

Marius Tynning Moen

Kandidatnummer: 10022

## Interaktivt teater - Skuespillerens muligheter

Hvilke ulike spillemuligheter har skuespillere i et interaktivt teater?

Antall ord: 7775

Bacheloroppgave i Drama og teater

Veileder: Heli Aaltonen

Mai 2023



Marius Tynning Moen

Kandidatnummer: 10022

## **Interaktivt teater - Skuespillerens muligheter**

Hvilke ulike spillemuligheter har skuespillere i et interaktivt teater?

Antall ord: 7775

Bacheloroppgave i Drama og teater  
Veileder: Heli Aaltonen  
Mai 2023

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



Kunnskap for en bedre verden



## Forord

Da jeg skulle velge tema for bacheloroppgaven i januar 2023, ønsket jeg å skrive om skuespill, og samtidig lære mer om det. I denne prosessen har jeg klart å bygge mine interesser videre for skuespillerkunst og endt opp med mer kunnskap og forståelse for feltet enn det jeg hadde i startfasen. Arbeidet med denne oppgaven har vært interessant, utfordrende, men også veldig lærerikt. Jeg er ikke i tvil at mine interesser for en slik type forskning fortsetter etter denne oppgaven.

Jeg vil gjerne takke min veileder Heli Aaltonen for et godt samarbeid og gode råd til bacheloroppgaven.

Jeg vil også takke mine gruppemedlemmer og lærere i emnet DRA2002, til den grunn at oppgaven baseres mye på materialer fra prosjektet som jeg fullførte i emnet. Deres hjelp, støtte og råd i prosessen kom til gode for denne oppgaven.

# Innholdsfortegnelse

Forord .....	0
Sammendrag .....	1
1.0 Innledning .....	2
1.1 Problemstilling .....	2
1.2 Bakgrunn .....	2
1.3 Oppgavens disposisjon .....	3
2.0 Teori .....	4
2.1 Improvisasjon .....	4
2.2 Dramaturgi i interaktivt teater .....	4
2.3 Immersivt teater .....	5
2.3.1 Vandreteater .....	6
3.0 Metoder .....	7
3.1. Kvalitativ metode .....	7
3.2 Deltakende observasjon .....	7
3.3 Litteraturstudier .....	8
3.4 Forskningsetikk .....	8
3.4.1 Pålitelighet .....	8
3.4.2 Gyldighet .....	9
4.0 Analyse .....	9
4.1 Beskrivelse av forestillingen .....	9
4.2 Øyeblikk 1: Publikum går i motstand til interaktiviteten .....	10
4.3 Øyeblikk 2: Den interaktive dialogen utfordres av publikum .....	13
4.4 Øyeblikk 3: Svikt i vandreteatrets bevegelsesfrihet .....	14
4.5 Øyeblikk 4: Publikum overtar det interaktive spillet .....	16
5.0 Drøfting .....	17

5.1 De interaktive øyeblikkene.....	18
5.2 Skuespillerens spillemuligheter i et interaktivt teater .....	19
6.0 Oppsummering .....	20
Referanseliste .....	21

## Sammendrag

Denne oppgaven har tittelen «Interaktivt teater – skuespillerens muligheter», og følgende problemstilling: *Hvilke ulike spillemuligheter har skuespillere i et interaktivt teater?*

Oppgaven handler om hvordan en skuespiller må ta hensyn i teater med deltakende publikum, og hvilke spillemuligheter den har i arbeidet med interaktivt teater. For å undersøke dette har jeg brukt den kvalitative metoden deltagende observasjon, der jeg har observert egen praksis i DRA2002: Prosjektteater for et ungt publikum. Min egen rolle som skuespiller i den interaktive forestillingen *DEFEKT*, for ungdom av ungdom, blir knyttet opp mot relevant teori. Oppgaven viser at både skuespillerens kunstneriske valg og forestillingens dramaturgi er viktig. Resultatene viser viktigheten av publikumsrelasjon mellom skuespiller og publikum, og å være oppmerksom på ulike uforutsigbare «forstyrrelser» som kan oppstå. Skuespillerens ferdigheter er også relevant, eksempelvis å kunne bruke improvisasjon i interaktivt teater.

## Abstract

This thesis' title is "Interactive theatre – the actors' possibilities", and the research question is: *Which acting methods do actors have in an interactive theatre?*

The thesis is about how actors must take theatres that include audience participation into account, and which kind of acting methods are available to them. To investigate this, I have used qualitative method – participant observation, where I observed my own practice work from DRA2002: Project theatre for young audiences. My role as an actor in the interactive performance, *DEFEKT*, by youth for youth, is linked to relevant theory. This thesis will demonstrate that both an actor's artistic choices and the dramaturgy of the performance is important. The results show importance of the relationship between audience and actor, and the importance of being aware of unpredictable "disturbances" that might occur. The actor's skills are also relevant, for example the use of improvisation in an interactive theatre.



## 1.0 Innledning

Drama og teater studiet har fått meg til å innse at det finnes utrolig mange ulike tema å forske på. I denne bacheloroppgaven har jeg derfor valgt å utforske et felt innenfor skuespillerkunst, nemlig spillestrategier i et interaktivt teater. Jeg mener at det å være skuespiller i et interaktivt teater og/eller egenskapt teater, krever at skuespillerne kan være multikunstnere. Når man jobber som en multikunstner er man som regel allsidig, kunstneren har talent og kunnskap innenfor flere ulike kunstneriske felt enn bare ett. (Gjermstad, 2018, s. 5). En skuespiller vil oppleve ulike utfordringer og situasjoner, og en skuespillers spillestil er ulik for eksempel mellom film og teater. Derfor mener jeg at en skuespiller som multikunstner vil være nyttig i et egenskapt prosjekt fordi det er uforutsigbart og skuespillerens rolle endrer seg stadig i hele prosessen. Selve opplevelsen for en skuespiller kan variere stort under disse omstendighetene, men hvordan er egentlig opplevelsen for skuespillere i et interaktivt teater?

### 1.1 Problemstilling

Hele prosessen i et interaktivt teater skiller seg ut i forhold til et tradisjonelt teaterstykket. Med begrepet «interaktivt teater» mener vi forestillinger hvor publikum er deltakende. Det er sjeldent et tydelig skille mellom scene og sal, skuespiller og publikum. Interaktivt teater blir først og fremst definert som et interaktivt teater når det bevisst åpner seg mot tilskuerne og aktørene involverer publikum direkte inn i spillet (Gladsø, Gjervan, Hovik & Skagen, 2015, s. 225). Tema for denne oppgaven er derfor skuespillerkunst i teater, og problemstillingen vil da være som følgende:

*Hvilke ulike spillemuligheter har skuespillere i et interaktivt teater?*

Jeg ønsker å se på hvordan en skuespiller må ta hensyn i et interaktivt teater. Hensyn til ulike situasjoner med et deltakende publikum og hvordan en skuespiller må tilpasse seg publikumsrelasjonen i øyeblikket. For å gjøre dette skal jeg ta for meg ulike kunstneriske valg skuespillerne gjør på scenen og hvorfor de gjør det. Hvilke ulike metoder er mest hensiktsmessig for en skuespiller på scenen å utvikle til nytte for seg selv, publikums tilfredshet og forestillingens helhet?

