din nøgle**

I juli 2005 blev jeg bedt om at deltage i en mindre konsulent opgave på Experimentarium, sammen med Anne Kahr Højland, der arbejdede på en phd<sup>12</sup> for Syddansk Universitet og Poul Kattler, der er projektleder på Experimentarium. Det var dengang bare meningen at lave en kort brainstorm på et projekt der skulle appellere til de 15 til 17 årige, der traditionelt kunne være lidt svære at få i tale på Experimentarium. Det specielle ved opgaven var at den skulle præsentere allerede eksisterende opstillinger på Experimentarium, men at den også skulle tilføje oplevelsen et narrativt lag og at det hele skulle understøttes af mobil teknologi.

Der var altså tale om en opgave der arbejdede med storytelling som redskab til den faglige formidling – og som gerne ville benytte brugernes egne mobil telefoner som aktivt redskab.

Opgaven var umiddelbart svær af flere årsager;

- Man havde at gøre med en skeptisk målgruppe der så at sige skulle overtales.
- Projektet skulle integrere en ret uprøvet teknologi
- Rummet som fiktionen skulle foregå i, skulle deles med folk der var udenfor fiktionen
- De allerede etablerede opstillinger skulle integreres meningsfuldt i historien og læringsmålene overholdes så projektet kunne bruges undervisningsmæssigt.

Umiddelbart en næsten umulig cocktail, som vi kastede os hovedkulds ud i – og det isolerede brainstorm møde, blev i stedet til en projektansættelse og et projekt der for alvor kom til at fungere fra 2007.

For at forstå den kontekst projektet blev skabt i skal jeg måske lige kort ridse op at Experimentarium er et ”Science center”, hvor man gennem en række udstillinger og opstillinger kan eksperimentere med ting fra naturvidenskabens verden. I forhold til de fleste andre science centre rundt om i verden er Experimentarium meget legende og oplevelsesorienteret og forsøger hele tiden at appellere til og prioritere de legende elementer. Hvor man andre steder ser science centre med en langt ”stivere” holdning til læring, så er det klart ”Experimentariums” vinkel at tingene skal have en høj underholdningsværdi og at de især skal appellere til brugernes egen kreativitet.

Experimentarium består af en hel række udstillinger der gør bl.a. matematikken, fysikken og biologiens verden meget konkret, på en underholdende måde. De mange opstillinger er spredt over et stort område og den besøgende kan frit opleve den samlede udstilling som det passer ham eller hende. I perioder er der specialudstillinger der tematiserer forskellige emner. F.eks. var der sideløbende med Ego-trap udstillinger som ”X-treme expedition”, hvor temaet var overlevelse i de mest utilgængelige egne af jorden. Og udstillingen ”Dialog i mørket”, hvor et stort område af Experimentarium var gjort fuldstændigt mørkt, hvorefter man færdedes i mørket med en stok - helt berøvet sin synssans. Man kom igennem forskellige landskaber, parker, trafikerede veje og endda en cafe hvor man, stadig uden syn, kunne købe kaffe og kage (hvis man kunne finde pengene og en plads i den mørke cafe). Man blev hjulpet undervejs af ansatte der var blinde og derfor færdedes rutineret i det mørke univers. Sammenlignet med den øvrige museumskultur er Experimentarium altså langt fremme når det gælder utraditionelle og eksperimenterende oplevelser.

Det var altså et projekt der løb af stablen i en blanding af store udfordringer (målgruppe, teknologi og allerede etablerede opstillinger) og så en masse god vilje til at udforske, udfordre og nytænke. Men lad os starte med at løbe gennem selve oplevelsen, som den præsenteres for en bruger.

<sup>12</sup> Anne Kahr Højlands phd beskæftiger sig med; "Design og implementering af en mobil-faciliteret interaktiv fortælling i et semi-formelt læringsmiljø; En undersøgelse af unges oplevelser og refleksioner i en naturvidenskabelig kontekst"

### Ego-Trap og fiktionslagene; Mellem det virtuelle og det reelle rum

Ego-trap falder i seks afsnit, der alle sammen repræsenterer et eller flere fiktionslag. Jeg vil kort beskrive hvad der sker i de seks afsnit og siden prøve at fremhæve de forskellige fiktionslag.



*Indcheckning:* Brugerens første opgave er at koble sin telefon op og lade den telefon registrere. Via en opstillet computer lader man sit telefonnummer registrere. Herefter modtager man ganske kort efter en sms der beder en svare på køn og alder og giver en den første opgave – nemlig at gå hen til en computer ved siden af indcheckningen og spille ”Rotteræs”. Det er et ganske simpelt spil der består af en labyrint med en rotte, der vil søge mod labyrintens udgang. Brugerens skal holde rotten inde ved at lukke udgangene til labyrinten... men for hver udgang der lukkes, åbnes en ny udgang et andet sted, som rotten vil søge imod. Rotten bliver hurtigere og hurtigere

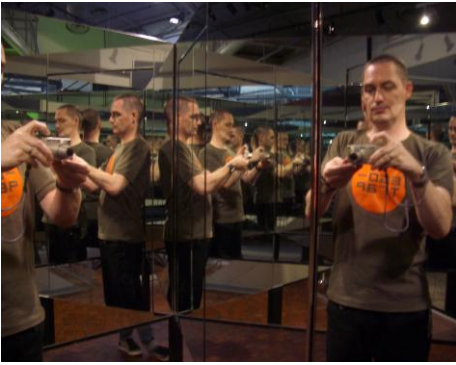
som tiden går og slutresultatet vil altid være at rotten slipper ud – udfordringen er altså at se hvor længe brugeren kan holde den fangen. Efter endt spil taster brugeren sit resultat ind på mobilen og sender det afsted.

Herefter vil brugersens telefon ringe.

*De første opgaver:* Når brugeren besvarer opkaldet vil han/hun få en meget venlig kvindestemme i røret der siger velkommen til Experimentarium og spørger om man vil være med i en række tests. Hvis man indvilger (man svarer via sms), vil hun guide en til de første opstillinger. Hvilke opstillinger man møder er forskelligt fra bruger til bruger. Der er altså forskellige mulige forløb. Men fælles for dem alle sammen er, at man før man gennemfører, bliver bedt om en prognose; hvor god tror du at du er til det du skal gøre? Man sender sit svar – gennemfører opgaven – og sender siden resultatet. Responsen vil komme på sms og kan f.eks. lyde ”Prøv at se – du er jo meget bedre end du troede...” eller ”Nå, det var sværere end du regnede med, hva!” Der kommer altså en personlig respons der er lavet på grundlag af prognosen og resultatet. Derefter vil brugeren igen blive ringet op og fortsætte til den næste opstilling.

Brugeren guides altså auditivt, men modtager responsen (og svarer) via displayet. Derudover agerer brugeren fysisk med Experimentariums opstillinger. Ser vi på fiktionslagene er der altså dels det fysiske rum vi bevæger os i – dels et virtuelt rum via telefonen. I dette virtuelle rum repræsenterer stemmen Experimentarium. På den ene side meget konkret, som guide – på den anden side fiktivt fordi brugeren godt ved at hun er præ-indspillet. Det sjove ved situationen er at selvom hun er præ-indspillet, kommenterer hun meget konkret på det brugeren foretager sig her og nu. Man har altså den balance mellem virkelighed og fiktion som man kender fra f.eks. computerspillet; jeg ved godt at responsen er præ-programmeret, men den forholder sig meget konkret til hvordan jeg interagerer netop nu. Her er altså tale om brugersens meget personlige interaktion med et virtuelt system (stemmen og sms-responsen) og et fysisk system (de enkelte opstillinger). Det skaber et unikt rum som brugeren agerer i.

*Spejle og match:* Balancen i dette rum udfordres flere gange ved at systemet forsøger at gå fra sin almindelige guide og test funktion og ind til mere intime ting. Det kan f.eks. ske ved at man bliver spurgt om hvem der er ens favoritband, hvorefter systemet kvitterer med at sige at det band kender de godt... Svarer jeg Bowie, vil responsen f.eks. være; ”Nå, ja ham kender jeg godt – det var ham der lavede ”Heroes”!”. Systemet går simpelthen op og søger på det indtastede navn i nogle af de store baser og sender titlen retur. Men illusionen er god nok, brugeren overrumplens over responsen



(”hvor kender hun mit idol fra?”) og der sker et lille ryk fra den officielle sfære til intimsfæren. Det samme sker når brugeren bliver bedt om at gå ind i spejlrummet. Spejlrummet er et trekantet rum, med spejle på alle sider. Her står man bogstaveligt ansigt til ansigt med sig selv, og stemmen i telefonen spørger om man er tilfreds med sit udseende. Her glemmer de fleste teenagere at de taler med et system og står på hovedet ind i intimsfæren – mens de sender svaret retur. Kommunikationen står altså og dirrer mellem det officielle og det intime – og for mange brugeres vedkommende er det her

de for alvor flyttes fra oplevelsen af at deltage i en mere velkendt museumsoplevelse og at bevæge sig ind i et lag der minder mere om rollespillets. Fiktionslaget skifter simpelthen karakter.

