

John Hagen

# Interaktivitet og publikumskontakt gjennom digitalt teater

Bacheloroppgave i Drama og teater

Veileder: Elena Pérez

Mai 2021



John Hagen

# **Interaktivitet og publikumskontakt gjennom digitalt teater**

Bacheloroppgave i Drama og teater  
Veileder: Elena Pérez  
Mai 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for kunst- og medievitenskap



**NTNU**

Kunnskap for en bedre verden



## SAMMENDRAG

Formålet med denne oppgaven er å undersøke hvordan digitalt teater kan åpne opp for interaktivitet og publikumskontakt. For å svare på problemstillingen har jeg valgt å gjennomføre en teoretisk gjennomgang av teknologi og teater, ulike former interaktivitet og deler av improvisasjonsteater. Deretter legitimerer jeg bruk av teori ved hjelp av konkrete eksempler hentet fra de digitale forestillingene *Ja Hallo?* og *Impro Live!* fra Det Andre Teateret. Selv om digitalt teater ikke kan vise til samme publikumskontakt som ved live teater, viser forestillingene flere kreative løsninger på hvordan interaktivitet og publikumskontakt kan opprettholdes.

The basis of this paper is to examine how digital theatre can open for interactivity and audience-contact. I've chosen to take a theoretical approach to answer the main question of this bachelor thesis. After this I will present my case – *Ja Hallo?* and *Impro Live!* – which is two improshows from Det Andre Teateret. Even though digital theatre cannot make the same audience-contact as live theatre, the two presented shows in the case-study show several creative solutions on how a digital platform can open for interactivity and audience-contact.

## **Innholdsfortengelse**

|                             |           |
|-----------------------------|-----------|
| <b>Introduksjon .....</b>   | <b>3</b>  |
| <b>Teori.....</b>           | <b>5</b>  |
| Digitalt teater .....       | 5         |
| Chat .....                  | 9         |
| Interaktivitet.....         | 10        |
| <b>Metode .....</b>         | <b>14</b> |
| <b>Diskusjon .....</b>      | <b>14</b> |
| Improteater.....            | 14        |
| Det Andre Teateret.....     | 16        |
| <b>Avslutning .....</b>     | <b>19</b> |
| <b>Referanseliste .....</b> | <b>20</b> |

Antall ord: 7483

## Introduksjon

“What constitutes theater? Can drama still exist when separated from the body, voice and shared physical space? What new possibilities exist in this forum? ... The concern is no longer with the fourth wall, but instead with the firewall.” – Andriane Jenik (Dixon, 2007, s.489).

Etter nedstengelsen av samfunnet den 12.mars 2020, møtte teatrene i Norge på en hel del utfordringer. Til tross for disse utfordringene var det ikke alle som lot seg vippe av pinnen. I Trondheim åpnet Mads Bones, Stian Aagaard, Olve Løseth og Kyrre Halvdal Det Nye Teateret, et teater som satset på digitale forestillinger. Deres første oppsetning kom den 17. mai, senere spilte de en forestilling på sommeren og en til i desember. Jeg var i kontakt med teateret idet planleggingen til forestillingen *Juleevangeliet: The smash hit musikal* begynte. Ensemblet ga på dette tidspunkt uttrykk for at det skulle skje mye spennende fram mot våren 2021. Dette viste seg imidlertid å ikke stemme. Jeg kontaktet dem på nyåret og fikk beskjed om at den digitale satsingen var over for denne gang. Årsakene til denne beslutningen skal jeg ikke reflektere for mye over her, men det fikk meg til å tenke over om det foreligger et marked for digitale forestillinger.

Jeg kjøpte en billett til forestillingen *Juleevangeliet* i desember for å se den hjemme sammen med familien. Forestillingen ble satt opp bare en gang, live på stream. Ved siden av videoen hadde de en chat tilgjengelig gjennom hele stykket. Ingenting som ble skrevet i den chatten kunne påvirke forestillingen, og dermed var det ingen form for feedbackloop mellom sal og scene. Min bror og jeg fulgte med på denne chatten og alle som bidro med små kommentarer underveis. Etter hvert begynte vi å vitse om ting vi kunne skrive for å skape litt liv i chatten. Det ble bare med synsingen og jeg tenkte ikke mye mer over det den gang. I ettertid har jeg likevel blitt fasinert over at noen i et annet hus kunne påvirke min oppfatning av forestillingen. Jeg begynte derfor å reflektere over hvordan denne typen teater kan bevare interaktivitet og publikumskontakt, samt hvordan digitalt teater kan åpne for nye måter publikum kan delta i forestillingen på.

Live teater, live musikk, live performance, TV, film og sosiale medier skal til tross for sine ulikheter, dekke samme behov, de skal underholde. Ifølge Marx Grundrisse vil alle underholdningsplattformer bli dømt ut ifra den mest toneangivende på markedet (Auslander, 2008, s 1). En person som sverger til film kan ofte også sette pris på teater, men jo mer plass

en plattform tar, jo mindre plass får de andre (Auslander, 2008, s.2). I dag er den mest toneangivende plattformen, strømmetjenester på nett. Så om det Marx sier faktisk stemmer, lever teater i skyggen av strømmetjenestene, selv om teateret har eksistert mye lenger. Slik vil det også forbli om ikke en av plattformene endres betraktelig. Dette skyldes samfunnsforhold som globalisering, teknologi og økonomi, hvor en person i dag kan dekke alle sine behov innad husets fire vegger (Auslander, 2008, s 6). Pandemi og nedstenging av samfunnet har lagt hardt press på denne utviklingen da staten anbefaler flere å være hjemme. Kulturbidrag som allerede er tilgjengelig i hjemmet, vil derfor ha en stor fordel sammenlignet med teateret som baserer seg på at et stort publikum samles på et sted.

Teater som begrep vil for noen være låst til leste dramatiske tekster på en scene, hos andre vil dette begrepet åpne for alle typer performance (Sauter, 2008, s.17). En kjent definisjon kommer fra teaterkritikeren Eric Bentley som definerer teater på følgende vis: A etterligner B imens C ser på (Sauter, 2008, s.15). Denne definisjonen er enkel og åpner for mange måter å spille teater på. Forfatteren Philip Auslander åpner også begrepet ved å si at teateret ikke er ulikt andre former for media, og at de teknologiske framskrittene har skygget over forskjellen mellom live teater og andre medieplattformer. Han mener også at det å se på TV er like interaktivt som å sitte i en teatersal (Sauter, 2008, s.15).

Philip Auslanders tankegang setter begrepet interaktivitet på prøve, samt ignorerer viktigheten av en feedbackloop. Jeg velger å se Auslanders utsagn ut ifra et teknooptimistisk perspektiv. Teknologiens framvekst de siste 30 årene har vokst tett på samtidens generasjon, inkludert meg selv. Teknologien har på mange måter blitt en naturlig del av vår hverdag, som en forlengelse av oss selv (Berg, Høyland & Leinslie, 2001, s.119). De yngre og kommende generasjonene med scenekunstnere vokser opp i en verden der kontakt over skjerm er naturlig. Teknologiens historiefremlegging er unik, og den bryter vegger for å skape nye kunstneriske strategier (Berg et al., 2001, s.129).