### 1.2 Bakgrunn

Før jeg startet på drama- og teater studie på NTNU hadde jeg allerede stor interesse for skuespillerkunst, men jeg ønsket å utforske det ytterligere. Tidligere har jeg gått ett år med teater og film på folkehøgskole, der jeg fikk mulighet til å være skuespiller for første gang. I

løpet av studiet har jeg fullført emner med improvisasjon, rollespill og gjennomføring av teaterproduksjoner. I emnet DRA2002: Prosjektteater for et ungt publikum, utførte vi en teaterproduksjon med et interaktivt publikum som fokus, i motsetning til mine tidligere erfaringer på folkehøgskolen der det var en tydelig fjerde vegg mellom skuespiller og tilskuer. Forestillingen som vi satte opp i prosjektteater for et ungt publikum hadde navnet *DEFEKT*.

I prosjektteater for et ungt publikum fikk jeg oppleve hvordan det var å samarbeide sammen med et ungt publikum som målgruppe og samtidig være skuespiller i et interaktivt teater for første gang. Formålet med dette emnet var å få en fordypning i forestillingsformer for teaterprosjekter med barn og ungdom som publikum. I prosjektet ble studentene inndelt i tre grupper der vi fikk hver vår målgruppe. Målgruppen min bestod av en rekke ulike ungdommer i alderen 11-16 år, og forestillingen tok plass ved et kunstnerisk kultursenter i Trondheim. Prosjektet skulle være et egenskapt teater, som vil si at vi ikke hadde noen materialer på forhånd. I et egenskapt teater eller «devised theatre» beskrives prosessen som å generere, forme og redigere nytt materiale til en original forestilling (Govan, Nicholson & Normington, 2007, s. 6). Alle ideer skulle komme fra to gitte impulsbilder og ungdommens fantasi. I denne oppgaven skal jeg bruke teaterforestillingen *DEFEKT* fra prosjektteater for et ungt publikum som mitt forskningsmateriale og knytte dette opp mot problemstillingen og relevant teori.

### **1.3 Oppgavens disposisjon**

Oppgavens disposisjon vil bestå av et teorikapittel hvor jeg redegjør teorier og begreper som oppgaven tar utgangspunkt i for å kunne drøfte rundt problemstillingen. Disse teoriene knyttes opp mot egen praksis fra prosjektteater for et ungt publikum. Deretter vil jeg gå gjennom et metodekapittel hvor jeg beskriver hvilke metode jeg bruker i denne forskningen og hvorfor, samtidig presentere mitt empiri. Neste er oppgavens hoveddel, analysekapittel. I dette kapitlet skal jeg analysere fire forskjellige og sentrale øyeblikk fra forskningsmaterialet mitt. Analysen knytter teori til egen opplevelse i forestillingen for å se hvilke strategier jeg brukte som skuespiller og hva forestillingen forteller om skuespillerens spillemuligheter i et interaktivt teater. Til slutt består oppgaven av et drøftetekapittel og en oppsummering. I drøftetekapitlet skal jeg drøfte resultater fra analysen, vurdere og gi kritikk av metoden. Etter å ha fullført et prosjekt med egen praksis vil oppsummeringen gjenta de viktigste poengene i oppgaven og se det i et større perspektiv med en avsluttende vurdering av hovedpoengene og problemstillingen.

## 2.0 Teori

Videre skal jeg redegjøre for sentrale begreper og aktuell teori som kan belyse skuespillerens spillemuligheter i et interaktivt teater. Dette vil være relevante for å kunne gjennomføre en analyse av de fire øyeblikkene fra *DEFEKT*.

### 2.1 Improvisasjon

Begrepet *improvisasjon* defineres av Anthony Frost og Ralph Yarrow (2016, s. x) som ferdigheten til å bruke kropp, rom, fantasi, gjenstander og andre menneskelige ressurser som bidrar til å skape et fysisk uttrykk, situasjon eller karakter. Dette utføres spontant som en umiddelbar impuls fra skuespillerens omstendigheter. Videre hevder Frost og Yarrow at improvisasjon er en skuespillermetode som forbedrer en skuespillers evne til å være i øyeblikket og frigjør den fysiske fantasien. Samtidig er det ikke bare en metode, men en selvstendig måte å være, vite og gjøre på (Frost & Yarrow, 2016, s. 3). Ifølge Chris Johnston (2006, s. 4-5) er improvisasjon et forskningsverktøy og antageligvis det første kunstneriske mediet av alle. Ved improvisasjon poengterer han at det er fire sentrale mål; for forskning, for læring, å forstå og å lage underholdning. Alle disse fire målene fra Johnston er relevante og kan knyttes opp til min egen praksis der jeg var skuespiller i et interaktivt teater.

### 2.2 Dramaturgi i interaktivt teater

En forståelse av begrepet *interaktivitet* knyttes ikke bare til teater, men også generelt i kunstverden hvor fokus på rom og omgivelser går over til fokus på publikum. Interaktivitet har blitt en trend som har utviklet seg etter årtusenskiftet (Gladsø et al., 2015, s. 226). Verdien til begrepet *interaktivitet* ligger i forholdet mellom aktør og publikum – når begge utfordres og tematiseres i kunstprosjekter som ligner på sosiale hendelser i stedet for å være klart definerte kunstobjekter (Hovik & Nagel, 2016, s. 164).

Dramaturgi i det interaktive teatret kan ha ulike former og retninger, likevel rettes interaktiv dramaturgi mer mot publikumsrelasjon kroppslig i rom og tid (Gladsø et al., 2015, s. 225). Den kroppslige tilstedeværelsen har større verdi i interaktiv dramaturgi enn å bare gjøre publikum oppmerksom på at forestillingen er interaktiv. Et kunstnerisk forskningsprosjekt: *SceSam – interaktive dramaturgier i scenekunst for barn*, gjennomført av Lise Hovik og Lisa Nagel viser eksempler på ulike interaktive dramaturgier som er mulig å bruke i et interaktivt teater. Forskningsprosjektet hadde interaktivitet som et tematisk fokus der Hovik og Nagel ønsket å undersøke barns deltakelse innenfor et samtidskunstperspektiv som betrakter kunst som erfaring, og som åpner for at et bredt spekter av sosiale praksiser kan forstås som kunst

på et diskursivt nivå. Prosjektet undersøker interaktivitet som en kunstnerisk strategi i scenekunst for barn i en alder mellom null til tolv år (Hovik & Nagel, 2016, s. 149). I SceSams arbeidsmodell henviser de til seks interaktive dramaturgier som: 1) lukket dramatisk form, 2) lukket fortellende form, 3) lukket aktiviserende form, 4) åpent installasjons- eller vandreteater konsept, 5) åpen inviterende dialogisk form, og 6) åpen improviserende form (Hovik & Nagel, 2016, s. 159).