Efter responsen i spejlrummet svarer systemet at man nu vil analysere alle de data man har fået – men man får ikke bare en almindelig respons tilbage, man får også et telefonnummer retur. Dette er telefonnummeret på en anden af Eksperimentariets gæster ”den herinde der har en profil der er tæt på din”. Man bliver altså bedt om at ringe et fremmed menneske (af kød og blod) op. Systemet matcher brugerne – og resten af tiden skal man gå i par. Kontakten går altså ikke længere alene mellem bruger og system – men også med en tredje person som man møder fysisk. Fiktionslaget får altså tilføjet endnu et niveau – nemlig møder mellem de to brugere der er blevet matchet.

*Fællesopgaver:* Fra nu af arbejdes der altså med kommunikation mellem et bruger team og så systemet. De nye opstillinger man bliver bedt om at opsøge er nu typisk to-mands opstillinger, hvor man tester hinanden, konkurrerer med hinanden eller skal samarbejde. Selve kommunikationsstrukturen er stadig den samme, med en brugerprognose og en respons og med et spil mellem telefonen og de fysiske opstillinger – men der er tilføjet en social dimension. Man kan sige at kommunikationen med systemet er gået fra en officiel fase til en mere intim fase, for nu at ende i en fase hvor der fokuseres på kommunikationen mellem brugerne. Brugere er på dette tidspunkt blevet vant til kommunikationen med kvinden i telefonen og hele situationen slår derfor en kolbøtte, når telefonen pludselig ringer og præsenterer brugerne for en helt ny stemme.

*Hackeren:* Den nye stemme der møder os i telefonen tilhører en mand der begynder at stille brugerne spørgsmål som: ”Har du nogen ide om hvad de informationer der samles sammen i din profil bruges til?” og ”Hvordan kan du vides informationerne ikke misbruges?”. Til sidst slutter stemmen af med at bede dig om; ”...ikke at nævne for nogen, at du har talt med mig !” Umiddelbart efter vil telefonen ringe igen – denne gang med den velkendte kvindelige stemme, der vil spørge om man har konstateret uregelmæssigheder på linien eller nogen der har ringet. Brugeren kan her svare benægtende eller bekræftende. Svares der bekræftende vil man få at vide at man har problemer med en hacker og skal se bort fra de opkald.

Den fortrolighed man har etableret med systemet udfordres altså – og det der før har stået som en neutral informations mulighed drages nu pludselig i tvivl og tvinger brugeren til aktivt at vælge mellem to versioner af virkeligheden; en objektiv eller en manipuleret virkelighed. Begge virkeligheder tilhører fiktionsfæren, men kommer ind på et tidspunkt hvor fiktionslaget har ligget helt i baggrunden, fordi brugerne har været optaget af det sociale spil der ligger i fælles opgaveløsning. Nu bliver fiktionslaget pludselig nærværende – og ikke længere et spørgsmål om kommunikationen mellem den enkelte bruger og systemet. I stedet bliver et socialt spil mellem de to brugere vælger at tro – og det system de kommunikerer med. Med ét slag er vi lokket ind i noget der minder om rollespils dynamikken, hvor den sociale interaktion mellem brugerne blandes med interaktionen med systemet.



Hacker stemmen og kvinde stemmen vil efterfølgende give os modstridende instruktioner, som bruger teamet må forholde sig til om de vil følge eller ej. Kulminationen kommer da hackeren opfordrer brugerne til at finde ”den store drejelige parabolantenne og rette den mod et punkt, hvorfra man kan aflytte ledelsen.” Ved hjælp af den store parabol bliver det nu muligt at høre den kvinde man tidligere har haft tillid til, sidde og konfererer med en medarbejder. Hun siger bl.a. til sin kollega: ”brugerne er ikke begavede nok til at gennemskue det vi gør med dem – de finder aldrig

ud af sammenhængen – nu ringer jeg og beder dem locke af.” Og det gør kort efter ringer brugernes telefon og brugerne opfordres til at locke af. Gør brugerne det er spillet slut. Gør de det ikke vil hackeren endnu engang ringe dem op.

*Det skjulte rum:* I dette opkald beder hackeren os om at finde det rum hvor vi kan afsløre dem der manipulerer os. Han vil guide os ned under trappen til en del af Experimentarium hvor der ellers ingen opstillinger står. Alt hvad brugeren finder er en aflåst dør, med et ”Kun for personale”-skilt og en rød lampe over døren. Her vil telefonen ringe igen (registreret via brugerens blue tooth), og hackeren vil bede os løbe hurtigt ind i rummet ”når jeg om et øjeblik slår alarmen fra – I har kun ti sekunder til at komme ind – så gør det hurtigt!” Hvis brugeren bekræfter, vil lampen over døren blive grøn og rummet kan entres. Brugeren kommer ind i et lavloftet, smalt og klaustrofobisk rum. Bag os smækker døren og i rummets anden ende er endnu en dør (udgangen), der lige nu er låst. Hele vejen langs væggene er der overvågningsudstyr. På en del monitors kan brugerne se de andre besøgende udenfor, på andre dem selv og på atter andre løbende rotter. Går brugerne længere ind i rummet vil de aktivere en sensor og på hele den indre væg toner en talende rotte frem. Den fortæller hvordan forsøgsdyrene nu vil tage til genmæle. Stemmen genkender brugeren som den kvindestemme der gennem hele udstillingen har talt til os. Og foran på væggen toner den labyrint frem, som vi ved starten så på computeren ved indtjekningsskranken. Men denne gang ser vi ikke labyrinten oppefra i 2D perspektiv – vi ser labyrinten fra samme slags POV, som vi kender det fra f.eks. Counterstrike (i 3D) – og det er ikke rotten, men brugerne selv der er spærret inde. Rollerne er så at sige skiftet, nu er vi forsøgsrottens sted, og skal finde udgangen før lågerne smækkes i. Begge teamets brugere skal navigere. I hver sin ende af rummet sidder to håndtag (et der kan dreje os til højre – et der kan dreje os til venstre), og med dem skal vi nu navigere så hurtigt vi kan gennem labyrinten. Lykkedes det vil rotten tone frem på skærmen igen, men denne gang for at flygte, og skærbilledet der er projiceret op på væggen vil tilte. Derefter vil lampen over udgangs døren skifte fra rød til grøn igen og vi vil kunne bevæge os ud. Ego-trap er vundet. Ser vi på fiktionslagene i denne sidste del er der flere vægge der udfordres. For det første Experimentarium som vi kender det;

- Alle opstillinger på Experimentarium er synlige og kalder på brugeren – her introducerer vi den første ”hemmelige opstilling” nogensinde. Rammen er altså udfordret.
- Telefonen der hidtil har fungeret som guide, sms-plattform, eller til at formidle opkald – bliver pludselig også en nøgle der kan låse døre op.
- Kommunikation i det fysiske rum bliver pludselig varetaget af en storskærm – samtidigt med at små monitører viser hvad der rent faktisk sker udenfor rummet samtidigt.
- Endelig får selve fiktionen endnu en drejning. Den velkendte stemme viser sig at tilhøre en fremmed (rotten). Fiktionen skifter altså igen. Og brugernes rolle udfordres ved at de pludselig er nede i den labyrint de før så.



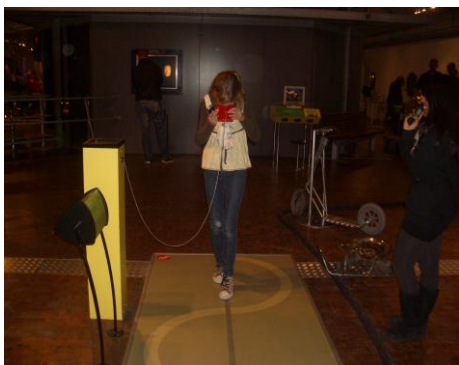
Det åbner for spørgsmål som; Hvad er nu inde i spillet – og hvad er udenfor spillet? Spiller jeg spillet – eller spiller det mig?

For den rigtigt opmærksomme bruger er der en sidste lille krølle på det hele. Udenfor det skjulte rum står en lille kasse, der er identisk med det studie vi så på storskærmen. I kassen er der også et væltet kamera – som om alt det vi så inde i det skjulte rum før, i virkeligheden blev optaget real time lige udenfor ”for et øjeblik siden”. Fiktionslagene bliver altså ved med at sno sig ud og ind mellem hinanden.

### **Ego-Trap og motivationen; Anvisning og udvikling af bruger rollen**

I løbet af Ego-trap konfronteres man altså med flere fiktionslag. Dette kræver også at selve det drive og den motivation man appellerer til hos brugeren skifter i løbet af spillet.