Min endelige problemstilling for denne oppgaven lyder som følger: «Hvordan opprettholder digitalt teater kontakt med tilskueren, og hvordan kan man gi en teateropplevelse gjennom en skjerm?». For å finne svar, vil jeg først gå nærmere inn på teknologiens rolle i teateret. Deretter skal jeg introdusere Steve Dixons kategorier for interaktivitet og Erika Fischer-Lichtes betingelser for å skape en feedbackloop, samt hvordan disse er brukt for å bygge en tettere relasjon mellom sal og scene. Deretter vil jeg vise hvilken metode jeg har brukt, og endelig presentere min case, Det Andre Teateret. Det Andre Teateret er et improteater som ikke har latt seg stoppe av pandemien, og har på kort tid endret materialet sitt slik at deres



publikum fortsatt skal ha tilgang til teater. Jeg skal her trekke fram eksempler på hvordan de har opprettholdt interaktivitet og publikumskontakt gjennom digitalt teater, og vurdere i hvor stor grad de lykkes med dette.

## Teori

### Digitalt teater

Scenekunst er blitt en samlebetegnelse for teater, dans, opera, ballett og performance. Billedkunst, musikk, litteratur, elektronisk-, video-, lyd- og installasjonskunst har gjennom århundre med eksperimenter av avantgardekunstnere, ført til at genrene i scenekunsten har smeltet sammen. Denne tverrestetikken skyldes avantgardekunstnerens utforskende og regelbrytende natur. De skaper nye former for kunst, uavhengig av hvilke rammeverk som allerede eksisterer. Slik beveger scenekunsten seg videre inn på nye plattformer og medier (Berg et al., 2001, s.7).

Den frie scenekunsten har ingen lang historie i Norge, da det ikke var før 1970-tallet den virkelig begynte å markere seg. Gruppeteaterbølgen holdt seg ofte innad i nyetablerte institusjonsteater og regionteater. Gruppene var sterkt skuespillerorientert og fokuserte på politisk og pedagogisk programkunst. De hadde lite interesse for den teknologiske framdriften, noe som er en delaktig faktor i de norske teatrenes mangel av multimediale uttrykk. Dette endret seg mer gjennom slutten av 1900-tallet (Berg et al., 2001, s.9). Teknofobien ble gjort om til teknooptimisme og eksperimenteringen med teknologi i kunsten skjøyt fart (Berg et al, 2001, s.10).

Den tyske teaterviteren Hans-Thies Lehmans mener en ny form for dramaturgi har vokst fram etter eksperimentene til avantgardekunstnerne etter inntoget av multimediale uttrykk og teknologiske verktøy. Han ser det som naturlig i utviklingen av teateret at man endrer holdninger til relasjonen mellom kunst og virkelighet (Berg et al., 2001, s.13). Her stilles viktigheten av et fysisk nærvær mellom aktør og tilskuer på prøve. Kun fordi noe har fungert på samme måte over en lengre periode, betyr ikke det at dette skal være statisk.

Jeg legitimerer live digitalt teater som teater nettopp på det grunnlaget at det er live. Det skjer i et øyeblikk delt mellom de som deltar. En annen faktor jeg setter høyt, og som utgjør grunnlaget for denne oppgaven, er interaktiviteten. Spørsmålet er om denne kan finnes selv om deltagerne ikke møtes fysisk; "The promise of interactivity in virtual environments is the breakdown of the isolation of the viewer and the actor that can define the theatre .... Like the

classic question in science fiction, am I real or am I a simulation, the issue turns from witnessing the other to being the other. What is theatre in such a field?” (Dixon, 2007, s.496). Alice Rayner skriver i boken *Everywhere and nowhere: Theatre in cyberspace*; “simply using technology in a live performance does not create a significant phenomenological or ontological shift in the gathering and copresence of actors and audience.” (Dixon, 2007, s.496). Kontakt mellom to mennesker strekker seg videre en det fysiske møtet, men det er et faktum at et møte over f.eks. Facetime – selv om kontakten er tilstedeværende – ikke når like dypt som ved øyekontakt i det virkelige liv.

I boken *Liveness* har Philip Auslander delt inn i seks kategorier av konseptet live. Den første er *classic liveness* (teater, konserter, sport), som er fysisk tilstedeværelse av «scene og sal» og representerer teaterets fire grunnpilarer «meg, deg, her og nå». Den andre er *live broadcast* (Radio, Digitalt teater, direktesendt TV). Her er det fysiske møtet fraværende, men aspektet vedrørende «her og nå» finnes fortsatt. Kategori nummer tre er *Live recording* (Netflix, Spotify, podkast). Her forsvinner teaterets grunnpilarer helt, resultatet er et opptak som er 100% likt for alle som ser, hver gang det spilles. Det er ingen kontakt eller påvirkning mellom konsumer og utgiver. De tre siste er; *internett liveness*, *Social liveness* og *website «goes live»* (sosiale medier, chattebobler og mobiler). Disse bringer tilbake en form for kontakt i form av likes, kommentering, telefonsamtaler og teksting (Auslander, 2008, s 61). Auslander gir uttrykk for at disse kategoriene er mer ensformige enn de egentlig er. *Classic liveness* antydes å være den eneste kategorien hvor sal og scene kan påvirke hverandre. Dette er ikke tilfellet. Selv om sal og scene er skilt i *live broadcast*, kan de ta hjelp fra de siste tre kategoriene for å kommunisere. Dette er kjent i for eksempel radio der de ofte inviterer innringere som kan påvirke programmets handlingsforløp.

En digital forestilling filmes gjennom en kameralinse. Selv om kameraet kan portrettere et objekt helt ned til den minste detalj, er det fortsatt bare piksler man ser på den andre enden, ikke et ekte menneske. Dette er bare et problem om digitalt teater skal være en reproduksjon av og være like autentisk som live teater. I boken *Digital performance: a history of new media in theatre, dance, performance art and installation*, skriver Steve Dixon om filosofen Walter Benjamin. Walter deler her tanker om autensiteten bak et bilde; “Even the most perfect reproduction ... is lacking in one element: its presence in time and space.” (Dixon, 2007, s.116). På den andre siden skaper fotografiet en annen autensitet som en liveforestilling ikke kan tilegne seg på samme måte. Litteraturkritiker Roland Barthes skriver “every Photograph

is a certificate of presence” (Dixon, 2007, s.118). Selv om bildet vi ser er laget av piksler, fanger bildet noe som har skjedd – eller som skjer om vi snakker om digitalt teater.