**Table 1.** Interactive dramaturgies in performing arts for children: The SceSam working model.<sup>a</sup>

Forms of dramaturgy:	1. Closed dramatic form	2. Closed narrative form	3. Closed activating participation	4. Open installation or moving participation	5. Open inviting dialogue form	6. Open improvising form
Children	Quiet absorbed observation  Content that appeals to children's creative imagination. Children may try to join in through comments or by calling out.	Participation through verbal input  Children are asked to help or give advice to the actors and contribute verbally.	Participation through mirroring or conducted action  Children are asked to move or make sounds from the auditorium.	Physical or scenographic interaction  Children are invited into the stage universe, and to play a planned part, either physically or spatially.	Dialogical interaction  The children are invited to participate in dialogical form to create the stage actions.	Creative collaboration through participation  The children are spatially and physically involved in collaborative actions. The children's play skills are activated.
Actors/ performers	Monological function  Full artistic control. Able to listen to and be aware of, but not react to input from the children.	Selective function  Selectively listening. Dilemma regarding what to follow up and what to leave out.	Instructive function  Must inspire and encourage, but have few dilemmas.	Directing function  Dilemmas and unpredictability regarding what to follow up and what to leave out.	Pedagogical function  Guide and support children as part of the play. Dialogical form. Drama-pedagogical expertise.	Listening and improvising function  Improvising expertise. Risk of chaos and playful experiences. Drama-pedagogical expertise.

<sup>a</sup>See supplemental material (available online) for a color graphic of this information.

Figur 1. SceSams arbeidsmodell, Interaktive dramaturgier i scenekunst for barn. Hovik & Nagel, 2016.

SceSams arbeidsmodell er relevant til mitt forskningsmaterialet – forestillingen i prosjektteater for et ungt publikum. Ved å ta utgangspunkt i denne modellen kan jeg plassere meg selv inn i de ulike interaktive dramaturgiene og deretter analysere hva slags metoder jeg brukte eller vurderte som skuespiller. SceSams arbeidsmodell viser interaktive dramaturgier i scenekunst for barn som vil være passende for min egen praksis hvor jeg samarbeidet sammen med ungdom som målgruppe.

### 2.3 Immersivt teater

*Immersivt teater* regnes som teater hvor publikum settes i sentrum av hele opplevelsen og blir oppfordret til å blande seg inn i skuespillerens rom. I et immersivt teater er det likevel noen

unntak til publikums deltakelse, det må ikke nødvendigvis være en interaksjon mellom tilskuer og aktør som virker tilbake på det fiktive universet (Gladsø et al., s. 228). Forholdet mellom rom, skuespiller og publikum skiller seg ut fra et tradisjonelt teater – sted og rom blir til ett. Den store frihetsbevegelsen i et immersivt teater gjør det mulig for tilskuerne å være aktivt engasjerte (Carlson, 2012, s. 17). Den britiske teatergruppen Punchdrunk er et eksempel på en av de største gruppene som var med å popularisere immersivt teater og introdusere sjangeren til scenekunst feltet. Et av Punchdrunks mest karakteristiske trekk er uvanlig samspill mellom produksjon, plass og publikum. Hver produksjon av Punchdrunk starter på én plass og framover planlegges det hva de ønsker å utvikle derfra. De har blant annet opptrådd på komplekse steder som nedlagte varehus, stengte fabrikker og forlatte skoler (Carlson, 2012, s. 18).

I Josephine Machons (1979- ) bok *Immersive Theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance* (2013) beskriver hun noen kjennetegn for publikums opplevelse i et immersivt teater. Disse kjennetegnene er som følgende: publikum kan oppleve en spennende reise for å komme seg til stedet det spilles. Du har blitt plassert i en kontekst hvor forestillingen allerede har begynt, uten at du nødvendigvis er klar over det. Du blir dratt ut av din komfortsone og det blir vanskelig å skille mellom hvor scenen skal spilles og hvor hverdagsrommet er (Machon, 2013, s. 54). For å knytte dette med egen praksis – forestillingen *DEFEKT* som jeg deltok i, er immersivt teater relevant for analysen. Forholdet mellom rom, skuespiller og publikum, og mine opplevelser i et interaktivt teater som skuespiller kan knyttes opp mot kjennetegner i et immersivt teater.

### **2.3.1 Vandreteater**

I likhet med immersivt teater er vandreteater en type teater som gir publikum en bevegelsesfrihet og trenger ikke å være avhengig av ett rom eller et sittende publikum. Et eksempel på en prosess i et vandreteater er fra artikkelen «Fra tilskuer til vitne i virkelighetsteatrets rom» (2019) av Ellen Foyen Bruun. Hun beskriver prosessen i vandreteateret *Romstering* (2017), hvordan det ble satt opp og utført. Hun skriver at publikum ble ledet fra rom til rom der de møtte en ny karakter i hvert rom. En sentral del for vandreteatrets opplevelse var desorientering og interaktivitet, og Bruun forklarer at de klarte å skape denne spesielle opplevelsen ved å blant annet lage et troverdig scenisk univers som publikum ble dratt inn i. For å skape dette universet så de på forestillingens scenografi, og hang for eksempel opp svart molton stoff i taket for at korridorene publikum vandret i ble helt mørke (Bruun, 2019, s. 85). Forestillingen *DEFEKT* som jeg skal analysere var satt opp som

et vandreteater og denne type teater hadde stor betydning for forestillingen og hvordan vi som gruppe ville formidle historien. Et vandreteater som form ga forestillingens interaktive elementer stor verdi og mening, uten denne type teater ville ikke budskapet i stykket vært tydelig.

### 3.0 Metoder

I dette kapittelet skal jeg fremlegge de metodene jeg har brukt i min egen praksis under prosjektteater for et ungt publikum. For å kunne undersøke problemstillingen skal jeg ta for meg kvalitativ metode og deltakende observasjon.

#### 3.1. Kvalitativ metode

I samfunnsforskning er kvalitativ og kvantitativ forskning de mest vesentlige tenkemåtene for å generere informasjon om samfunnet (Tjora, 2010, s. 15). En kvalitativ metode legger vekt på forståelsen av samfunnsforskningen, opplevelse og meninger heller enn data i form av tekst eller tall.

#### 3.2 Deltakende observasjon

Observasjon som forskningsmetode vil bety å delta enten åpent eller skjult i folks daglige liv innenfor en bestemt periode for å observere hva som skjer, høre hva som blir sagt, samle all mulig data som er tilgjengelig og relevant for forskningen (Tjora, 2010, s. 36). I min bacheloroppgave har jeg valgt å benytte meg av *deltakende observasjon* som metode. Under observasjonsstudier finnes det flere observasjonsroller som: *fullstendig deltaker*, *observerende deltaker*, *deltakende observatør* og *fullstendig observatør* (Tjora, 2010, s. 45). Gjennom min praksis har rollen min vært deltakende observatør og jeg har aktivt deltatt og vært en del av observasjonssituasjonen gjennom hele prosessen i forestillingen *DEFEKT*. Jeg har valgt denne metoden fordi den er passende til en interaktiv teaterprosess. I en slik prosess og for min egen praksis, vil deltakende observasjon være passende for å observere aktørene, målgruppen og ulike reaksjoner fra publikum i den interaktive deltakelsen.