- 1 Fiktionslag: Experimentarium og de konkrete opstillinger. Her er motivationen den samme som ved et hvilket andet besøg på Experimentarium, den enkelte opstilling skal kalde på brugerens nysgerrighed og præsentere det faglige stof på en spændende og ny måde. Det nye i Ego-trap er at der anvises en ”vej” gennem udstillingen via mobilen.
- 2 Fiktionslag: Mobilen som redskab både auditivt og visuelt. Her er motivationen forbundet med den håndholdte teknologi. Dels er der et ”find skatten” -drive, ved at man skal finde de enkelte opstillinger ved at følge kortet på mobilens display. Dels er der udfordringen ved at mestre selve kommunikationen og sende og modtage beskeder. Dette understøttes især af den profil der gives som respons til brugeren. Endelig skærpes motivationen ved at grænsen mellem det formelle og det mere intime udfordres af stemmen der ringer brugeren op.
- 3 Fiktionslag: Det sociale rum der udspiller sig mellem deltagerne. Motivationen her ligger hverken i system eller opstillinger, men i det kick det giver pludselig at skulle agere socialt med et tilfældigt menneske. Vi understøtter det thrill der er i det ved aktivt at bede brugeren ringe den anden op ”og aftale et sted at mødes” (man skal altså tage et socialt initiativ). Der skubbes yderligere til det interessante ved situationen, ved at systemet primært prøver at mixe kønnene, så dreng pige sættes sammen – noget der er meget motiverende i forhold til målgruppen.
- 4 Fiktionslag: Den fiktion / det rollespil de langsomt lokkes ind i. At få den til tider ret motiverede målgruppe til at kaste sig ud i rollespillet var en af de helt store udfordringer. Vi bygger motivationen op ved at ”vise brugeren til rette”. De første opgaver er formelle og lette ”at finde sig til rette i” – først langsomt skrues der op for den mere intime dimension ved at spørge til ting de gerne vil svare på, nemlig ting der har at gøre med musiksmag, hvordan de ser ud eller hvilken type de er. Derefter blander fiktionen den sociale dimension ind i det og fremprovokerer dermed en mere legende attitude – først derefter sættes selve rollespillet for alvor i gang da hackeren ringer op – og siden da det virtuelle rollespil gøres fysisk i det skjulte rum. Der er altså tale om at fiktionen gradvist tager til og lokker brugeren til at agere i rollespillet. Man kan sige at brugeren er usædvanlig fri til at vælge (både fysisk og mentalt) – men at selve rollens ramme er meget klar.
- 5 Fiktionslag: Kommunikation mellem de to computerspil. Spillets start er markeret med et 2D computerspil i forhallen, hvor rotten skal holdes inde i labyrinten. Spillets slutning markeres med et 3D spil, hvor vi er forsøgsdyret i labyrinten. Dette fungerer som en slags metakommentar til hele projektet. Hvad er virkeligt? Hvad er inde og hvad er ude? Hvad er sandt og hvad er falskt? Rent fysisk bliver rollen også forvandlet, det første spil opleves udefra (og oppefra) – i det sidste spil er du meget konkret hovedpersonen selv. I en tidlig



version af projektet var det meningen at de to spil helt fysisk skulle kommunikere med hinanden – altså at brugerne i forhallen (uden at vide det), skulle spille med dem i det skjulte rum. Rent praktisk var det ikke muligt, fordi det ville kræve en fuldstændig stabil strøm at tilskue i forhallen og i det skjulte rum. Men ideen om en spilmæssig forbindelse mellem start og slutning, med et skift i perspektivet, er stadig bevaret rent konceptuelt.

### **Ego-Trap og rumopfattelsen; Kunsten at få verdner til at kollidere**

I arbejdet med Ego-trap var vi fra starten klar over at kollisionen mellem det sædvanlige publikum på Experimentarium og den del af publikum der spillede Ego-trap ville blive en udfordring. Hvordan kunne man bære sig ad med at få to grupper til at opfatte det samme rum helt forskelligt. Nøglen for os blev mobiltelefonen, altså at det virtuelle (og narrative) overlay vi lagde på opstillingerne, ville skabe en anden opfattelse af rummet.

Dette skabte imidlertid et andet problem. Når vi skævede til (de få) andre projekter der var etableret med håndholdte devices, så var der noget der ikke fungerede netop på det rumlige plan. Problemet som vi så det var at de andre projekter skabte én virkelighed på displayet på den mobile enhed, mens virkeligheden omkring brugeren var en anden. Det var som om de to rum ikke rørte hinanden i tilstrækkelig grad. Et eksempel kunne f.eks. være den fynske landsby, hvor man stod udenfor et gammelt hus. Her registreredes man af GPS'en – og man fik en respons på skærmen der fortalte om det hus man så. Problemet som vi så det var imidlertid at brugens koncentration blev holdt fast på selve displayet på den mobile device, mens det reelle rum omkring dem blev sekundært. Vi ville gerne optimere sammenstødet mellem de to rum. Løsningen blev at begrænse brugen af telefonens display til primært at blive anvendt til ”spørgsmål og svar”, mens selve det historiebærende blev holdt auditivt. Vi tilstræbte altså at man havde øjnene i det reelle rum, og fiktionen i det auditive rum. Effekten blev yderligere understreget når den sociale dimension blev tilføjet og der var et andet ”levende menneske” til at holde os i det reelle rum, mens den nye stemme i telefonen skabte en konflikt der havde rødder i det virtuelle rum. Ambitionen var altså ikke at lokke brugeren ind i et virtuelt rum *i stedet for* det reelle rum, men at få dem til at kollidere – og skabe en ny fornemmelse af grænsen mellem rum. For at skabe en forløsning eller en form for pay off i forhold til balancen mellem de to rum, fik vi ideen til at lade det virtuelle rum manifestere sig konkret og fysisk. Vi gjorde det ved at skabe et fysisk rum der gjorde hele det felt der før havde været virtuelt, helt konkret, ved at vi skabte det skjulte rum til sidst. Et rum hvor vi også oplevede at komme ”ind i den virtuelle verden”, ved at det der før var et 2d computerspil, nu pludselig blev en 3d verden hvor vi selv var hovedpersonen. Vi legede altså først med grænsen mellem det virtuelle og det reelle rum – for tilsidst at lade de to verdener smelte sammen i det skjulte rum.

Grundlæggende lå pointen på det rumlige plan, at få brugerne til at reflektere over virkelighedsbegrebet – eller i det mindste registrere hvordan der blev leget med grænserne på et oplevelsesmæssigt plan.

### **Afsluttende; den destabiliserede virkelighed**

Men hvad var ideen med denne udfordring af rummet? Hvorfor skifte motivationsfokus undervejs? Hvorfor alle disse fiktionslag?

På et praktisk niveau var målet først og fremmest at få en vanskelig målgruppe i tale ved at appellere til deres nysgerrighed og fantasi. På et mere akademisk niveau, at arbejde med at åbne for



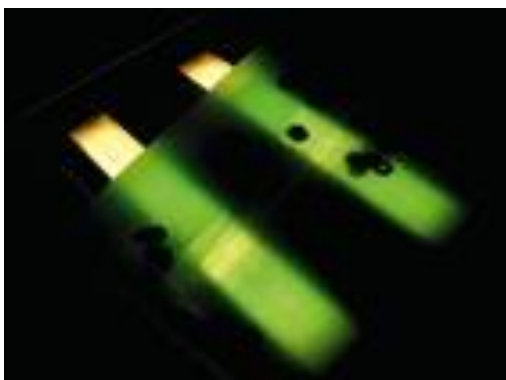
den kreative dimension ved at lade de vante virkelighedsbegreber kollidere og dermed tvinge eller lokke brugeren til at deltage aktivt. Og at koble identitetsspørgsmål, tests og siden det sociale aspekt, viste sig at være et bæredygtigt mix.

Men den helt grundlæggende metode var at appellere til mysteriet. Ved at udfordre rummet og destabilisere dets status af ”virkelighed”, appellerede vi til det jeg i kreativitetsafsnittet kaldte at genskabe orden ved at forstå sammenhængen. Vi fremstillede noget meget velkendt og vendte det på hovedet – og ingen havde lyst til at træde ud af

det konceptuelle rum, før en eller anden fornemmelse af virkelighed var genskabt. Hvis ikke det her var en test – hvad var det så? Vi efterlod hele tiden dette her blinde felt, der ikke var til at forstå eller forudsige meningen med, simpelthen fordi selve spillets regler flyttede sig flere gange undervejs. Når reglerne bliver uklare, må brugeren simpelthen til at læse mellem linierne og tænke kreativt.

Som tidligere nævnt i kreativitetsafsnittet så sker der det at rum eller genstande der optræder sammen – uden at have noget umiddelbart til fælles – kalder på vores kreativitet for at skabe mening. Den dynamik vil den næste case gøre tydelig.





## Sandbarnet

Hotel Pro Forma laver performance teater og er startet af Kirsten Delholm, der i stedet for at arbejde med en fast stab, plukker velegnede folk til de enkelte forestillinger. Udover at navnet sender signaler om ”at være på rejse”, ”ikke at være hjemme, men ude hvor man iagttager det fremmede”, så henviser hotellet altså også til et produktionshold der fungerer som gæster på hotellet. Teaterformen er unik og eksperimenterende, med vægten lagt på oplevelsen frem for forståelsen. I den store bog der udkom om Hotel Pro Forma i 2003, peges der på at Hotel Pro Forma har et slægtskab

stilmæssigt med Robert Wilson og Peter Greenaway. Men uanset hvem man måtte sætte Hotel Pro Forma i familie med, så er det i hvert fald stilistisk kompromisløst og bygget op om eksperimenter med det (eller de) rum forestillingen foregår i, meget ofte er forestillingerne bygget op som tableauer, altid ekstremt æstetiske og langt fra det realistiske teater.