Uansett kunstform utelukkes ikke autentisitet. Selv om en linse kan produsere noe autentisk, er det ikke sikkert at kontakten mellom aktøren og tilskueren kan føles ekte. Når vi snakker om tilstedeværelse, kan vi først ta utgangspunkt i et utsagn fra forfatteren Sandy Stone; «Presence is currently a word that means many things to many different people» (Dixon, 2007, s.132). Psykisk nærhet kan være like god som fysisk, slik som en god samtale er like god over en telefon som over en kopp kaffe. Historien fortalt i teateret er en portrettering av en virkelighet for publikum. Det samme skjer under en digital forestilling, selv om erfaringsrommet vil flyttes til et virtuelt rom som distanserer sal og scene i større grad (Berg et al., 2001, s.186). Den samme hendelsen portrettert i et maleri, et bilde, en roman, en film eller på en scene, viser den samme hendelsen. Det er helt fritt å ha en personlig preferanse om hva man foretrekker, men man kan ikke si at en kunstform objektivt sett er bedre enn andre (Dixon, 2007, s.132). Kunstens skapelsesprosess og intuisjon kan forstås som kunstens aura. Her er fysiske livebaserte forestillinger og digitale forestillinger ulike. Selv om prosessen er ulik, betyr det ikke at resultatet har mer eller mindre kunstnerisk verdi. Filmatiske uttrykk lukker en del av kommunikasjonsmulighetene, men utelukker ikke kontakt og formidling med publikum (Berg et al., 2001, s.187).

“All art is an interaction between the viewer and the artwork, and thus all artworks are interactive in the sense that a negotiation or confrontation takes place between the beholder and the beheld” (Dixon, 2007, s.559). Ut ifra dette utsagnet kan man konstatere at all kunst påvirker den som observerer, men det er ikke gitt at tilskueren kan påvirke andre tilskuere. Dette minner meg på et gammelt sitat av filmskaperen Andrej Tarkovskij som lyder; «en bok lest av tusen mennesker, er tusen ulike bøker». Kunstner og designer Andrea Zapp poengterer fint at interaksjon nå er blitt et postmoderne slagord som beskriver en dynamisk «hands-on» opplevelse. Det betyr ikke at enhver forestilling hvor tilskueren har muligheten til å delta, er interaktiv. Så lenge en handling er ensidig og ikke får en motreaksjon er det bare en aktiv handling (Dixon, 2007, s.561).

I den adapterte Dostojevskij-forestillingen *The Idiot* fra 2002, fikk publikum tilgang på to rom der de enten kunne være til stede fysisk, eller delta digitalt. De hadde også muligheten til å endre hvilket rom de var i underveis i forestillingen. Observasjonen tatt fra denne forestillingen er at feedbackloopen forsvant i det tilskuerne valgte det digitale alternativet, og at de etter hvert begynte å savne den fysiske tilnærmingen til stykket (Fischer-Lichte, 2008,

s.73). Min oppfatning av forestillingen er dog at dette fraværet av feedbackloopen ikke skyldes det digitale, men mangelen på muligheter for interaktivitet. Kunne tilskuerne fått påvirket aktørene med en form for taleanlegg? En chat? Kunne det blitt plassert knapper som påvirket det sensoriske scenebildet i form av bevegelig digital kunst? Jeg konkluderer ikke, men er åpen for muligheten. Et annet tiltak jeg mener kunne utvikle en feedbackloop, er om tilskuerne kunne se hverandre under prosessen, for da ville de etter min mening åpne for en annen form for feedbackloop der tilskuerne påvirker opplevelsen til hverandre.

Tradisjonelt sett har et publikum på teateret panoramasikt over scenebildet. I en digital forestilling blir denne sikten komprimert ved at publikums-øyet ser gjennom en linse. Det er derimot mulig å filme en forestilling fra ulike vinkler, dermed kan tilskueren i større grad bli med inn i historiefortellingen (Auslander, 2008, s 18). Det finnes ingen grenser for antall publikummere over internett, og alle disse kan da se forestillingen med samme øyne. Ofte er det regissøren som har kontroll over disse synsvinklene, og på den måten frarøves mye av friheten hos tilskueren, en frihet som er viktig for opplevelsen (Auslander, 2008, s 19). En løsning på dette kan være bruk av VR-briller. VR, eller «Virtuell realitet» er briller som tillater brukeren å se i et 360-grader-format i alle retninger. Dette er som å bli plassert inne i en digital verden. Du ser ikke lenger igjennom en maskin, da du selv har blitt maskinen (Dixon, 2007, s.365). Slik vil du som tilskuer få mulighet til å være i rommet som vanlig i en teatersal, selv om noen elementer forsvinner. Det er nemlig ingen andre i rommet som ser deg, og det er ingen kontakt.

I artikkelen *Swipes and Chats: Interactivity and Togetherness in Digital Theatre* av Elena Pérez og Ellen Foyen Bruun utføres en case-studie om forestillingen *Culpa! I Unntakstilstand* skrevet av Taro Vestøl Cooper med regi av Mine Nilay Yalcin, og produsert av Kilden teater. Dette er en digital forestilling vist under pandemien, som ble streamet live på Youtube. De filmet forestillingen med et 360-graders kamera, dermed ga de publikum muligheten til å bruke telefonen sin for å navigere sitt synsperspektiv gjennom hele forestillingen. De hadde også en chat-funksjon hvor publikum kunne kommentere underveis og ha en samtale med skuespillere etter forestillingen var over. Interaktiviteten skapt av både navigeringen og chatten skapte en form for tilstedeværelse for publikum. I artikkelen skriver de noe interessant om utviklingen av denne chatten. Skuespillerne kunne nemlig ikke se eller respondere til kommentarene før etter forestillingen. Etter hvert begynte det å komme negative kommentarer i chatten fra enkelte publikummere med anonymt brukernavn. Disse negative kommentarene

gitt av «nett-troll» påvirket skuespillerne og ble en så stor påkjenning at de valgte å fjerne denne chat-funksjonen helt (Pérez og Bruun, 2021, s.16).

Ulike brukeropplevelser, kritikk og reaksjoner vil alltid være til stedet i det man skaper et produkt og viser det til offentligheten. I artikkelen *Theatres in the digital age: How to engage with critics and critiques online*, diskuterer de hvordan teknologi ikke bare har ført til at alle kan være kritikere på nett, men de poengterer også at den vanlige mannen på gaten har større sjanse for å påvirke andre. De skriver her hvilken konsekvens som følger om man sletter kritikk – og kommentarer fra «nett-troll». Uten muligheten til å kritisere kan ingen andre bli påvirket negativt, og alle vil skape sine egne oppfatninger. Selv om dette kan være trygt og godt, setter det en stopper for kunstnerisk integritet (Strategic Direction, 2016).

## Chat

Chattebobler er en av måtene digitalt teater kan kommunisere med tilskueren på. Her finnes en løsning i såkalte «chatterbots». Dette er kunstig intelligens programmert for å svare på tiltale. Fordelen med programmerte «bots» er at de gjør hva de er satt til å gjøre. Dette kan være et element for å inkludere publikum, men problemet her er at interaksjonen skjer live, men med noe dødt (Auslander, 2008, s 72). Det jeg er ute etter i denne oppgaven er å finne ut hvordan vi kan gjenskape kontakten mellom aktør og tilskuer, ikke distansere. Dette lagt til grunn at kunstig liv ikke kan regnes som et ekte liv (Dixon, 2007, s.494). Kunstner Simon Penny mener denne formen for interaktivitet fungerer som definisjon av begrepet; «An interactive system is a machine system which reacts in the moment, by virtue and automated reasoning based on data from its sensory apparatus... Interactivity implies real time» (Dixon, 2007, s.560). Denne chatten vil i mine øyne bare skape en mer organisk og ekte nærhet ved at den som styrer chatten er et menneske som jobber i tråd med aktørene, ikke kunstig intelligens.