Ved å gjennomføre en observasjon har jeg forholdt meg til feltnotater ut ifra egen praksis som observasjonsdata. Disse notatene er med å danne det empiriske grunnlaget for videre analyse, og det er derfor viktig å være i stand til å reflektere over sammenhengen mellom observasjon og notat (Tjora, 2010, s. 57). I løp av forestillingen *DEFEKT* har jeg loggført hvert møte med målgruppen som tok plass én gang i uken der jeg ga en beskrivelse av hva som skjedde, tolket situasjonen og senere reflekterte. I tillegg til å ha skrevet notater underveis i prosessen,

reflekterte jeg samtidig over alle de ulike forestillingene i perioden mellom søndag 12. mars til onsdag 15. mars når prosjektet var ferdig. Disse feltnotatene innebærer hvordan de ulike publikumsrelasjonene var og hvordan jeg som skuespiller tok hensyn til interaktive situasjoner i forestillingen.

### **3.3 Litteraturstudier**

For å forstå skuespillerarbeid i et interaktivt teater, har jeg lest litteraturbøker og artikler som var relevante for forskningen min. Jeg startet med å søke opp begreper jeg anså som viktige på NTNU Universitetsbiblioteket Oria som: «improvisasjon», «skuespillerkunst», «interaktivt teater» eller «immersivt teater». Når jeg fant litteratur i Oria som jeg kunne ta utgangspunkt i, brukte jeg deretter samme metode i «Google Scholar» for å søke opp relevant litteratur for bacheloroppgaven. Når jeg fant retningen jeg ville gå, kunne jeg til slutt avgrense litteraturen. For eksempel merket jeg at navnene Hovik, Gladsø, Johnston og White kom opp flere ganger i søkeprosessen, så jeg tenkte at disse var sentrale for oppgaven. For det meste prøvde jeg å avgrense kildene ved å for eksempel bare forholde meg til kilder som var etter år 2000.

### **3.4 Forskningsetikk**

Etttersom jeg har brukt observasjon som metode i denne bacheloroppgaven, har jeg tatt for meg noen av retningslinjene til Den nasjonale forskningsetiske komité for samfunnsvitenskap og humaniora. De forskningsetiske retningslinjene som jeg har fulgt går under gruppen: «B) Hensyn til personer». Retningslinjene er 18. *Unntak fra krav om samtykke* og 26. *Direkte og indirekte berørte*. Unntak fra krav om samtykke handler om en vurdering av hvorvidt samtykke er nødvendig (Forskningsetikk, 2021:18). Etttersom *DEFEKT* var en offentlig forestilling vil jeg anse det forsvarlig å forske på forestillingen uten deltakernes samtykke. Oppgaven tar ikke for seg deltakerne i målgruppen, og informasjon om den vil ikke være identifiserende. Fokuset er på meg som aktør, ulike publikum og forestillingen i seg selv.

Målgruppen i prosjektteater for et ungt publikum kan ses på som indirekte berørte i denne oppgaven. Etttersom jeg har observert forestillingene vil det være vanskelig å utelukke de som ikke har gitt samtykke (Forskningsetikk, 2021:26). Dette vil si at jeg som forsker må ta hensyn til personer som er berørt av forskningen, og er derfor oppmerksom på egne tolkninger og funn, og har valgt å ikke utdype noe spesifikt om deltakerne i målgruppen.

#### **3.4.1 Pålitelighet**

Som forsker er det viktig å være oppmerksom på hvordan egen posisjon kan påvirke forskningsarbeidet (Tjora, 2010, s. 176-177). Etttersom jeg i tillegg til å observere prosjektet,

også deltok i prosessen av å lage det, samtidig ble godt kjent med målgruppen og de andre i gruppen fra studiet, kan det ha påvirket påliteligheten i forskningen. Men på den andre siden, kan dette også ha bidratt til at jeg har fått et større og helhetlig bilde av prosjektet, og ettersom jeg var med å lage forestillingen har jeg god kunnskap om hva den går ut på og budskapet.

### **3.4.2 Gyldighet**

Tjora (2010, s. 179) beskriver gyldighet som at man forholder seg bevisst til aktuelle teorier, perspektiver og tidligere forskning innenfor samme område. For å styrke gyldigheten i oppgaven bruker jeg derfor kilder jeg anser som å ha høy validitet og som er relevante for oppgavens temaer. Jeg har kun observert egen produksjon, som kan ses på som en begrensning, og gjør det vanskelig å generalisere konklusjonene mine. Ved å kun bruke egen erfaring og opplevelse knyttet opp mot teori, vil det derfor ikke være representativt for en større populasjon. Oppgaven viser likevel en helhetlig forståelse av ulike spillemuligheter en skuespiller kan ha, noe jeg mener er nyttig for flere i samfunnet – eksempelvis skuespillere.

## **4.0 Analyse**

I analysekapittelet har jeg valgt å analysere fire ulike og sentrale øyeblikk fra den interaktive teaterforestillingen i emnet prosjektteater for et ungt publikum som jeg selv var skuespiller i. Disse øyeblikkene som jeg har valgt å analysere forteller noe ulikt om interaktivt spill. Fra denne analysen skal jeg belyse problemstillingen: *Hvilke ulike spillemuligheter har skuespillere i et interaktivt teater?*

### **4.1 Beskrivelse av forestillingen**

Den interaktive forestillingen *DEFEKT* var en forestilling for ungdom av ungdom. I forestillingen møter vi en gruppe på syv aktører og en målgruppe som består av ni ungdommer. Temaet i forestillingen er identitet og forestillingen har som mål å utfordre publikums moralske valg og interaktiv deltakelse. I *DEFEKT* følger vi historien til en ikke-binær karakter med navn Hunter. Universet tar plass en tid i fremtiden ved et sted som kalles for «systemet», forestillingen spesifiserer ikke når eller hvor, så dette er opp for publikums tolkning. Inne i systemet møter vi karakterer som er halvt menneske og halvt robot. Disse karakterene styrer samfunnet – og for at systemet skal fungere så trenger de alle tilstede. Karakteren som er lederen av systemet har ikke et navn i forestillingen, men det blir tydelig visuelt etablert i scenene hvem denne karakteren er. Dette systemet er alt Hunter har hatt kjennskap til i hele sitt liv og til slutt oppdager hen at systemet ikke er som hen trodde. Hunter opplever systemet som farlig og korrupt, og velger derfor å forsøke å bryte seg ut av systemet



for å finne seg selv som person. *DEFEKT* er et interaktivt vandreteater hvor publikum følger Hunter sin utfordrende reise for å finne seg selv med å gå fra rom til rom inne i kultursenteret.

Min rolle i *DEFEKT* var hovedrollen Hunter. Ved å spille rollen som Hunter måtte jeg være på scenen og i spill under hele forestillingen. Ettersom publikum fysisk skulle følge Hunter hele veien, ga det meg flere muligheter til å observere reaksjonene og samspillet mellom publikum, både på de interaktive og stillestående scenene.