I November 2006 blev jeg kontaktet af Kirsten Delholm og Ralf Strøbech, i forbindelse med forberedelserne til deres næste forestilling ”Sandbarnet”. Det var ikke første gang jeg arbejdede sammen med Hotel pro Forma; i 2006 skrev jeg således teksten til forestillingen om Theremin (”Theremin – Verdenshistorie og ætermusik”). Theremin teksten var lavet som en række 10 linjers monologer fremsagt af de kvinder der omgav Leon Theremin, og formmæssigt var det en spændende, men relativ traditionel opgave på tekstsiden – opgaven til sandbarnet var en hel anden. Her blev jeg bedt om at skrive syv tekster, en til hver af ”hovedpersonens” søstre – men teksterne skulle have form af syv cv’er. Resten af forestillingens tekst var hentet fra Tahar Ben Jellouns roman ”Sandbarnet”<sup>13</sup>, og var meget poetiske tekster – der altså i forestillingen mødte de mere ”faktuelle” tekster fra cv’erne. Teksterne skulle så igen sno sig ind i forestillingens andre dimensioner, først og fremmest den arkitektoniske ramme – der i dette tilfælde var Mogens Dahl Instituttet på Islands Brygge, men også musikken, der var komponeret til lejligheden af Thorsten Høeg og endelig de tableauer der blev skabt i husets rum af de fire kvindelige performere. Forestillingens gennemgående figur var ”Sandbarnet”, et barn der ligesom sand, ikke har nogen fast form, men skabes af den ydre verden, ligesom sands form skabes af de beholdere det fyldes på. Men forestillingen var på ingen måde en dramatisk iscenesættelse af bogen. Der blev ganske vidst brugt tekster fra bogen og forestillingen havde det konceptuelle tilfælles med bogen, at den samme historie optrådte i flere forklædninger. Men derudover var det først og fremmest en afsøgning af rummet mellem poesien og den materielle verden. Jellouns poetiske univers blev sat sammen med forretningsverdenen, pengenes verden og karrieren – og i sammenstødet opstod der udover alt det der trækker hver sin vej – også nogle underlige ægteskaber. Altså ting de to verdener har til fælles, selvom de ser på dem fra forskellige positioner, det gælder f.eks. begreber som ”talent”, ”ambition” og ”skæbne”.

I Hotel Pro Formas egen beskrivelse på nettet siges der:

*”I forestillingen ”Sandbarnet” tilføjer Hotel Pro Forma andre fortællerstemmer, der alle beretter om sandbarnet på hver sin måde. De nye fortællere er sandbarnets syv søstre, der i forestillingen optræder som syv nulevende kvinder, syv nutidige talenter. De præsenteres gennem deres CV’er og korte personlige udsagn. De blander sig med*

<sup>13</sup> Jeloun, (2003)





*sandbarnet, farver og betoner dets livsforløb. Andre fortællere er tre mandlige sangere, der med markante stemmer synger de poetiske spor.”<sup>14</sup>*

De syv cv'er jeg skrev, indeholdt dels figureernes levnedsløb sat op i korte punkter sammen med årstal og andre faktuelle informationer, dels med de enkelte personers egne små personlige kommentarer der skulle profilere dem i forhold til en eventuel arbejdsgiver.

De tekster der blev ud af det blev i nogle tilfælde reciteret

af skuespillerne – i andre tilfælde projiceret op på væggen bag performerne og fungerede dermed også som en grafisk repræsentation.

### **Fiktionslagene; umage par og uventede ægteskaber**

Hvis man vil afdække de forskellige fiktionslag i en Hotel Pro Forma udstilling finder man hurtigt ud af at det ikke giver mening at se på dem et for et. Det er kun en lille del af det der sker i Hotel Pro Forma, der har noget med de enkelte genstande at gøre. Langt det meste sker i rummet mellem de genstande der sættes sammen. Så spejder vi efter fiktionslag, så er det nødvendigt at tage tingene frem parvis, så vi får en mulighed for at se den akse de bevæger sig på.

Ser vi på teksten, er det vigtigt at se Jellouns tekst på den ene side – og cv'erne på den anden

Ser vi på rummet, er det vigtigt at se på forestillingens musikrum på den ene side og tekstrummet på den anden.

Ser vi på skuespillerne, er det vigtigt at se på de talende kvinder på den ene side og de syngende mænd på den anden.

Ser vi på de film og projektioner der vises på væggene, er det vigtigt at se det sammen med de fysiske ting der skrives på væggene (væggene er på én gang filmværk og graffiti egnet mur).

Det samme gælder hvis vi ser på forestillingens temaer; Dramaturgisk bevæger vi os gennem bogens poetiske og flydende handling på den ene side - og igennem en afsøgning af forretningsverden på den anden.

Selve forestillingen rammes ind af elleve overskrifter hentet fra Jellouns bog; Faderens død, Fatimas rum, Cirkus, Det tyrkiske bad o.s.v. Overskrifter der henviser til konkrete afsnit af bogen "Sandbarnet". Men rækken af kapitler optræder simultant med en anden tidslinie der tematiserer hver af de syv søstres talenter og over den anden tidslinie løber en tredje, der tematiserer dele af forretningsverdenen; overskrifter som "Arbejde (Karriere)", "Markedet (Penge)" og "Konkurrence (Udbytte)" – og alt dette rammes yderligere ind af fire rutiner. Det vil altså sige at hvis jeg slår ned på et tilfældigt sted som f.eks. afsnittet "Gyden" – der henviser til et sted i Jellouns bog hvor hovedpersonen har et fatalt møde i gyden ("der er bred som en mands grav"), så vil der på de andre linier stå "Søndag – det fjerde talent". Det vil henviser til kvinden Therese, der er direktør for Kaupting Bank i Danmark – og på den øverste linie vil temaet være Markedet (Penge).

Udbyttet på et fiktionsniveau, hentes altså i *sammenstødet* mellem disse tekster.

Men hvordan spiller teksterne så sammen med skuespillernes faktiske handlinger? Gør skuespillerne noget der kan illustrere hvor mødet mellem Jellouns gyde og Thereses cv fører hen? Nej, tværtimod kunne man næsten sige. Selve det visuelle kan godt nok, sommetider læses som en kommentar – men aldrig som en illustration. Skuespillernes fysiske handlinger er endnu en bold forestillingen jonglerer med – endnu et fiktionslag der lægger sig ved siden af teksternes. Om samspillet mellem Hotel Pro Formas tekst og billeder siger Kirsten Delholm selv:

<sup>14</sup> [www.hotelproforma.dk](http://www.hotelproforma.dk) / Sandbarnet



*”I et tekstbaseret samfund som vores er brug af tekst stærkt styrende for menneskers måde at opfatte på. Derfor er det nødvendigt og interessant at undersøge, hvordan en tekst kan få nye betydninger, afhængig af form og fremførelse i forestillings sammenhænge. Alle forestillinger er således en igangværende undersøgelse af, hvordan tekst og billede kan optræde simultant på scenen, uden at det ene bliver en direkte illustration af det andet, hvorved både ord og billede forekommer endimensionale og unødvendigt forklarende.”<sup>15</sup>*

Så handlingerne i rummet lever deres eget liv; der samles flisemønstre på gulvet, prøves tøj og sættes små tableauer i gang. Lag for lag lægger de forskellige handlinger, tekster og billeder sig til en montage af ting man ikke er vant til at se sammen, men som alligevel optræder sammen med stor naturlighed.

Fiktionslagene som jeg ser dem her består altså af tekster, film, musik, handlinger og rum, der alle viser sig med hvert sit udtryk, men optræder intenst samlet og derved i sin kollision skaber et rum der optræder som helt nyt.

### **Motivationen; Voyeurens vindue og koncertgængerens bardisk**

”Sandbarnet” skaber med sin montage et helt nyt rum, som man enten må skynde sig ud af eller som suger en til sig. Men hvad er det egentligt for en plads der er overladt til brugeren? Og hvad er det for en motivation der driver os frem når vi inviteres ind i universet?

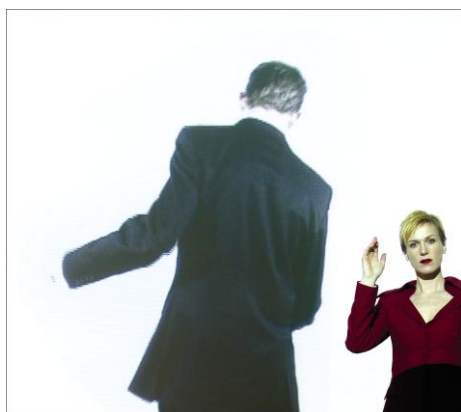
Ved forestillingens start er det første der møder publikum et valg; vil vi gå til højre eller til venstre? Vil vi bevæge os ind i musikrummet eller tekstrummet? Når forestillingens 135 minutter går i gang, sker der ting simultant i de to rum, mens vi som brugere kun kan være i ét rum af gangen.

Udgangspunktet er altså fra starten, at her har vi en forestilling hvor det ikke er muligt at få det hele med, men vi har frihed til at bevæge os mellem de to rum som det passer os. Og de to rum tilbyder ikke alene publikum helt forskellige oplevelser, men også forskellige roller.