En løsning på å gjøre tilskueren til et aktivt medlem i skapelsesprosessen finner vi i forestillingen *Net Congestion* av The Chameleons Group i år 2000. Under denne forestillingen hadde tilskueren to valg, enten å kunne nyte forestillingen i stillhet, eller ha muligheten til å kommentere i en chatteboble. Det som ble skrevet i boblen ble så manuset og handlingsbeskrivelsene til aktørene på skjermen. På denne måten hadde tilskueren kontroll over stykkets handlingsmønster (Dixon, 2007, s.507). Et annet interessant fenomen som dukket opp under forestillingen omhandlet de som ikke ville delta med nye ideer for aktørene, men likevel ønsket å delta i samtalen. De fikk muligheten til å kommentere sine synspunkter

på hva de andre skrev, og på den måten oppstod en helt ny kontakt som ikke er vanlig i det tradisjonelle teateret (Dixon, 2007, s.508). Feedbackloopen som er kjent fra Erika Fischer-Lichte baserer seg på kontakten mellom sal og scene, her oppstår feedbacksloopen med tilskuerne seg imellom. Tilskuerne i en teatersal vil underbevisst påvirke hverandre, men akkurat i dette tilfellet blir aktøren utestengt. Det er som om aktøren er en lærer i et klasserom og tilskuerne er to kule elever på bakerste rad som hvisker til hverandre uvitende om at de andre i rommet hører hva de sier. Aktørene vil observere dette og det vil ha en påvirkning, akkurat som i en autonom feedbackloop.

## Interaktivitet

At en forestilling er live, garanterer ikke en god teateropplevelse. En stor bidragsyter for å skape denne opplevelsen er kontakten og interaktivitet mellom sal og scene. Medieforsker Ståle Stenslie har utviklet tre begrep for å kategorisere og definere interaktivitet; *re-aktiv*, *co-aktiv* og *pro-aktiv*. *Reaktivitet* kjenner vi igjen fra det tradisjonelle teateret, hvor tilskueren ikke har noen innflytelse på handlingen (Berg et al, 2001, s.84). Tilskueren sitter da som regel i amfiet stille og lyttende. Kunstneren har full kontroll over handlingsforløpet, men opplevelsen og oppfattelsen, sitter tilskueren igjen med. Denne måten å spille teater på har blitt utfordret av avantgardekunstnere, hvor det i de siste årene har blitt vanligere å utfordre scenerommet. Det er i dag ikke unormalt å dra på et teater der du blir plassert i en sirkel rundt aktørene, og må som tilskuer ta stilling til handlingsforløpet, ja, til og med kanskje påvirke det. Denne typen interaktivitet kalles *co-aktiv*. Her er relasjonen som dannes mellom sal og scene viktigere enn handlingen i seg selv (Berg et al, 2001, s.84). Denne utvidelsen av forholdet mellom sal og scene kan ses i lys av den teknologiske utviklingen. Mennesket har i større grad i dag enn tidligere kontroll over hverdagen og hvordan man utnytter fritiden sin. Det er i hvert fall det vi tror. Strømmetjenester og telefonapplikasjoner sørger nemlig for en paradoksal kontrollfølelse. Selskaper utvikler tjenester for at vi skal bruke så mye tid som mulig foran skjermen. Denne utviklingen blir også påvirket av TV- og dataspill hvor man føler man har kontroll over en spill-karakter, selv om handlingen ofte er fastsatt (Berg et al., 2001, s.85). Gjennom de digitale mediene påvirkes publikumskontakten og interaktiviteten som blir *pro-aktiv*. Aktøren forholder seg til et videokamera, som igjen projiseres til tilskueren. Tilskueren reagerer derfor på resultatet av interaksjonen mellom aktør og teknologi. Publikum kan da føle seg snytt for en interaksjon de egentlig skulle ha fått, spesielt når de ikke har anledning til å påvirke handlingen (Berg et al., 2001, s.86). HC Gilje, en danser i Kreutzerkompani sier dette om sin tilnærming til videoperformance:

«For meg er det ingen stor forskjell mellom det å improvisere i en performance og å bruke kameraet mitt: Intuisjon, umiddelbarhet og følsomhet er det sentrale, det å fange øyeblikket er det viktigste. Videokameraet er et persepsjonsinstrument, en videopatch et ekspressivt instrument. Det som lages, er en assosiasjonsrekke, i møte mellom mitt hode og verden utenfor.» (Berg et al., 2001, s.101)

Interaktivitet er et bredt begrep, derfor kan det være fint å dele inn begrepet i ulike kategorier. Boken *Digital performance: a history of new media in theatre, dance, performance art and installation* av Steve Dixon deler inn begrepet slik; *navigasjon, deltagelse, dialog* og *samarbeid*. *Navigasjon* som interaktivitet åpner opp for at tilskueren har et retningsbasert valg. Slik vil tilskueren få muligheten til å ta valg, men uten noen reel makt til å påvirke handlingsforløpet. Med *deltagelse* får tilskueren blitt med i handlingen selv, her også uten makt til å endre forløpet. Tilskuerens makt øker med *dialog*, da tilskueren får større påvirkningskraft ved at aktørene må ta stilling i det tilskueren sier. *Samarbeid* er siste kategori. Her har tilskueren mer makt og mer frihet, og på den måten kan tilskueren på dette punktet faktisk påvirke handlingsmønsteret i forestillingen (Dixon, 2007, s.564).

I boken *The transformative power of performance* skriver Erika Fischer-Lichte ifølge Max Hermann at en performance består av møtet mellom aktør og tilskuer der de deler samme sted til samme tid (Fischer-Lichte, 2008, s.38). Hun forklarer også viktigheten bak en feedbackloop. Dette begrepet går ut på at aktøren spiller, ved uttrykk, dans, sang, gestikulering, stemmebruk ... osv. Publikum reagerer på dette ved å le, gråte, klappe, nynne, gjespe, sovne, bue eller lignende. Aktørene og de andre tilskuerne i rommet vil igjen reagere på dette. Mennesker lar seg lett påvirke av hvordan andre oppfører seg, ofte vil man være en i mengden, derfor vil tilskuerne speile hverandres reaksjoner. Aktørene kan deretter øke eller minske intensiteten av forestillingen, improvisere, eller – i noen tilfeller – bli satt ut av fokus (Fischer-Lichte, 2008, s.38). Dette utgjør selve essensen i å skape en levende performance. På den måten blir en teaterforestilling enestående da ingen forestilling kan bli helt lik. Det er en nyskapende prosess, hver gang det skjer. Fischer-Lichte mener at autopoiesis (en selvgenererende prosess) er en del av hverdagen til mennesket, og at bevisstheten rundt dette styrkes gjennom en live performance med feedbackloop. Derfor mener hun at dette er et viktig tilbud for samfunnet (Fischer-Lichte, 2008, s.8). Antropologen Victor Turner mener skuespill er en selv-utøvende prosess hvor skuespilleren spiller til seg selv (Fischer-Lichte, 2008, s.9). Et kjent sitat fra teaterpedagogen Lee Strasberg sier følgende; «acting is responding to imaginary stimuli» (Dan. W. Mullin, 1961, s.152). Dette utspiller seg fra

metodeskuespill da en skal lete i sine egne opplevelser for å faktisk føle det en skal framføre. Med denne metoden leter man i seg selv for å distansere seg fra seg selv og bli en annen. Ser man Turners utsagn ut ifra Strasbergs utsagn, blir en performance en form for feedbackloop til seg selv, som en levende prosess slik Fischer-Lichte beskriver. Dette er en litt tvunget sammenligning, men om en skuespiller skal få i gang en kontakt og interaktivitet med noen som ikke er i rommet – men for eksempel over en skjerm – kan denne tankegangen være relevant.