#### **4.2 Øyeblikk 1: Publikum går i motstand til interaktiviteten**

Det første øyeblikket jeg skal ta for meg er en gjennomgang av *DEFEKT* som tok plass mandag 13. mars kl. 18:30. Under denne forestillingen var publikum en blanding av voksne i en alder mellom 30-50 år, venner i 20årene, familie og noen barn mellom 7 og 9 år.

Publikumrelasjonen mellom skuespiller og publikum var utfordrende i mange tilfeller, men den store aldersforskjellen skiller seg ut. Som skuespiller oppdaget jeg hvor ulikt publikum reagerte under forestillingen, med andre ord ble publikum tydelig påvirket av de interaktive scenene.

Til tross for dette, oppstod det sentrale øyeblikket på slutten av denne forestillingen. I siste scene har karakteren Hunter en dialog direkte til publikum hvor hen forsøker å overbevise publikum til å hjelpe hen å bryte seg ut av systemet. Dersom publikum ønsker å hjelpe Hunter må løse en kode, noe som krever at gruppen samarbeider. Jeg motiverer dem gjennom dette, men veileder dem ikke. I denne scenen blir publikumsrollen tydelig etablert og herfra har de muligheten til å påvirke forestillingens avslutning. I starten av forestillingen før publikum går inn til spillestedet blir de veiledet av en annen skuespiller som skriver et tall og én bokstav på hånden deres. Koden for å slippe Hunter fri aktiveres dersom publikum klarer å plassere tallene i stigende rekkefølge fra én til femten – koden blir da som følgende: «Vi er ikke defekte» og må ropes høyt av alle. Hvis publikum klarer å løse koden deaktiveres systemet og Hunter er fri og kan deretter løpe ut av kultursenteret sammen med publikum. Hvis ikke de klarer å løse koden blir det en alternativ slutt hvor Hunter blir fanget av robotene og publikum må forlate forestillingen sammen med robotene, mens Hunter blir stående alene i systemet.

I denne forestillingen, mandag 13. mars kl. 18:30 klarte ikke publikum å løse koden i tide, som betyr at de får den alternative slutten. Når alle skuespillerne (i rolle) skulle følge publikum til neste rom, nektet publikum å adlyde skuespillerne. Selv om publikum ikke klarte å løse koden, nektet de å gå videre og følge vandreteatrets slutt. Dersom jeg tar utgangspunkt i SceSams arbeidsmodell, kan jeg plassere meg selv inn i deres interaktive dramaturgier, hva

slags interaktiv dramaturgi tok plass i denne scenen og hva slags strategier måtte jeg som skuespiller vurdere? Den interaktive dramaturgien som vi utførte var en åpen inviterende dialogisk form (Hovik & Nagel, 2016, s. 159). I denne formen inviteres publikum til dialogiske innspill eller fysisk deltakelse i det sceniske universet, som i *DEFEKT* sin kontekst er «systemet». Her hadde skuespillerne tydelig ledelse i denne invitasjonen, men publikum ga motstand til skuespillernes ledelse. I dette øyeblikket hvor publikum nektet å høre på skuespillernes ordrer, kjente jeg som skuespiller at det var ubehagelig vanskelig å holde meg i rolle. En grunn til dette var med tanke på målgruppen, de ni ungdommene som var skuespillere som «roboter» i forestillingen.

I SceSams arbeidsmodell er det en pedagogisk funksjon i den interaktive dramaturgien «åpen inviterende dialogisk form». I denne formen beskriver Hovik og Nagel (2016, s. 159) en dramapedagogisk kompetanse som en nødvendig funksjon, en erfaring som både jeg og mine medskuespillere til en viss grad manglet. Det var ikke lett å forholde meg til rollen og samtidig vite hvordan jeg burde spille på situasjonen. Ville det påvirket målgruppen i fremtidige gjennomganger av *DEFEKT* dersom jeg selv ble ukonsentrert og gikk ut av rollen i dette uforventede øyeblikket? Eller burde jeg holde meg fast til rollen i det interaktive øyeblikket slik at målgruppen får en god forståelse for hvordan et interaktivt vandreteater plutselig endrer seg og kan påvirke skuespillerne umiddelbart.

I dette øyeblikket tolker jeg relasjonen mellom aktør og publikum som et uvanlig utfall hvor det ikke lenger er en tydelig ledelse i interaktiviteten. Innenfor interaktiv scenekunst beskriver Hovik og Nagel (2016, s. 163) at relasjonen mellom aktør og publikum har potensialet til å bli snudd på hodet – hvor grensene mellom kunstverk og publikum utfordres. Gjennom disse møtene med publikum har jeg som skuespiller håndtert situasjonene ulikt med tanke på hvilken interaktiv dramaturgi som brukes og hvilket type publikum som kommer i møte, derfor er det interessant å finne ut hvilke spillemuligheter som er tilgjengelige og passende for en skuespiller.

Med utgangspunkt i dette øyeblikket fra *DEFEKT* hvor publikum gjør motstand til skuespillerne, vil jeg dra inn Augusto Boals (1931-2009) tilnærminger til en skuespiller i Forumteater. Kort forklart, er Forumteater en form for teater der tilskuerne selv utprøver handlingsmodeller som leder bort fra en undertrykkende situasjon (Engelstad, 2001, s. 141). I Forumteater finner vi ofte et situasjonsspill, en enakter eller et spill i flere scener der handlingen dreier seg om et menneske som er offer for undertrykkelse og kjemper imot (Engelstad, 2001, s. 45). En likhet med *DEFEKT* og Forumteater er at forestillingen ikke er

ferdig i det publikum kommer, mens en ulikhet er at *DEFEKT* har i hovedsak to mulige endinger og Forumteater har mange mulige utfall. Ifølge Boal, er den beste skuespilleren den som får mange til å ville handle. I ulike valgsituasjoner bør en skuespiller uttrykke tvil for å hjelpe publikum til å se hvilke alternative handlingsmodeller som er mulige (Engelstad, 2001, s. 66).

I denne situasjonen fra *DEFEKT* er Hunter den undertrykte personen og trenger hjelp. Forestillinger i et Forumteater er en prosess som består av eksperimentering, og Boal (2001, s. 44) hevder at Forumteater er passende for mennesker som ikke er fornøyd med verden slik den er. *DEFEKT* er en forestilling med lignende syn på verden, og vil at publikum skal sitte igjen med en følelse av det. Mennesker lever i et system, men vil vi egentlig leve i dette systemet? Med å være skuespiller rundt dette publikumet observerte jeg derfor at dette kunne være en av årsakene til publikums reaksjoner i dette øyeblikket. For å forsøke å hjelpe den undertrykte Hunter, gikk de fra tilskuer til deltaker og tok de avstand til lederen av «systemet». Med dette kan vi også trekke linjer til Thygesen (2009, s. 3) som påpeker at forestillinger er en prosess som initieres og fullføres i samspillet mellom skuespiller og publikum. Så fort interaksjonen skjer, blir publikum omgjort til deltakere og blir en del av forestillingen.