*Tekstrummet:* Vælger vi at bevæge os til højre vil vi komme ind i et rum hvor de fire kvinder er i gang med hver deres tavse aktiviteter. Den tekst der præsenteres kommer i monologer fra de enkelte kvinder, men de taler aldrig til hinanden og de interagerer kun minimalt. Den tekst de præsenteres for illustreres heller ikke af det de gør – den optræder sammen med deres aktivitet – og farver den. Tempoet hos den enkelte er langsomt, men aktiviteterne og rekvisitterne er mange. Teksten veksler mellem stykker af Jelloun og af de syv cv’er.

Publikum er i niveau med performerne. Der er ikke noget skarpt skel mellem scene og publikums domæne. Man kan selv medbringe en lille klapstol og sætte sig på – det gør de fleste. Men man kan også vælge at stå langs væggen. Grænsen mellem de agerende og dem der ser på er altså ikke skarp og domineret af en scenekant. Flere gange i forløbet træder folk ind på ”scenen” – når de skal passere ud og ind af rummet. Oplevelsen er egentlig at scenekanten i virkeligheden går i skuespillernes udtryksløse ansigter, snarere end i grænsen mellem stole og rekvisitter. Skuespillerne er kapslet ind i deres egen verden eller tilstand – hvor de er koncentreret forbundet til de ting der er omkring dem. Kirsten Delholm taler selv om ”en symbiose mellem subjekt og objekt, mellem det

<sup>15</sup> Theil, Delholm, Qvortrup & Fortuna, (2003), side 102



*levende og det døde*”<sup>16</sup> – og resultatet bliver at skuespillerne og deres objekt nærmest smelter sammen til et billede man kan iagttage helt tæt på. På en gang er det meget distanceret og meget intimt. Det er som om at betragte folk gennem en af den slags ruder, der er gennemsigtig den ene vej – og spejl den anden vej. Når de ser på os ser de kun sig selv i deres eget private rum, mens vi kan iagttage hvordan de arbejder koncentreret, skifter tøj eller andre private ting. Vi ser dem, men de ser ikke os – selvom vi er så tæt på at vi næsten kan røre dem. Det er sjældent at man kan få lov til at se så intenst på nogen, uden at de kigger tilbage. Publikum opsluges af at se på performerne, lytte til teksten og suge rummets

atmosfære til sig. De er i udpræget grad tilskuere.

*Musikrummet:* Vælger vi at bevæge os til venstre kommer vi ind i et rum med en bar og tre store videoprojektioner der fylder væggenes store flader. I rummets ene hjørne er der desuden en stor mixerpult hvorfra musikken sendes afsted. Der er ingen skuespillere fysisk til stede – de er der kun virtuelt, projiceret op på væggen. Hvor tekstrummet er domineret af kvinder, hvis ansigter og handlinger vi kan iagttage – så er musikrummet domineret af tre mænd, hvis ansigter vi aldrig får at se – fordi de står med ryggen til. De er ens klædt i neutrale jakkesæt så hvis vi vil identificere dem må vi lytte til deres stemmer. Hver gang en af dem synger, kan det aflæses på den syngendes ryg – og hele forestillingen igennem prøver man at forestille sig det skjulte ansigt. De tre mænd repræsenterer hver deres musikalske dimension. Den ene synger blødt og poppet på dansk, den anden rapper hårdt og kontant på cockney engelsk og den tredje er sopransanger og synger i klassisk falset på latin. Poppen, hip-hoppen og det klassiske, møder altså Torsten Høeghs jazzede univers. Herinde sætter publikum sig ikke ned. De køber drikkevarer i baren, taler sammen og agerer i det hele taget mere som ved en fernisering, en koncert eller et bar besøg. Scenen er mere eller mindre ophævet her – det er den sociale interaktion folk imellem der er i højsædet.

*Udvekslingen:* Tekstrummet trænger lydligt ind i baren som en slags udveksling imellem de to rum. Men i forestillingens anden halvdel sker der også en fysisk udveksling, da en af skuespillerne bevæger sig ind i musikrummet. Her opfører hun sig ikke distanceret som i tekstrummet, men går tværtimod tæt på de enkelte bar gæster. Hun ser dem i øjnene og smiler tydeligt off-stage. De fleste ser ud som om de tror hun lige er på en hurtig udflugt til baren, før hun skal på scenen igen. Så ganske mange tror det drejer sig om en privat besked da hun bøjer sig frem og hvisker dem noget i øret. Det er det ikke – i stedet får de et citat af Jelloun hvisket i øret, et citat der knytter sig til fiktionen der udspilles i rummet ved siden af. Så her støder teaterdimensionen og bardimensionen meget effektivt sammen. Der leges altså med flere publikumsroller her. Dels den traditionelle tilskuer rolle, dels den sociale koncert/bar rolle og så i glimt er man også ufrivillig deltager i fiktionen, når man bøjer sig smilende frem for at høre hvad kvinden vil hviske til en.

Publikum får fra starten mulighed for at vælge hvilken position de vil møde teatret med. Her er ingen bundet til stolen og bruger drivet ligger derfor i den naturlige nysgerrighed der opstår, når man ikke kan lade være med at spekulere over ”hvad der sker inde ved siden af”. Man vælger altså sin tilskuerrolle og sin attitude til det man ser og hører. Her er der ingen verden der påtvinges tilskueren – her er der tale om en frihed for tilskueren, der gør at han eller hun ikke kan lade være

<sup>16</sup> Theil, Delholm, Qvortrup & Fortuna, (2003), side 105



med at kigge. Tilskueren finder selv sit rum. Her forføres ikke, her opsøger man selv. Hvilket er meget forførende. Selv om alting udvikler sig i et langsomt tempo, tilføjer en stor del af publikum, forestillingen et højt tempo fordi de selv forsøger at være begge steder på samme tid.

### **Rumopfattelsen; Fast mur og udvidet rum**

Det fysiske rum der omgiver brugeren er enkelt og lyst. I virkeligheden et rum der er klar til at modtage hvad som helst der kunne rykke ind. Det er et af den slags rum der ikke føles tomt selv når det er uden ting – samtidigt med at

det synes at acceptere hvad som helst der kommer ind. Vægge og gulv står som klare rene flader der ikke har travlt med at stoppe beskuerens blik, samtidigt med at de alligevel skaber en ramme for rummet. Det er disse rene vægge som Hotel pro Forma indtager. Udover at definere rammen for scenen, bliver de også brugt markeret og opløst. Markeringen bliver tydeligst når skuespillerne skriver på dem med sort tush eller dækker dem med post-it sedler. Her fremtræder de pludselig som en mellemting af Whiteboard og graffiti mur – på andre tidspunkter forvandles de til lærred, f.eks. når der projiceres et cv op på bagvæggen. Og på flere tidspunkter blandes begge udtryk og der skrives oveni det der er projiceret op på væggen. På de tidspunkter bliver man meget opmærksom på den bagvæg der rammer tableauet ind. Men på andre tidspunkter forsvinder væggene – og projektionerne fungerer som en udvidelse af rummet. Det sker lidt når der er udendørs optagelser (som at se ud af et vindue), men det sker i udpræget grad når der projiceres et billede af et andet rum, i fuld størrelse, op på bagvæggen. Her er det næsten som om scenerummet fordobles. Der er altså på en gang tale om projektioner der spiller sammen med de rumlige billeder der skabes på scenen og projektioner der synes at udvide det fysiske rum.

### **Afsluttende: At læse mellem linierne**

Hvor "Ego-trap" bestræber sig på at sætte spørgsmålstejn ved placeringen af brugerens rolle i fiktionen, så arbejder fiktionslagene i "Sandbarnet" snarere med at parre forskellige fiktioner og skabe noget nyt i mødet.

Hotel Pro Forma er nogle gange blevet kaldt "montage-teater". Og teknikken med at lade de mange genstande, handlinger og tekstbidder skabe et nyt åbent fortolkningsrum, åbner samtidigt mulighed for at tilskueren selv får plads og bliver den manglende brik der skaber den mening som forestillingen ellers kun antyder. Uden tilskuerens egen oplevelse vil forestillingen kun stå som fragmenter i rummet. Det er selvfølgelig sandt for alt teater – og for al kunst i det hele taget – intet værk lever uden sin modtager. Men for Hotel Pro Forma, bliver dette dog alligevel meget tydeligere, fordi de ting der sker i rummet kalder på så mange mulige fortolkninger og oplevelser, at man virkelig for alvor har fornemmelsen at publikum forlader salen med rigtigt mange bud på "hvad denne her oplevelse gik ud på". Dette betyder dog ikke at "Sandbarnet" giver indtryk af at være tilfældigt kastede brikker, som vi selv får til at ligne noget. Det er som om det rum der skabes med forestillingen, giver rig mulighed for at diskutere hvad det egentligt er der står på linierne – samtidigt med at det mellem linierne bliver uomgængeligt. Der er altså et åbent rum når det gælder den konkrete fortolkning, men et meget stringent rum når det kommer til det der ikke kan verbaliseres. Sagt på en anden måde; det kan være svært at se den røde tråd – men meget tydeligt at fornemme at de mange tråde der er trukket, udgør en form for stof.