Siden 1960-tallet har fokuset på interaktivitet i performance økt. Regissørens rolle før en forestilling er å legge opp til at denne interaktiviteten mellom aktør og tilskueren kan ta plass. Dette er et viktig arbeid, spesielt i for å skape en feedbackloop (Fischer-Lichte, 2008, s.40). Sett i lys av en digital forestilling er dette en åpenbar utfordring da det fysiske møtet uteblir. De tre hovedprosessene som legger til grunn for feedbackloopen ifølge boken *The transformative power of performance* av Erika Fischer-Lichte er; *Role reversal*, *creation of community* og *contact* (Fischer-Lichte, 2008, s.40).

### *Rollereversering*

Professor ved TISCH School of arts i New York, Richard Schechner, forklarer hvordan rollebyttet mellom aktør og tilskuer skjer igjennom publikumsdeltagelse ved at det oppstår et øyeblikk der tilskueren føler de kan ta del i forestillingen. Slik blir det ikke lenger en forestilling, men mer i form av et sosialt arrangement (Fischer-Lichte, 2008, s.44).

Publikumsdeltagelse forstørrer effekten av en feedbackloop. Når tilskueren selv har makt til å endre handlingsmønsteret er utkommet svært uforutsigbart (Fischer-Lichte, 2008, s.42).

Deltakere som ikke vet hvor veien ender, gjør det umulig for aktørene å forutse hva som skal skje. Dette gjelder også i deres eget spill. For å parafrasere filosofen Paul Watzlawick; man kan ikke *ikke* reagere på hverandre (Fischer-Lichte, 2008, s.43). Kunsten ved *rollereversering* ligger i maktfordelingen, for både aktør og tilskuer. I prosessen som skapes ved å dele ut makten til å styre handlingen i en situasjon, vil enkelte – underbevisst – gi fra seg ansvar til fordel for andre. Ved at noen velger å unnvike ansvar for noen andre til å plukke opp skapes det en tillit blant deltagerne. Forestillingen blir mer og mer et samarbeidsprosjekt mellom sal og scene. Alle i rommet er en del av den autonome feedbackloopen hvor alle bidrar i en evig selvgenererende prosess, der ingen planlegger eller kontrollerer hva som skal skje videre. (Fischer-Lichte, 2008, s.50).

“According to their nature and origin, player and spectator, stage and auditorium are not in opposition. They are a unit.” – Georg Fuchs (Fischer-Lichte, 2008, s.51)



### *Samhold*

En performance må nødvendigvis ikke bryte den fjerde veggen mellom sal og scene for å være interaktiv, men den må bryte en barriere. En prosess som bryter denne barrieren og skaper en autonom feedbackloop er *samhold*. Schechner kom opp med to strategier for å skape akkurat dette. Den ene var *rollereversering* – som forklart ovenfor – og den andre, geografisk plassering. Ved å unngå tradisjonelle teaterscener brytes illusjonen av at aktøren er der for å vise noe for en taus tilskuer (Fischer-Lichte, 2008, s.53). Dermed får tilskueren en mer usikker rolle, og de vil bli oppmuntret til å uttrykke sterkere reaksjoner.

Et resultat av fysisk tilstedeværelse som ikke kan overføres til en mediert plattform, er energier. Et eksempel på denne energimangelen kan ses i lys av sportsarrangementer. En kan godt se en fotballkamp på TV og føle spenning. Samtidig kan ikke følelsen sammenlignes med det samholdet som skapes på en arena sammen med tusenvis av andre likesinnede. Fysisk nærvær skaper en tilnærmet kjemisk reaksjon mellom mennesker. Under en digital forestilling kreves det mer innsats for å bygge opp dette energinivået. Slik er forholdene til det romlige i en performance en stor pådriver i feedbackloopens dynamikk (Fischer-Lichte, 2008, s.60).

### *Kontakt*

Den tredje prosessen ved å skape en feedbackloop er *kontakt*. Med *kontakt* menes det nødvendigvis ikke at aktør og tilskuerne faktisk skal være i fysisk kontakt gjennom akten, men at muligheten er til stede (Fischer-Lichte, 2008, s.60). Hver gang jeg drar på teater og møter blikket til en av skuespillerne føler jeg en fysisk nærhet, selv om vi er 20 meter unna hverandre. Med 300 tilskuere i en sal er det høyst usannsynlig at aktørene skal fly rundt i rommet og håndhilse på alle og enhver, men bare ved å være i samme rom skapes følelsen av tilhørighet og nærhet.

“A glance exchanged between two people can constitute closeness and intimacy similar to physical contact. Seeing stimulates the desire to touch.” (Fischer-Lichte, 2008, s.62)

Selv om en live performance er mer prominent enn sin digitaliserte motpart, undergraver de ikke hverandres muligheter for interaktivitet. Det er vanskelig å sammenligne deres metoder

da plattformene er så ulike, men de kan fortsatt lære av hverandre (Fischer-Lichte, 2008, s.71). Boken presiserer ofte viktigheten med autentisitet og intimitet, og da blir det vanskelig for digitale medier å slå fysisk tilstedeværelse. På den andre siden er teknologi en plattform som endrer seg ekstremt fort og stadig er i utvikling. Mulighetene for å finne løsninger rundt interaktivitet for digitalt teater er derfor – så å si – endeløse.

## Metode

Min opprinnelige inngang til oppgaven var å bli klokere på digitalt teater som plattform. Jeg satt inne med oppfatningen av at digitalt teater var et produkt av Covid-19 og konsekvensene som fulgte nedstengelsen av samfunnet den 12.mars 2020. Jeg startet derfor med en teoretisk inngang til mine refleksjoner. Jeg har lest bøker fra diverse skikkelser innen feltet teknologi og teater, som blant annet Ine Therese Berg, Steve Dixon, Philip Auslander og Christopher Baugh. Etter hvert som jeg leste, ble jeg mer nysgjerrig på hvordan digitalt teater kunne opprettholde publikumskontakten vi kjenner igjen fra den tradisjonelle teaterscenen. Jeg leste derfor også litteratur fra Erika Fischer-Lichte og Willmar Sauter. Denne teoretiske tilnærmingen ga et innblikk i hvordan digitalt teater har utviklet seg. Jeg fikk derimot ikke noe konkret innsyn hos noen som driver med digitalt teater. Derfor bestemte jeg meg for å utføre en Case-studie der jeg trekker fram konkrete eksempler fra to forestillinger av Det Andre Teateret satt opp under nedstengelsen, *Ja Hallo?* og *Impro Live!*. Jeg valgte akkurat disse to på grunnlag av at de viser et bredt arsenal løsninger for interaksjon med publikum.