Under min observasjon fra *DEFEKT* – og med mine resultater og opplevelser kan vi trekke linjer til Gareth Whites (1968 - ) teorier om «risiko ved publikums deltakelse». Ifølge White (2013, s.73) kan risikoer oppstå med karakterer i interaktivt skuespill og i noen tilfeller endre karakterenes skjebne i forestillingen. I et tett interaktivt samspill føler publikum på skuespillernes tilstedeværelse i rommet på et nærmere nivå enn de karakterene som faktisk spilles av skuespillerne. For å knytte det opp mot *DEFEKT* kan vi tolke at forestillingens invitasjon til interaktivitet på slutten var en risiko. White (2013, s. 73) hevder at publikumsdeltakere ikke er profesjonelle så derfor setter de ikke ryktet sitt i fare, men likevel har de rykter som kan bli preget av forlegenhet. Dette kan føre til at skuespillerne mister kontroll på publikum, som jeg og de andre skuespillerne i dette øyeblikket – vi hadde ikke lenger kontroll på publikums deltakelse i vandreteatret. For også å trekke inn Forumteater (Engelstad, 2001), i likhet med *DEFEKT*, avhenger forestillingen av tilskuerne – som kan gripe inn og endre handlingen. Vi har ikke kontroll over når de gjør det, derfor må skuespillerne innrette seg den nye vendingen som har blitt gjort av publikum. For eksempel kan det tolkes som en risiko å avhenge hele forestillingens slutt på publikum.

### 4.3 Øyeblikk 2: Den interaktive dialogen utfordres av publikum

Det andre interaktive øyeblikket som jeg skal fokusere på i forestillingen *DEFEKT* oppstod samme kveld, mandag 13.mars kl. 18:30, men to scener tidligere. I det første øyeblikket nevnte jeg Hunter sin direkte dialog til publikum hvor hen forsøker å overtale de til å hjelpe. I det andre øyeblikket er det en ny dialog, men denne gangen er det lederen av systemet som har en direkte dialog med publikum. Denne dialogen oppstår som en konsekvens av at Hunter har rømt fra systemet. Lederen vil forhøre publikum med diverse spørsmål som: «Vet du hvem Hunter er?», «Har du sett Hunter?», «Vil dere virkelig la én person ødelegge for alle andre?». I denne scenen tvinger lederen publikum til å stille seg opp på en rekke langs rommet, men vrien er at Hunter selv er blant publikum uten at lederen er klar over det. Interaktiviteten gjennom hele scenen oppleves som intim og intens for publikum, og skuespillerne kommer tett inn på publikum for å skape en ubehagelig stemning. Av egen observasjon opplevde jeg en stor variasjon blant publikum på hvordan de reagerte på skuespillernes nærkontakt med dem.

En utfordring med interaktive forestillinger er at det ofte kan oppstå tilfeller der tilskuere ender opp med å bare nikke til slike interaktive situasjoner og samtidig være vanskelig å samspille med. Denne reaksjonen kan komme fra dårlige erfaringer med det å ufrivillig bli utfordret fra scenen eller det å få en slik oppmerksomhet i det heletatt (Gladsø et al., 2015, s. 227). I dette øyeblikket derimot, var det publikummet som utfordret skuespillernes dialog og engasjerte seg inn i handlingen. Under denne scenen valgte vi aktørene å bruke én av ungdommene fra målgruppen som en skjult skuespiller blant publikum. Det fungerer slik at lederen av systemet stiller ulike spørsmål om Hunter og hva konsekvensene er dersom Hunter ikke overgir seg eller noen fra publikum avslører hvem det er. Til slutt skal den skjulte skuespilleren rope ut blant publikum: «Jeg er Hunter!», og dermed bli bortført av lederen bak et sceneteppes hvor han skifter til et «robot kostyme» som viser at han nå har blitt en del av systemet.

Etter at den skjulte skuespilleren meldte seg ut for å være Hunter – var det flere fra publikum som også insisterte på at de var den ettersøkte Hunter ved å rope ut «Nei, jeg er Hunter!». Dette var en ny situasjon som ikke hadde oppstått i tidligere gjennomganger av forestillingen, men var likevel et scenario de andre aktørene og jeg hadde tenkt på forhånd at kunne skje. Jens Roselt (2008, i Thygesen, 2009, s. 2) hevder at publikums reaksjoner kan påvirke skuespillerne og scenene, og påpeker at interaksjonen ikke alltid er velkommen. Noen ganger vil reaksjonene være til nytte for spillet, mens andre ganger kan det være forstyrrende – som i

dette øyeblikket. Roselt poengterer også at forestillingene kan variere for hver gang, og avhenger for eksempel av samspillet mellom skuespiller og publikum (Thygesen, 2009, s. 1).

Enkelte fra publikummet ønsket å utfordre skuespillerne, og det virket som om disse reaksjonene var en emosjonell respons. White (2013, s. 116) hevder at visse interaktive invitasjoner kan vekke følelser hos enkeltpersoner, både uforutsigbare og forutsigbare reaksjoner. Jeg observerte at enkeltpersoner fra publikum var opprørte under scenen, men at de samtidig ønsket å delta og forhåpentligvis påvirke utfallet av scenen. Utfallet var da at den skjulte skuespilleren blant publikum ble tatt av lederen av systemet og transformert til en «robot». I denne scenen virket det som at publikum hadde blitt overbevist til å tro at den skjulte skuespilleren faktisk var en uskyldig person blant publikum.

White (2013, s. 116) påpeker at publikums tidligere opplevelser fra deltakelse i et teater kan fremkalle følelser som nervøsitet, spenning eller sinne. Disse følelsene kan enten motivere eller demotivere en deltakers reaksjon til en interaktiv invitasjon. Muligens kan grunnen for disse reaksjonene være en bekymring hos enkeltpersoner over flere lignende interaktive scener i forestillingen hvor skuespillerne går nærme publikum.

#### **4.4 Øyeblikk 3: Svikt i vandreteatrets bevegelsesfrihet**

Et øyeblikk fra *DEFEKT* som gjentok seg flere ganger under forestillingen var hvordan bevegelsesfriheten til publikum varierte. Denne gjennomgangen tok plass søndag 12. mars kl. 16:00, og publikummet bestod for det meste av en gruppe voksne. Utfordringen i dette øyeblikket var forholdet mellom rom, skuespiller og publikum. Når jeg observerte spesifikt dette publikummet, fikk jeg et inntrykk at de fleste ikke hadde en forståelse for vandreteatret. Forestillingen *DEFEKT* er satt opp som et vandreteater, men det kan også beskrives som et «stedsspesifikt teater» med tanke på at spillestedet ikke tok plass i en ordinær teatersal. Forestillingen bruker korridorer og ulike rom, men samtidig noen rom som vi tok i bruk akkurat som de var på stedet. Et slikt teater kan få ulike implikasjoner, og for disse implikasjonene har Heidi Taylor (Turner & Behrndt, 2016) undersøkt fem prinsipper for en dramaturgi i stedsspesifikt teater. Et av prinsippene dreier seg om å ha aktive valg om hvert element i produksjonen, fra første publikumskontakt og frem til slutten av forestillingen – på den måten vil det øke publikums evne og vilje til å ivareta og sette pris på detaljer (Turner & Behrndt, 2016, s. 200).