Per Theil formulerer det sådan:



*”Det handler i det hele taget om at skærpe sansen for det flygtige ”nu”. Og så handler det især om at stille de rigtige spørgsmål til, snarere end at give de enkle svar på, hvem vi er. Det er gåden om os selv, der interesserer.”<sup>17</sup>*

Hotel Pro Forma arbejder på gåden – ikke på løsningen. Derfor lægges fokus på de mange brikker der kan lægges ud. Det første der hermed ofres er det som teater eller film ellers oftest bygges op omkring, nemlig kausalitet og linearitet. En historie defineres ofte som noget der opstår i tid, drives af et begær og søger mod en forløsning. Dette er ikke nødvendigvis reglen i en Hotel Pro Forma forestilling – og da heller ikke i ”Sandbarnet”. I Jellouns tekster er der også fra starten et opgør med kausaliteten, i romanen udspilles den samme historie og tematik igen og igen på flere måder – og teksten minder snarere om en række spejlinger eller en bevægelse rundt i en labyrinth. Her er flere virkeligheder på spil på en gang. Og netop det træk forstærkes yderligere ved Hotel Pro Formas brug af teksterne – hvor det hele tilføjes endnu flere lag både tekstligt med cv’erne og visuelt gennem tableauerne. Hvor efterlader det tilskueren? Ja, vel nærmest som bruger. Det er måske ikke et 3D univers man bevæger sig i (selvom man vælger hvilket rum man er i) – og man klikker ikke på de enkelte genstande, men man kan alligevel sige at arbejdet med at afkode forestillingen og beslutningen om hvor man lægger sit fokus har mange ting til fælles med den måde man samler handling sammen i f.eks. computerspillet. ”Sandbarnet” kræver af sin tilskuer at han eller hun forholder sig aktivt til det der spiller sig ud for øjnene af ham eller hende, meningen ligger i de ting tilskueren vælger at samle sammen og parre med sine egne associationer. Her er masser af spørgsmål at samle sammen – men svaret ligger alene hos brugeren.



<sup>17</sup> Theil, Delholm, Qvortrup & Fortuna, (2003), side 9

## Afsluttende diskussion

Jeg startede denne artikel med at pege på at kreativitet og kollision meget ofte hænger sammen. Lidt mere diplomatisk kunne man tale om at ”det nye opstår i brudflader”. Jeg taler altså om at kreativiteten, ligesom vores andre måder at forholde os til verdenen på, meget let fanges af faste mønstre der reproducerer det vi kender. Som udgangspunkt er det jo fint nok, det er simpelthen det vi kalder erfaring – men ind imellem kan det stå i vejen for kreativiteten og muligheden for at tænke nye tanker. Det er her brudfladerne – eller kollisionerne bliver interessante. Når vi standses af noget vores erfaring ikke kan klare, må vi tænke nyt. Derfor er det så vigtigt i den kreative proces at udfordre sig selv; at lade det vante møde det ukendte. Dette gælder både for den *der skaber*, altså i arbejdsprocessen med et værk, og for den *der skal afkode* eller opleve et værk.

Som skabende er vi i stand til at skabe noget nyt – fordi kollisionen mellem to rum tvinger os til at skabe et tredje rum der kan indeholde de modsatrettede kræfter der mødes. Og som modtagere af et værk er vi i stand til at opleve noget nyt når vores velkendte virkelighedsbillede udfordres af et nyt virkelighedsbillede. Kollisionen mellem de to virkeligheds billeder, skaber simpelthen nye rum.

Præmissen for denne her artikel er at mange af os rent faktisk synes det er berigende at blive udfordret – at vi søger nye rum - og at det er en af grundene til at vi fanges ind af fiktioner der leger med sammenstødet mellem vores virkelighedsbilleder. Hvor interessant vi finder udfordringen er selvfølgelig forskelligt. Men når vi f.eks. har med litteratur eller film at gøre kender de fleste dog udfordringen i dens mere enkle former, som f.eks. krimien. Der er begået en forbrydelse der skal opklares, og hvis vores helt gør det ved hjælp af rutinen, og den skyldige er den mest oplagte af de personer der lines op, så er det en trist kriminal historie. Vi kan lide at skulle gætte og vi kan lide at blive overraskede. Den aha oplevelse der kommer i det kreative plot er simpelthen det hele værd, verden er ikke som man tror – og det er af en eller anden grund utroligt berigende.

I en lidt mere kompleks form ligger en del af kunstens arbejde, hvor mysteriet, den manglende brik eller den uventede sammenstilling af objekter – udfordrer sin bruger til at se verden på en ny måde. I filmens verden kender man det fra film som er fragmenteret fortalt (f.eks. ”21 Gram”), men der findes også eksempler på film hvor man decideret leger med virkelighedsbilledet, ved at udfordre fiktionslagene. Det kan være ved at lade dokumentarfilm og fiktionsfilm flyde sammen. Det skete meget radikalt for nogle år siden med ”The Blair Witch Projekt”, der præsenterede sin fiktion som var den dokumentar – og som endda sørgede for sammenstød mellem fiktionens verden og den virkelige verden, ved meget effektivt at bruge Internettets muligheder for brugergenereret materiale. Her endte den lange heftige debat på hjemmesiden med at blive en del af det koncept og den fiktion som filmen havde sat i gang. Men det skete også i Danmark med Morten Kaplers AFR film, hvor fiktionen rent faktisk blev bygget op af reelle dokumentar sekvenser, der så siden blev klippet sammen med fiktive interviews. I AFR betød det at tilskueren meget effektivt blev holdt i en situation hvor dokumentarklip og fiktion smeltede sammen.

I spillets verden pegede jeg i starten af denne artikel på hvordan fiktionslagene også kunne udfordres som man gjorde det i ”Metal Gear Solid”, hvor spillets rum pludselig flyttede sig, på det tidspunkt hvor man skulle til at skifte rundt på stikkene i sin Playstation (altså en handling i det fysiske rum) – for at påvirke fiktionen på skærmen (altså handlingerne i det virtuelle rum). Men der findes også spil som ”Fahrenheit”, hvor Blairwitch æstetikken er tydelig, med indlagte ”dokumentarklip” af forsvundne personer som man – som en del af konceptet - må finde ved at forlade spillet og begive sig ud på web-sites for at hente informationer der findes på ”det virkelige Internet”. Så arbejdet med sammensmeltningen af fiktionslag og udfordringen mellem fiktion og virkelighed kan findes rigtigt mange steder.

Men lad mig prøve at holde fast i hvordan det ser ud i mine cases, når jeg prøver at fokusere på fiktionslagene og udfordringen af dem. Hvad sker der med grænsen for hvad der tilhører det fiktive

rum og hvad der tilhører det fysiske rum – og hvad har det af konsekvenser for brugernes eller tilskuernes motivation, til at dykke ind i fiktionen og til måden at opfatte rummet på?

Hvis man vælger at stille de tre cases ved siden af hinanden, hvor opfører de sig så ens – og hvor er de grundlæggende forskellige?

Jeg har tidligere brugt begrebet ”det konceptuelle rum” som dækker de forskellige fiktionslag, som indgår i de tre projekter. Det dækker henholdsvis over det abstrakte, det visuelle og det fysiske rum. Jeg vælger her i min opsamling at se på de tekstlige og rumlige aspekter. Når jeg siger tekstligt er jeg altså ude at fokusere på den fortalte historie – og når jeg siger rumligt taler jeg om det visuelle rum teksten udspilles i.

Så hvordan optræder de konceptuelle rum på et tekstligt niveau?

Og hvordan optræder de på det rumlige eller visuelle niveau?

Skematisk ser det sådan ud:

	<b>Konceptuelt rum tekstligt:</b>	
Historisk – Eventyr	Experimentarium - Rottehistorie	Cv'er – Jellouns tekst
	<b>Koceptuelt rum visuelt:</b>	
Userinterface – 3d byen	Det virtuelle – Det fysiske	Musikrum – Tekstrum

I HC Andersen produktionen er der et spil mellem det biografiske lag, altså HC Andersen som historisk person - og så fiktionslaget, altså HC Andersens eventyr, med hvad de måtte have af fantastiske karakterer. Her trækker vi selvfølgelig på at det netop er HC Andersen der er tale om, altså en karakter de fleste danskere kender særdeles godt, både når det gælder hans faktiske liv og når det gælder hans eventyr. Brugeren har altså en stor mængde viden om karakteren allerede inden spil starten – og det er den viden vi sætter i spil – og præsenterer på en ny og udfordrende måde. Vi samler det biografiske lag og eventyrlaget, til én fiktion. HC Andersen bliver selv en eventyrfigur, og alting sættes dermed ind i en helt ny ramme. Til den ramme tilføjes et nyt lag – nemlig den fortælletradition der er opstået i adventurespillets og hvor målgruppen har et stort genkendskab og dermed en stor viden om hvordan der kan fortælles, når HC Andersens verden møder computerspillets verden. Vi har med andre ord et spænd mellem det biografiske og eventyret rent indholdsmæssigt – og et spænd mellem eventyret og adventurespillet rent dramaturgisk. Begge dele skaber parallelle fiktionslag der appellerer til brugerne, men det holder sig til det rent indholdsmæssige og udfordrer ikke sin egen logik undervejs. Den kontrakt brugeren indgår ved starten, nemlig at HC Andersen og hans eventyr smelter sammen, bliver holdt gennem hele spillet. Brudfladerne bliver altså på det indholdsmæssige niveau og begynder ikke at pille ved f.eks. brugerrollen.