## Diskusjon

### Improteater

For å legitimere slutningene jeg trekker fra pensum, velger jeg å gi eksempler fra noen som har forsøkt flere metoder for å holde publikumskontakten gjennom digitale løsninger. Improteater stod i denne sammenheng fram som et naturlig fokus. Jeg ville se nærmere på improteater ut fra det grunnlaget at store deler av en improforestilling baserer seg på bidrag fra publikum gjennom reaksjoner og deltagelse. Improvisasjon har en lang fartstid innen teateret, og er knyttet til store teaterpedagoger som Richard Boleslawski, Konstantin Stanislavskij og Lee Strasberg. Selv om disse har hatt en stor innflytelse på utviklingen av bruk av improvisasjon i New York og verden for øvrig, er ikke improteater veldig gjenkjennelig i deres arbeid. Det Andre Teateret får sin innflytelse fra «Chigago-style improv». Det som kjennetegner denne formen for teater er at de baserer improvisasjonen på innspill fra publikum (A. Frost, R. Yarrow, 2016, s.44). Teaterpedagogen Viola Spolin var

den første som bevisst inkluderte forslag fra publikum i sitt arbeid med improvisasjon. For at det ikke skulle være så skremmende for publikum å delta kalte hun alle deltagende for «spillere» (A. Frost, R. Yarrow, 2016, s.44). Med dette oppnår hun to ting; tilskuere og aktører blir sidestilt, og forestillingen blir gjort om til lek. Slik blir det lettere å improvisere, da det ikke er like farlig å gjøre feil i en lek, som i en performance (Pérez, 2016, s.33). Både i lang-form og kort-form -improvisasjon, er innspill fra publikum en utløsende faktor for scenen skuespillerne skal framføre (A. Frost, R. Yarrow, 2016, s.50). Publikumsdeltakelsen er viktig, men deres tilstedeværelse er ikke nødvendig under hele forestillingen. I lang-form skal publikum hovedsakelig være stille etter at innspillet er gitt. For å understreke poenget i oppgaven min, skal jeg se nærmere på eksempler på improvisasjon i kort-form hvor publikum deltar mer enn bare i starten.

Noe annet som bidrar til at improteater fungerer digitalt, er forståelsen fra publikum. Improteater er i og for seg ulikt det som serveres på et tradisjonelt teater og tiltrekker seg også et annet publikum. Publikum som besøker et improteater er ofte innforstått med at deres grenser vil bli tøyd og at deltagelse er vanlig. Dette kan vi se ut ifra teaterregissøren Keith Johnstones teatersport, inspirert av fribryting. Fribryternes publikum har et engasjement og en intensitet Johnstone savnet på teaterscenen. Han byttet derfor fribryterne ut med skuespillere. Slik kunne tilskuere rope ut innspill til skuespillere som nå kjempet mot hverandre med improvisasjon, ikke nevene. Ved at tilskuerne investerer mer i det de ser foran seg, skapes det større engasjement (Perez, 2016, s.34). Publikum vil også ha lavere forventninger til et improshow. Tilskueren ønsker selvsagt at forestillingen er profesjonelt utført, men et improteater vil likevel ha mye større rom for å prøve og feile. Mye av humoren i en improforestilling er å se at det går galt. Her ligger en del av essensen i en liveopptreden. Det at noen «feil» skjer i improvisasjonen skaper øyeblikk som bare kan oppstå i det øyeblikket. Denne forståelsen forsterkes bare i eksemplene jeg skal bruke, fordi de er hentet fra digitale forestillinger, der tekniske feil er forventet.

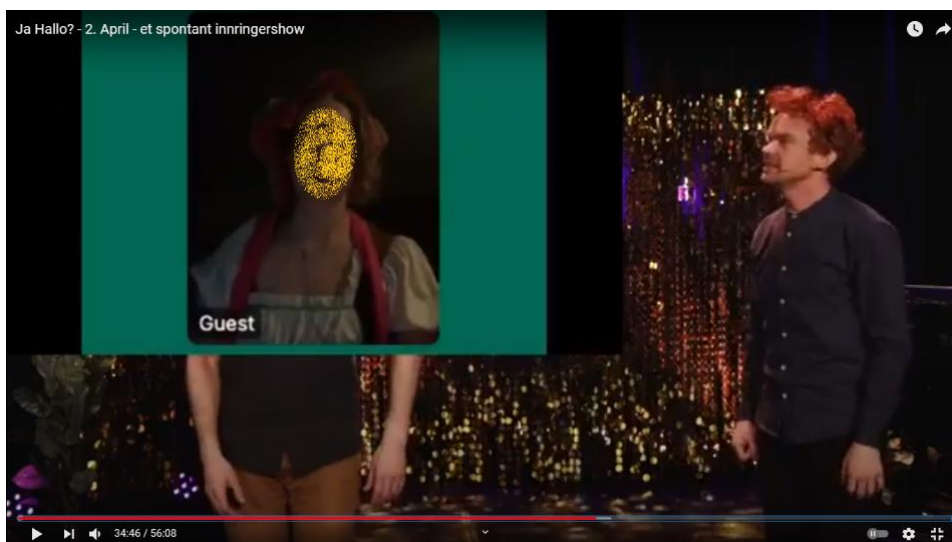
I *The transformative power of performance* skriver Fischer-Lichte at elementene som skaper en feedbackloop avhenger av fysisk tilstedeværelse (Fischer-Lichte, 2008, s.68). Det er jeg delvis uenig i. Fischer-Lichtes versjon av en feedbackloop kan ikke oppnås i digitalt teater, da to ulike plattformer aldri kan tilby helt like opplevelser. Jeg mener likevel at disse elementene kan praktiseres i digitale settinger. Jeg vil nå bruke to digitale forestillinger av Det Andre Teateret til å trekke slutninger for hvordan både Fischer-Lichtes betingelser for en feedbackloop (*Rollereversering, samhold og kontakt*), og Steve Dixons elementer for

interaktivitet (*Navigasjon, deltagelse, dialog og samarbeid*) kan tilpasses en digital forestilling.

### Det Andre Teateret

Det Andre Teateret er Norges første og Nordens største improteater. Siden 2009 har de i sitt lokale i Grünerløkka Oslo invitert inn til høykvalitets improforestillinger. Teateret har klart seg bra i en del år, men er fortsatt relativt nytt. Nedstengelsen i mars 2020 kom derfor som en påkjenning for dem som for alle andre i kultur-Norge. De bestemte seg kjapt for at de ikke skulle la seg stoppe fra å holde forestillinger. De flyttet derfor scenen over til sosiale medier og begynte med livestreams på Facebook og Youtube. Her kunne de ta imot mange flere publikummere, som kunne vipse og støtte teateret.