Taylor's dramaturgi for stedsspesifikt teater omfavner uforutsigbarheten og flyten til disse elementene i stedet for å kontrollere dem. Som skuespiller i *DEFEKT* fra dette øyeblikket,

kunne det ha vært et forslag å invitere publikum til et rom hvor de ikke var differensiert fra oss aktører som var i spill på scenen rundt publikum. Det blir mer eller mindre en prosess som tvinger frem et levende engasjement med rom og publikum i motsetning til å forsøke å forutse og dominere møtet med publikum. Når det gjelder bevegelsesfrihet i et interaktivt teater, eller vandreteater for den grunn, inkluderer for eksempel Punchdrunks immersive teaterforestilling *Sleep No More* (2011) en stor bevegelsesfrihet for publikum. I *Sleep No More* kan publikummet bevege seg med en frihet blant de hundre ulike rommene rundt i de seks etasjene. Teatret befant seg i et lager som ble omgjort til et hotell (Carlson, 2012, s. 23). I forbindelse med *DEFEKT* som et vandreteater brukte vi også flere etasjer inne i kultursenteret i likhet med *Sleep No More*, vi ønsket å la publikum få muligheten til å oppleve rom fra ulike nivåer.

Det var en generell mangel på bevegelsesfrihet utover hele forestillingen, noe som påvirket det interaktive samspillet. Eksempelvis ble publikum stillestående under det første møtet når jeg tok direkte kontakt med dem. På slutten av første scene kommer jeg frem til publikum, går rundt i mengden, og stiller de forvirrende spørsmål som: «Hvem er du?», «Er du en del av systemet?», «Hvor er du fra?» for å etablere publikum inn i universet vi befinner oss i. Under dette møtet merket jeg mangel på blikkontakt og lite bevegelse i rommet fra publikum. I tillegg tok det publikum flere minutter før de forstod at neste scene allerede hadde startet bak ryggen deres, noe som kan tyde på en misforståelse av bevegelsesfriheten publikum hadde tilgjengelig i rommet.

Øyeblikket jeg ønsker å spesielt sette i fokus tok plass på slutten av forestillingen. Tidligere har jeg nevnt at *DEFEKT* har en slutt og en alternativ slutt. Publikum klarte i dette tilfelle å løse koden slik at systemet deaktiveres og de kan ta følge med Hunter, men når publikum raskt måtte bevege seg ut av kultursenteret ble det nøling i bevegelsen. Når Hunter løper ut av kultursenteret med publikum, starter robotene å løpe etter dem i bakgrunnen. Publikummet her klarte ikke å bevege seg raskt nok til døren, som førte til at noen fra publikummet ble værende igjen inne med robotene, mens resten fortsatte ut og videre med i vandreteateret.

I flere sekvenser ble publikum stillestående i rommet og jeg fikk en konstant utfordring med å vise med kroppen at de kunne bruke rommet. Gjennom ulike visninger av *DEFEKT* har jeg prøvd å benytte ulike spillemetoder som jeg selv vurderte som passende i de forskjellige møtene med ulike publikum. Jeg ville ikke gå ut av rollen for å poengtere at publikummet måtte flytte på seg, ettersom jeg da hadde skapt et brudd i universet. Skuespillermetoden som jeg forsøkte å ta i bruk var improvisasjon. Å gjennomføre improvisasjon i rom og bevegelse

er en utfordring, men ifølge Frost og Yarrow (2016, s. 152) er nøkkelen å fylle rommet fullt ut i opptredens øyeblikk. Dette var utfordrende for meg å gjøre, ettersom publikum tok opp mye av plassen på gulvet. Jeg forsøkte likevel å improvisere etter beste evne, til tross for det statiske og lite bevegende publikummet. Dette gjorde jeg ved å legge til ekstra replikker og ved å spille tydelig på kroppsspråket i karakter.

Det var i hovedsak ikke meningen at Hunter skulle snakke i de nevnte scenene, men jeg måtte ta hensyn til publikum og deres reaksjoner til interaktiviteten slik at opplevelsen av vandreteatret skulle bli som vi ønsket. Som skuespiller var dette en endring jeg måtte gjøre i øyeblikket publikum trengte ekstra støtte og veiledning i vandreteatret. Ved å tilpasse spillestilen min i form av endring i stemmebruk når vi vandret fra rom til rom, ble det klarere for publikum når vi skulle gå videre. Dette gjorde jeg eksempelvis med å rope høyt og gestikulere til publikum at de skulle følge etter meg, i motsetning til den opprinnelige ideen om at Hunter var stille.

Som tidligere nevnt er *DEFEKT* et egenskapt teater. Med en slik type teater kan vi trekke inn det som blir kalt for «den skapende skuespilleren», som vil si at den skapende skuespilleren utvikler seg gjennom hele prosessen. Dette vil si at rollen Hunter og karakterens spillestil eller oppførsel aldri var fastslått fra starten, men noe som kunne endres underveis i prosessen ved behov. *DEFEKT* som et egenskapt teater påvirket hvordan jeg brukte improvisasjon som skuespillermetode. Govan påpeker at i en devising prosess eksisterer det ikke et manus, men materialer oppstår heller fra spontan improvisasjon og elektroniske elementer (Govan et al., 2007, s. 7). Om jeg tar dette i betraktning for eget skuespillerarbeid, så var det ikke et press på hvordan jeg som skuespiller presterer fordi forestillingen ikke hadde en fasit på hvordan scenene skulle se ut til slutt. Det var ingen manus å følge og derfor kan de ulike scenene variere, avhengig av hvordan publikum reagerer til dem. Jeg og de andre skuespillerne tok hensyn til publikums deltakelse og jobbet ut ifra det vi observerte.

#### **4.5 Øyeblikk 4: Publikum overtar det interaktive spillet**

I det fjerde og siste øyeblikket som jeg skal analysere, er det en stor kontrast til øyeblikk tre. Denne forestillingen ble spilt tirsdag 14. mars kl. 18:30 og var et blandet publikum med fremmede, venner og familie. Fra mine feltnotater har jeg notert at publikumsrelasjonen i denne visningen av *DEFEKT* skilte seg ut fra tidligere forestillinger. Min oppfatning var at publikum hadde en god forståelse for rollen de ble tildelt og betydningen bak den. Det interaktive samspillet mellom publikum og skuespillerne hadde flyt og energi. Når det gjelder

deltakelse i forestillingen, tolket jeg dette publikummet som de mest engasjerte av alle jeg har vært vitne til.

I den siste scenen hvor publikum skal forsøke å løse koden for å slippe Hunter fri fra systemet, observerte jeg fort at over halvparten var tydelig engasjert i deltakelsen med å hjelpe. Spesifikt i dette øyeblikket oppstod det noe som verken jeg eller de andre aktørene var forberedt på. De klarte å forstå hva de skulle gjøre og samtidig løse koden fortere enn vi forventet. Som et resultat av dette kom ikke lydsporene som vi hadde planlagt på riktig tidspunkt. Skuespilleren som spilte lederen av systemet klarte heller ikke å komme inn i rommet til den tiden som var planlagt, publikum var for effektive og aktørene rakk ikke å reagere. Målgruppen som var med oss i forestillingen og som spilte roboter skulle i tillegg komme ut fra ulike deler av rommet, men målgruppens tidspunkt å komme ut på ble avbrutt av publikums effektivitet.