Det gør Experimentariums ”Ego-trap” til gengæld. Her er der selvfølgelig ikke tale om nogen HC Andersen avatar – for her bevæger man sig selv fysisk i rummet – men den centrale bærer af historien er den kvinde der ringer os op. Igennem hele den første del af ”Ego-trap” opfattes hun som selve Experimentariums stemme. Hun tilhører den virkelige verden, på linie med det man ellers kan være i selskab med på et museum af lærere, guides eller kustoder. Man tænker måske nok at hun spiller en rolle (ligesom man tænker det om en stewardesse der demonstrerer redningsvest i et fly), men hun tilhører tydeligt virkelighedens verden. I den rolle bevæger hun sig langsomt fra det meget officielle til det mere intime – men først da hackeren ringer brugeren op kolliderer brugerens virkelighed med fiktionens virkelighed og tvinger et nyt rum frem. I modsætning til HC Andersen historien bliver der altså ikke tale om to parallelle fiktionslag der integreres – men om direkte kolliderende fiktionslag der effektivt udfordrer brugerens egen rolle. Her udfordres brugeren til at

træde ind i et nyt konceptuelt rum. Noget der tvinger brugeren til at etablere en ny orden, der kan genetablere en mening med det hele.

På det tekstlige niveau er første del mest af alt at sammenligne med en guide gennem en række personligheds tests – mens anden del bliver ren fiktion, nemlig historien om forsøgsdyrenes oprør på Experimentarium.

”Sandbarnet” har ligesom ”Ego-trap”, to tekstlige niveauer – nemlig cv’erne og Jellouns tekster. Cv’erne er dele af en genkendelig virkelighed og et konkret format (vi har vidst alle sammen prøvet at sætte vores liv ned på et cv’s formel), mens Jellouns tekster lægger sig i en meget tydelig forlængelse af en mellemøstlig fortælletradition, der ligger meget langt fra realismen. I forestillingen er der imidlertid ingen forskel på hvordan teksterne fremsiges af skuespillerne. Ligesom det er tilfældet i HC Andersen spillet – lægges de to fiktionslag fuldstændig jævnbrydigt frem og bliver til en del af den samme verden. Men hvor målet i HC Andersen er at skabe et nyt harmonisk univers af de to tekstlige lag, der gnidningsløst kan få det historiske og det eventyrlige til at optræde sammen – så vil ”Sandbarnet” gerne lægge de to lag værdineutralt frem, for at lade tilskueren undre sig og udfordres til at stille sine egne spørgsmål. HC Andersen vil i princippet gerne have alle sine brugere til at opleve spillet ens, mens Sandbarnet i meget højere grad vil have brugeren til at finde sin egen tolkning af det konceptuelle rum.

Vi har altså et HC Andersen spil hvor de to lag ligger parallelt, men bevidst forsøger at lade sig integrere i det samme konceptuelle rum – og et ”Ego-trap” projekt, hvor der er tale om en bevidst kollision mellem tekst lagene – der kalder på en decideret genetablering af det konceptuelle rum og endelig ”Sandbarnet” der udfordrer ved at sidestille de tekstlige lag helt værdineutralt, uden at der derved er tale om et harmonisk rum..

Hvis vi skal indkredse begreber som ”integrerede fiktionslag” versus ”kolliderende fiktionslag” – så kunne man forstå integrerede fiktionslag, som lag der skaber et spænd mellem de forskellige fiktioner – og dermed muliggør et rum for brugeraktivitet, uden at virkelighedsbillede eller brugerrolle nødvendigvis udfordres. Som vi ser det i HC Andersen. De kolliderende fiktionslag derimod, er projekter hvor den ene virkelighed rives ned og afslører en anden. Her er altså ikke tale om at skabe større rummelighed, men om at skabe en helt ny ramme – et helt nyt rum – til at forstå fiktionen i – altså som vi ser det i ”Ego-trap”. Kollisionen kendetegnes ved at den kontrakt man har med brugeren skifter undervejs – og det hele ”pludselig gælder om noget andet”. Endelig er der ”Sandbarnet”, der på den ene side integrerer de forskellige tekstlag helt værdineutralt, men netop derved skaber en kollision – fordi de tekstlige lag udfordrer hinanden, og ikke kalder på et nyt rum, men snarere en udvidelse af rummet, som vi kender det fra collagen, hvor de forskellige tekstlige lag lyser på hinanden.

Det vil efterlade fiktionslagene (hvis vi ser på dem tekstligt), sådan her:

### **Tekstligt perspektiv:**

HC Andersen	Integration
Ego-trap	Kollision
Sandbarnet	Collage

Men hvad hvis vi ser på hvordan fiktionslagene ser ud, når vi iagttager dem fra et mere rumligt og visuelt perspektiv:

HC Andersen projektet bevæger sig, som langt de fleste nyere 3D spil gør det, mellem to rum. Det ene er den fysiske 3D verden, som vi navigerer rundt i med vores avatar. Visuelt udgøres den af huse, gader og torve – med andre ord alle de omgivelser vi sætter vores avatar ned i. Den del er helt



genkendelig i HC Andersen spillet. Overfor den – eller sammen med den – er der hele det user-interface brugeren anvender for at kunne agere i spillet. Her er oversigter over de ting man har samlet op, oversigter over missioner osv. I det første HC Andersen spil er det således en række ikoner man kan ”bladere” i eller klikke på, placeret i det høje hjørne.

Der er ingen der spiller spillet, der på nogen måde forestiller sig at de to verdener hænger fysisk sammen – på samme måder som vi ikke forestiller os at den lille pil på skærmen som vi styrer med musen kommer til at være synlig i det endelige Word dokument. Vores user-interface er på én gang noget vi styrer verden med helt synligt, og noget der i forhold til fiktionen er usynligt.

Det er en etableret konvention, alligevel prøver de fleste designere at skabe et user-interface der matcher med det øvrige spils æstetik, så det ikke optræder som helt adskilte grafiske flader. Spiller man ”Diablo” vil userinterfacet således fremstå gotisk, spiller man et sci-fi spil vil æstetikken være mere hi-tech og for HCA’s vedkommende er stilen ”guldalderagtig”. Man vil med andre ord ikke have user interfacets ”rum” til at kolliderer med den mere genkendelige 3D verdens rum.

Userinterfacet skal helst stå helt integreret – jo mindre det distraherer for selve spillet, desto bedre. Umiddelbart kan det synes selvfølgelig ud fra en æstetisk betragtning – men hvis man tænker tilbage på ældre produktioner som ”Residents Freakshow” og den meget smukke ”Ceremony of Innocence” vil man se en helt anden tilgang til user interfacets. I ”Ceremony of Innocence”, kunne man f.eks. opleve, at et firben i spillet faktisk åd ens cursor og efterlod brugeren i en situation hvor han eller hun ikke var i stand til at navigere. Man satte med andre ord spørgsmålstejn ved, hvad der tilhørte spillets verden og hvad der tilhørte brugerens userinterface – konsekvensen var at man også stillede spørgsmål til selve brugerrollen.

Så kollisioner imellem disse lag er altså ikke umulige at lave. Men det er ikke hensigten i ”HC Andersen” spillet. Her eksisterer de to verdener som et så integreret hele, at man næsten glemmer hvor forskellige dimensioner de repræsenterer, nemlig henholdsvis som spilverden og som redskaber til at navigere i spilverdenen med. Ambitionen er simpelthen at skabe en så flydende overgang mellem de to rum som muligt.

Umiddelbart kan man sige at det samme overordnet gør sig gældende for Ego-trap, her er userinterfacet på mobiltelefonerne også gjort så brugervenlige og så lidt distraherende for oplevelsen som overhovedet muligt. Mobil telefonen er redskabet og Experimentarium den verden man bevæger sig rundt i. Men vælger vi at se bort fra telefonens userinterface, og i stedet fokusere på den stemme vi lytter til – altså det auditive rum overfor det visuelle rum ser det helt anderledes ud. Her kommer der snarere et brud mellem den fysiske verden og den virtuelle verden. Den fysiske verden vil her være Experimentarium, som vi kender det med opstillingerne og de øvrige fysiske rammer – og den virtuelle verden repræsenteres ved stemmen i telefonen. Det er denne verden der pludselig konfronteres når hackeren ringer os op og afslører at den bagvedliggende fiktion er meget langt fra den oplevelse vi tidligere har haft af rummet omkring os. Her kolliderer det fysiske rum med det virtuelle.

Men det der for alvor rykker er, at de to uforenelige rum rent faktisk smelter sammen senere. Det sker når man rent fysisk ender i det rum der ellers kun har været repræsenteret auditivt; nemlig ”rotterrummet” under trappen. Her bliver hele den verden, der før var en fiktion, pludselig meget reel. Et fysisk rum med døre og vægge. Og endelig drejes hele oplevelsen én gang til, da man finder sig selv som aktør (altså forsøgsperson) i den store 3d labyrint, som man ellers styrede i en 2D version ved starten af ”Ego-trap”. Her bliver det der før skete på computerskærmen næsten fysisk. Set i det lys bliver ”Ego-trap” virkelig en radikal affære med kollision på kollision.