*Ja Hallo?* er tittelen på en av forestillingene Det Andre Teateret har satt opp digitalt. Skuespillerne sto foran kameraet slik at alle hjemme kunne se dem godt. Tilskuerne kunne se forestillingen fra to ulike nettsteder, enten på livestream fra Facebook, eller på Whereby.no. Whereby er et nettsted som tilbyr videochat, slik som Zoom eller Facetime. Her ventet tilskuerne klar til å bli valgt ut av husets tekniker. Deretter ble de forstørret og plassert i bildet slik at alle kunne se deres skjerm sammen med aktørene. Teknikeren kunne også manipulere hvor bildet sto, som i eksemplet under hvor de har plassert deltagerens skjerm øverst til venstre slik at skuespilleren bak kan simulere resten av kroppen.



(Innringervinduet blir her plassert øverst i hjørnet på streamen, slik at en av aktørene kan stille seg bak for å illustrere resten av kroppen. Det Andre Teateret, 2020, 34:06.)

Forestillingen gikk ut på at diverse innringere ble hentet inn for å improvisere fram en historie sammen med aktørene. De utøvde på denne måten *rollereversering, kontakt og samarbeid*

(Det Andre Teateret, 2020, 31:35). Alt tilskueren måtte forholde seg til var fire regler; si ja, spille med, bidra til å skape historien, og ikke tenke. Om noen av disse reglene ble brutt, ble tilskueren satt til side og aktørene gjorde klart for en ny innringer. Årsaker til brudd kunne komme av tilskuere som slurvet med reglene, eller tekniske problemer i systemet. Disse bruddene satte likevel ingen stopper for stemningen, heller tvert imot.

Deltagende på Whereby skapte *samhold* og en *co-aktiv* interaktivitet da de faktisk hadde muligheten til å se hverandre. Dette er i motsetning til de som valgte å se på livestream som ble *reaktive*. Alle deltagende på Whereby var også innforstått med hvilke forventinger man skal ha til en digital forestilling og hvordan de kunne bidra. Følelsen av samhold styrkes her av mangelen på fysisk nærvær grunnet smittesituasjonen. Nedstengingen av samfunnet har i denne sammenheng bidratt til å utvide betingelsene og forståelsen av begrepet «møte». Energiene som normalt skapes under et fysisk møte var her fraværende, men et plaster på såret var kostymeaspektet. Alle deltagende på Whereby fikk nemlig beskjed om å kle seg ut. Dette førte til noen fine øyeblikk da tilskuerne dukket opp i komiske antrekk som vi ser i bildet ovenfor, der tilskueren er kledd i et oktoberfest-kostyme.

“The main criterion for success lay in the audience response: The more often and more loudly they burst out laughing, the better. ... banter with the spectators were encouraged.” (A. Frost, R. Yarrow, 2016, s.7)

Som tilskuer kunne du se forestillingen på livestream, eller på Whereby. De som valgte å se på livestream mistet imidlertid muligheten til å påvirke aktørene med sin tilstedeværelse. Tidligere i oppgaven har jeg snakket om hvordan det å bytte energier i rommet er en stor del i feedbackloopen. Jeg tror likevel at tilskuerne som ikke ville være delaktig i forestillingen var klar over at muligheten var til stede. Jeg tror denne muligheten kortet ned distansen mellom skjerm og hjem. I og med at visningstallene var flere hundretalls, var det ingen selvfølge at alle som ville delta fikk anledning til det. Likevel tror jeg at det finnes håp i mulighet. Alle som ville, hadde teknisk sett en sjanse til å delta om de ønsket dette. Denne tanken tror jeg skapte en illusjon om at de hadde mulighet til å påvirke forestillingen om de ville. Mye likt som håpet jeg sitter med hver eneste gang jeg skraper et skrapelodd.

Neste forestilling jeg skal trekke fram eksempler fra, er *Impro Live!*. Denne sendingen ble direkteendt på Facebook og Youtube. Forestillingen bestod av en rekke ulike kort-form improleker der fire skuespillere, en musiker og en tekniker jobbet sammen som et lag. Denne formen for improshow er i stor grad inspirert fra Keith Johnstones teatersport og «Chicago-

style improv». Som nevnt tidligere kjennetegnes dette som et show der publikum kommer med innspill for å starte en scene. De digitale tilskuerne trenger aldri – i motsetning til tilskuerne på et fysisk improshow – å være stille. Tilskuere som bidrar i chatten, skaper en *pro-aktiv* interaktivitet og kan kommentere i chatten kontinuerlig gjennom forestillingen fordi dette ikke direkte forstyrrer aktørene. Dette skaper en levende chat der takhøyden for innspill stiger for hvert bidrag. Besøkende på et improshow bør være innforstått med at deltagelse er en del av opplevelsen. Likevel er det ikke alle som føler seg komfortabel med dette. Min oppfatning er imidlertid at en aktiv chat gjør alle mer komfortable, og oppmuntrer til deltagelse.

Et eksempel på hvordan Det Andre Teateret oppmuntret publikum til å være delaktige i forestillingen, er under en scene hvor to av skuespillerne skulle improvisere fram en historie om et gårdsbruk. Publikum kunne her utøve *navigasjon* ved å kommentere ulike dialekter i chatten underveis i scenen, som teknikeren ropte ut til skuespillerne. Publikum påvirket da karakterspillet og sinnsstemningen til skuespillerne ved at dialektenes stereotyper førte historien i uante retninger (Det Andre Teateret, 2020, 27:00).

For å skape interaktivitet er det viktig at publikum føler at de blir tatt på alvor. I et improshow vil aktørene da kunne åpne opp for *dialog*, eksempelvis ved at aktørene spør publikum om konkrete forslag til å bygge og utvikle scenen. En måte Det Andre Teateret har åpnet for *dialog* med publikum på, er blant annet med en seanse hvor to av skuespillerne skulle improvisere fram en scene og på hvilket som helst tidspunkt få beskjed om å rappe om den siste setningen de sa. Her fikk publikum muligheten til å velge yrke på aktørene (Det Andre Teateret, 2020, 39:00). Dette påvirket hele scenen ved at alle referansepunktene slo sin rot i yrket som ble valgt. Et annet eksempel utspilte seg da de samme to skuespillerne skulle improvisere fram en scene der de vekselvis skulle levere en replikk fra hver bokstav i alfabetet. For å få innspill om hvilke karakterer de skulle spille og hvor scenen skulle utfolde seg, valgte de en kommentar fra publikum i chatteboblen (Det Andre Teateret, 2020, 46:00). Publikum er for det meste *reaktive* og *pro-aktive*, da de fleste ikke har noen stor påvirkningskraft for kvaliteten på det som vises. Likevel oppnår aktørene kontakt med publikum, slik at de føler seg sett.

For å dra interaktiviteten litt dypere bruker Det Andre Teateret *deltagelse* som går ut på at tilskuerne hjelper aktørene til å skape en sensorisk verden for forestillingen (S. Dixon, 2017, s.583). Dette kan være vanskelig gjennom en skjerm hvor aktørene ikke kan se tilskuerne. Et eksempel fra *Impro live!* er i en scene hvor aktørene skulle improvisere en historie ut ifra

forslag fra publikum. Underveis i scenen skulle en tilfeldig tilskuer lage alle lydeffektene som kunne passe til hva som skjedde i historien (Det Andre Teateret, 2020, 55:30). Slik skapte tilskueren et morsomt lydbilde som aktørene kunne spille videre på. Jeg observerer her at publikum har gjennomgående stor påvirkningskraft, men til tross for dette savner jeg et klart uttrykk for hvordan tilstedeværelsen påvirker selve stemningen i forestillingen. I den sist nevnte scenen blir likevel følelsen av kontakt mer framtrædende. Fordi selv om innringeren bare er til stede med lyd, blir alle deltagende i scenen like framtrædende. Stemningen i rommet løftes eller senkes her av humøret til innringeren. Dette kan ikke måle seg med energiene som sendes av et samlet publikum, men det er heller ikke formålet. Et eksempel der *deltagelse* fra publikum hadde «negativ» påvirkning på forestillingen, er under en sekvens der to skuespillere skulle få hver sin innringer på øret som ingen andre hørte, og spille ut en scene mot hverandre ved å gjenta alt innringerne sa (Det Andre Teateret, 2020, 36:00). Dette gikk ikke helt som planlagt, grunnet tekniske problemer. Siden problemene ikke løste seg, måtte de avslutte scenen uten å få noe særlig ut av det.

## Avslutning

I min teoretiske tilnærming til spørsmålet; «Hvordan opprettholder digitalt teater kontakt med tilskueren, og hvordan kan man gi en teateropplevelse igjennom en skjerm?», har jeg blitt kjent med tre ulike modeller for at interaktivitet kan oppstå. Ståle Steinlies kategorisering av begrepet interaktivitet, Steve Dixons former for interaksjon og Erika Fischer-Lichtes betingelser for å skape en feedbackloop. For å finne ut konkret hvordan alle disse inndelingene kan svare på problemstillingen, har jeg valgt å utføre en case-studie av forestillingene *Ja Hallo?* og *Impro Live!* av Det Andre Teateret. De nevnte digitale forestillingene kan hovedsakelig kategoriseres som *reaktive* og *pro-aktive*. Vi ser imidlertid at Det Andre Teateret finner gode løsninger for å skape *co-aktivitet*, for eksempel med videochat, telefonsamtaler og chatbobler. I forestillingen *Impro Live!* er Dixons kategorier for interaktivitet godt brukt. Min observasjon av dette er at kort-form impro har en høy takhøyde for prøving og feiling. Derfor kan Det Andre Teateret ta i bruk verktøy som telefon og chat i forestillingen uten å være bekymret for at noe skal gå galt. De tekniske feilene som deles mellom tilskuer og aktørene er med å dyrke *samholdet* i forestillingen, noe som bringer oss videre til Fischer-Lichtes feedbackloop. *Ja Hallo?* skaper en *co-aktiv* interaktivitet der Det Andre Teateret åpner for *rolleroversering*, *kontakt* og *samhold*. Dette er imidlertid bare for et fåtall av publikum som valgte å se på Whereby. De andre som valgte å se forestillingen fra Facebook hadde derimot muligheten til å kommentere i chatten underveis. Selv om denne



chatten ikke ble kommunisert videre til skuespillerne, kunne alle hjemme – inkludert teknikeren – se og svare på hva som ble skrevet. For å trekke en parallell fra min egen historie innledningsvis, skapes det en form for *samhold* når alle som sitter hjemme kan se hverandres kommentarer og reagere på dette. Det er ikke en feedbackloop bygd på energier delt i en sal, den er heller ikke nødvendigvis delt med aktørene, men det er heller ikke poenget. Digitalt teater kan ikke skape den samme kontakten som i en teatersal, men den kan skape en annen. Alle løsninger fungerer ikke alltid etter sin hensikt, men for hvert steg tatt i feil retning skiftes kursen. På den måten kan vi finne nye løsninger, og selv om noen løsninger er annerledes, kan det være minst like bra – og noen ganger, kanskje bedre. For å skape en god teateropplevelse over skjerm er det etter min mening interaksjon med publikum som bør være i fokus. Det Andre Teateret har etter nedstegningen av samfunnet satt opp forestillinger på kort tid og med begrensende ressurser. Det er i de øyeblikkene de skaper sammen med publikum jeg kjenner følelsen av at vi er i en levende prosess. Selv om disse øyeblikkene ikke kan sammenlignes med følelsen av å være til stede i rommet, er det ikke til å stikke under en stol at fremtiden til digitalt teater har et uoppdaget potensial.

## Referanseliste

- Auslander, P. (2008). *Liveness: performance in a mediatized culture*. New York: Routledge
- Baugh, C. (2013) *Theatre, performance and technology: The development and transformation of sceneography*. New York: Palgrave Macmillan.
- Berg, I. T., Høyland, E., Leinslie, E. (2007). *Scenekunst nå: Teaterscenen som arena for samtidskunsten*. Oslo: Spartacus Forlag AS
- Det Andre Teateret. (2020, 18. mars). *IMPRO LIVE! - Onsdag 18. Mars kl 21* [Videoklipp]. Hentet fra [https://www.youtube.com/watch?v=z3jUeQGd14k&t=3431s&ab\\_channel=DetAndreTeatret](https://www.youtube.com/watch?v=z3jUeQGd14k&t=3431s&ab_channel=DetAndreTeatret)
- Det Andre Teateret. (2020, 7. april). *Ja Hallo? - 2. April - et spontant innringershow* [Videoklipp]. Hentet fra [https://www.youtube.com/watch?v=C855KZArQYo&t=1451s&ab\\_channel=DetAndreTeatret](https://www.youtube.com/watch?v=C855KZArQYo&t=1451s&ab_channel=DetAndreTeatret)
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: a history of new media in theatre, dance, performance art and installation*. Cambridge: The MIT Press.



- Grenness, T. (2020). *Slik løser du metodeproblemene i bachelor- og masteroppgaven*. Oslo: Cappelen damm AS
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The transformative power of performance: a new aesthetics*. Abingdon: Routledge.
- Frost, A., Yarrow, R. (2016). *Improvisation in drama, theatre and performance: History, Practice, Theory*. (3. utg.). New York: Palgrave.
- Sauter, W. (2008). *Eventness: a concept of the theatrical event*. Stockholm: Stiftelsen for utgivning av teatervitenskapliga studier
- Mullin, D. W. (1961). The Tulane Drama Review, Vol. 5, No. 3, s. 152-159: *Acting Is Reacting*. Cambridge: Cambridge University Press. Hentet fra [https://www.jstor.org/stable/1124668?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/1124668?seq=1#metadata_info_tab_contents)
- Pérez, E. og Bruun, E. F. (forthcoming) *Swipes and chats: interactivity and togetherness in digital theatre. I Digital kultur, estetiske praksiser*. Kulturrådet publikasjoner: Fagbokforlaget.
- Pérez, E. (2016). *THE IMPACT OF DIGITAL MEDIA ON CONTEMPORARY PERFORMANCE: How Digital Media Challenge Theatrical Conventions in Multimedia Theatre, Telematic and Pervasive Performance* (Doktoravhandling). Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, Trondheim.
- Rienecker, L., Jørgensen, P. S. & Skov, S. (2013). *Den gode oppgaven 2. utg.* Bergen: Fagbokforlaget
- *Theatres in the digital age: How to engage with critics and critiques online*. (2016). Strategic Direction, 32(8), 27-29. doi: <http://dx.doi.org/10.1108/SD-05-2016-0076>