Og hvor ligger ”Sandbarnet” så rumligt? ”Sandbarnet” har ikke et fiktivt rum at navigere i (på samme måde som computerspillet har det) – her bevæger man sig fysisk. Men man har heller ikke en rolle eller nogen form for device som i de andre produktioner – ikke noget user interface f.eks. Som casen viser, er det store fysiske valg, om man vil følge forestillingen i tekstrummet eller i

musikrummet – to forskellige tilgange til det samme univers. Valget betinger også brugerens mulige rolle som mere traditionel iagttagende publikummer eller som mere agerende ”bargæst” i musikrummet. Rumligt er der altså en tydelig kollision – ikke alene mellem hvad der sker i de to rum, men også i hvordan publikum kan agere i de to rum. Selvom der er en forestilling kørende i begge rum, er attituden til det man kan se (og høre) helt forskellig – det bedste eksempel på det er da skuespillerinden krydser grænsen mellem de to rum og giver sig til at hviske til gæsterne i musikrummet. Her slipper hun sin ”performer attitude” og fremtræder personligt (Off-role kunne man sige), hvorefter hun hvisker Jelloun citater i øret på udvalgte publikummer.

Attituden udfordres altså her – men også på det konkrete rummelige plan sker der noget i selve den måde koreografien er etableret på. Skuespillerne har f.eks. hver deres lille område af rummet, hvor de agerer uden at tage særlig meget notits af hinanden. Hvert af de små områder er fyldt med genstande der ikke umiddelbart tilhører samme rum, men som alligevel er sat sammen og skaber et nyt billede. Og uden om det hele er vi omgivet af en arkitektur der med rene og rationelle linjer ikke umiddelbart korresponderer med alle de usædvanlige objekter der er flyttet ind i rummet, jeg nævner i flæng; Stativer snøret ind i gaffatape, frisørhoveder med parykker, kaffekander, badeværelsesfliser, masonitplader med påmonterede stjernekastere, tøjstativer, spejle etc. Her møder pulterkammeret og byggepladsen de rene vægge – som der så endda skrives på. Kollisionen er effektiv – rummet kan kun opfattes på collagens præmisser – en helt ny måde at betragte rummet omkring os på. Vi har ikke bare to parallelle verdner sat sammen her – vi er også nødt til at implementere os selv, for at forhindre at de kolliderer.

Så ser vi på de tre cases i et rumligt perspektiv ser det sådan ud:

### **Rumligt Perspektiv:**

HC Andersen	Integreret
Ego-trap	Kollision
Sandbarnet	Collage

Hermed kunne vi jo så ende med at konkludere at ”HC Andersen” samlet set arbejder med parallelle fiktionslag der integreres i hinanden, at ”Ego-trap” arbejder i kollision og at ”Sandbarnet” gør begge dele, alt efter hvilken vinkel man lægger på det. Men det er kun fordi man udelukker den sidste dimension, nemlig brugerens motivation. Hvis vi fokuserer på den og prøver at rette blikket på forholdet mellem brugeren og hans eller hendes måde at gå til forståelsen af de tre universer på, da vil vi se at de tre projekter faktisk deler drive og motivation på ét essentielt punkt; nemlig jagten på ”det skjulte rum”.

For at forstå historien i ”HC Andersen” spillet er vi nødt til at bevæge os rundt i byen og tale med byens indbyggere eller finde ting der kan bruges på den videre vej frem. Vi navigerer i en verden der langsomt ekspanderer og åbner sig i takt med at vi udforsker den og løser de opgaver vi bliver præsenteret for. Selvom der er en kronologi der bringer os fra akt til akt og til nye dele af verden, så præsenteres opgaverne ofte så der er mange ting at foretage sig. Udover en hovedmission, vil hver akt for det meste præsentere en række små forløb som man kan løse på tværs af kronologien og der vil være en masse sandbox opgaver der henviser til deres egne små dramaturgiske kredsløb. Måden at afdække historien på er altså ved at samle fragmenter – og ud fra disse afdække det man kunne kalde fortællingens skjulte rum. Efterhånden som de afdækkes, vil historien og dens sammenhæng tone frem – men også mere fysisk udvider verden sig – for hver brik man føjer til afdækker man også hele spillets fysiske verden. Drivkraften er altså dels at afdække hele spillets fysiske rum, og dels at afdække historiens skjulte sammenhænge ved hjælp af de brudstykker man sætter sammen.

Mødet mellem disse brudstykker er, om ikke altid, så i hvert fald ofte båret af kollisioner og overraskende sammenhænge.

Denne måde at opleve fiktionen på, nemlig langsomt at afdække meningen, genfinder vi også i ”Ego-trap”. Her er selve dramaturgien måske en lidt anden, fordi man starter med noget der minder om en pædagogisk indføring i hvordan man skal agere i projektet. Man får hjælp og instruktioner til hvordan man bruger telefonen og løser opgaverne, for så pludseligt da hackeren træder ind, at finde sig selv midt i et mysterium der skal løses. Man tror altså man har sammenhængen, tæppet rives væk og resten af tiden går med at løse mysteriet og re etablere en eller anden form for orden. Jagten på det skjulte rum bliver her meget konkret – løsningen er faktisk at finde i et skjult rum. Motivationen bliver altså at løse gåden og at genetablere en form for orden i den virkelighed der hele tiden udfordres. Drivkraften bliver på den måde kollisionen mellem den kendte verden og det mysterium der nu udfolder sig.

I ”Sandbarnet” er både fragmenterne og gåden konstant til stede. Meget lidt af det der sker kan relateres til noget vi kender fra virkelighedens verden. Måske nok enkeltelementerne, men aldrig sammenstillingen af dem. Hvor missionen helst skal opfyldes i computerspillet og gåden løses i ”Ego-trap”, så ville Hotel Pro Forma nok regne en forestilling for mislykket hvis der var ét svar eller én løsning bygget ind i forestillingen. En forestilling som ”Sandbarnet” er langt mere interesseret i at stille spørgsmålene, end at svare på noget som helst – og skulle der forekomme svar – så vil det være i flertal. Gerne svar der ikke passer sammen. Det Hotel Pro Forma jagter er at åbne for brugerens oplevelse – ikke at gøre den færdig eller for den sags skyld at forløse den. Og redskabet er meget ofte montagen, det at placere overraskende ting ved siden af hinanden og dvæle ved de spørgsmål der rejses.

Hvor HC Andersens skjulte rum er en afdækning af hele spillets verden (og et opgør med Snedronningen) og hvor det skjulte rum faktisk eksisterer fysisk under trappen på Experimentarium, så ligger Hotel Pro Formas skjulte rum inde i de tilskuere der ser forestillingen. Hvis folk ikke får noget ud af en forestilling som f.eks. ”Sandbarnet”, er fejlen derfor ikke nødvendigvis at finde hverken i publikum afkodning eller i forestillingens fremstilling, men i spørgsmålet om korrespondancen mellem de to. Kvaliteten opstår i mødet mellem de to verdner.

Det lader os tilbage med et skema der er udfyldt sådan her:

	<b>Tekstlig</b>	<b>Rumlig</b>	<b>Bruger motivation</b>
<b>HC Andersen</b>	Integreret	Integreret	Afdække mening
<b>Ego-trap</b>	Kollision	Kollision	Genetablere mening
<b>Sandbarnet</b>	Fortrinsvis integreret	Kollision	Skabe mening

Men forhåbentlig vil denne artikel også efterlade os med mere end det, nemlig erkendelsen af at kreative processer trives i det uventede møde. Det er i forsøget på at forbinde det, der ikke umiddelbart kan forbindes at kreativiteten opstår. Derfor har denne artikel heller ikke valgt at bruge tre computerspil som cases eller tre sammenlignelige teaterstykker, men har – tro mod artiklens indhold - valgt at sammenligne spil, installation og teater. Resultatet findes i kollisionen.

I den danske spilforskning arbejdede bl.a. Jesper Juul og Esben Aarseth med at definere hvad der skabte fascinationen. Deres fokus lå især på spildynamikker, kortlægning af gameplay og regler i computerspillet. Hvad er det der får et stykke kode til at forvandle sig til en opslugende aktivitet? På mange måder var deres arbejde et opgør med den del af spilforskningen som Murray repræsenterede, hvor vægten bl.a. lå på det narrative projekt. I Juul og Aarseths arbejde har det været vigtigt at ”se spil som spil”, – som programmerede systemer som spilleren kan interagere

med. Denne ludologiske tilgang har længe været den dominerende og har også været meget fyldestgørende hvis man har programmørens briller på – men den efterlod nogle huller hvis man stod med spildesignerens briller. Det der ikke blev udforsket med den tilgang, var spillets sammenstød med selve brugersituationen.

I 2007 påviste Anne Mette Thorhauge<sup>18</sup> så hvorfor det var vigtigt at rette fokus på spillerne frem for spillet som kodet system. Hun pegede simpelthen på hvordan spillerne selv er med til at skabe spillets indhold mere eller mindre uafhængigt af udviklernes intentioner. Med hendes sidste arbejder bliver der igen sat fokus på de regler brugerne selv skaber aktivt i deres brug af spillet og mindre på de regler spiludviklerne har lagt ned i koden. Vi er dermed tilbage ved et fokus, hvor det interessante er den udveksling der finder sted imellem spillerens verden og det system udviklerne har lavet – den virtuelle verden er altså ikke nødvendigvis noget der ligger bag skærmen – eller nede i koden, men i det rum der opstår i mødet mellem spillets rum og brugerens rum.

---

<sup>18</sup> Thorhauge, (2007)