Det var en underlig situasjon å være vitne til som skuespiller, jeg kunne ikke gjøre noe annet enn å la meg selv improvisere ut ifra hva som skjedde. Dette øyeblikket kan beskrives som at publikum overtok scenen og interaktiviteten som var tilstede, på et vis lot jeg de spille på egenhånd uten å blande meg inn. Fischer-Licht (Gladsø et al., 2015, s. 147) er for eksempel opptatt av dette, publikums potensielle mulighet til å gripe inn for å stoppe konfronterende handlinger. Utenteatrets fiksjonelle rammer, åpner man opp for gjensidig skapende og uforutsigbare møter mellom skuespiller og publikum. Den gjensidige påvirkningen mellom svene og sal i forestillinger, kaller Fischer-Lichte for responssløyfe (feedback loop) (Gladsø et al., 2015, s. 147).

Scenen endret seg fra å være en invitasjon til interaktivitet, til at publikum aksepterer invitasjonen fort og dermed lever seg inn i handlingen uten å være avhengig av skuespillerens tilstedeværelse. Dersom jeg ser det i lys av Boal, kritiserer han Brecht for å ha lukket teater, og hevder at en tilskuer bør komme ut av rollen som tilskuer, og kobler deltakelsen fra publikum med åpenheten av handlingen (Gladsø et al., 2015, s. 169). I dette øyeblikket så jeg en mulighet som skuespiller til å gi publikum nok rom slik at de kunne bryte seg ut av rollen som publikum, og deretter bli aktiv deltakere.

## 5.0 Drøfting

I dette kapittelet vil jeg drøfte rundt de fire sentrale øyeblikkene fra forestillingen *DEFEKT* som jeg har valgt ut, og drøfte mine resultater fra den deltakende observasjonen. Drøftingen



vil bestå av en vurdering og kritikk av metodene som jeg brukte, kvalitativ metode og deltakende observasjon.

## 5.1 De interaktive øyeblikkene

Ut ifra øyeblikk én trekker jeg inn SceSams arbeidsmodell som forteller oss om ulike interaktive dramaturgier. Jeg nevnte hvilken interaktiv dramaturgi som tok plass i øyeblikk én, men det vil være relevant å se på hvilke strategier jeg som skuespiller måtte vurdere. På den ene siden tvinger motstanden fra publikum frem improvisasjon hos skuespillerne i høy grad. I et interaktivt teater er skuespillerne forberedt på å måtte improvisere i uforventede situasjoner for eksempel dersom det skulle oppstå tekniske feil eller mangle replikker. På den andre siden kan det oppleves som utfordrende når publikum velger å ikke følge forestillingens dramaturgi videre, da det blir vanskelig for skuespillerne å vite hvordan man skal fortsette forestillingen. Å være skuespiller i denne situasjonen førte til en indre konflikt med meg selv, og jeg ble usikker på om jeg skulle holde meg i rolle til det skjedde en endring, eller bryte ut av den for å fortelle publikum at forestillingen snart er ferdig og de må følge oss videre til neste rom.

I analysens første øyeblikk fra *DEFEKT* nevnte jeg at det også finnes trekk fra Boals tilnærminger til en skuespiller i Forumteater. På én side har Boals tanker om skuespilleren i Forumteater likhetstrekk med dette øyeblikket i *DEFEKT*. For det første, oppnådde jeg målet mitt som skuespiller i denne interaktive scenen. Målet var å få så mange som mulig fra publikum til å ville gjøre en handling. For det andre, uttrykte jeg tvil til publikum for å vise hvilke handlinger som var mulig å ta. Hunter og lederen av systemet hadde hver sin dialog direkte til publikum og begge karakterene resonnererte frem til helt ulike utfall av forestillingen.

Eksemplet som jeg har lagt frem her, bygger opp under problemstillingen: *Hvilke ulike spillemuligheter har skuespillere i et interaktivt teater?* En mulighet er å ta for seg Boals metoder og praksis, samtidig hans tilnærminger til hvordan en skuespiller burde være blant tilskuere som blir deltakere. Boal hevder at den «dialektiske» skuespiller er det beste, en som lever med og har avstand til publikum (Engelstad, 2001, s. 66). På den andre siden ga publikum motstand til skuespillernes interaktive invitasjon – som førte til at jeg som skuespiller tok avstand fra publikum i dette øyeblikket.

En måte skuespillere kan skape distanse på er å henvende seg direkte til publikum og kommentere handlinger, løsninger, konsekvenser av rollens aktiviteter (Gladsø et al., 2015, s. 131). Ved å ta avstand ønsket jeg å gi publikum rom til å leve seg inn i forestillingen og

kjenne på rollen de har blitt tildelt. Når de får kjenne på rollen og leve seg inn i forestillingsuniverset, vil publikum forhåpentligvis se muligheten til å endre noe i det virkelige liv. Som skuespiller i *DEFEKT* ønsket jeg å gi publikum en følelse av ansvar, hvis ingen griper inn i handlingen så endrer ingenting seg og universet vil forbli det samme.

På én side vil det være relevant å nevne at denne typen spillestil har motsetninger til hvordan Bertolt Brecht (1898-1965) arbeidet. Han ble inspirert av Erwin Piscator (1893-1966) og hans tilnærminger til det politiske teatret. For Piscator skulle fokuset være å opplyse publikum, de skulle lære noe. Spillet var nedtonet og konkret, og ingen spill på følelser. Både han og Brecht søkte nye teatrale virkemidler, og tok avstand fra det borgerlige realistiske teatret (Gladsø et al., s. 130). På den andre siden skiller denne spillestilen seg fra *DEFEKT*, i tanke på at ett av hovedmålene for meg som skuespiller var at publikum skulle leve seg inn i verden, eller «systemet» vi befant oss i, og i tillegg få empati for Hunter.

Som White (2013, s. 73) påstår kan det være ulike risikoer med å ha et deltakende publikum inkludert i forestillingen. Ved å ta utgangspunkt i Whites risikoer med publikums deltakelse har jeg tolket ulike sider til publikums opplevelse i interaktiviteten med skuespillerne. Fra denne observasjonen endte jeg opp med tre påstander til hvorfor publikum reagerte på denne måten, å gjøre motstand mot skuespillerne. Mine påstander er som følgende, 1): Publikum forsøkte å unngå mer interaktivitet for å ikke risikere en flau opplevelse, 2): de hadde ikke forståelse for konseptet av et vandreteater og skuespillernes mangel på dramapedagogisk kompetanse førte til at forestillingen stoppet opp, 3): publikum hadde en forståelse for interaktiviteten og forestillingens alternative slutt – og dermed valgte å gå imot skuespillernes ledelse, for å ikke bli en del av «systemet» og det universet som lederen av systemet ønsket.

## **5.2 Skuespillerens spillemuligheter i et interaktivt teater**

Etter å ha tolket de interaktive øyeblikkene fra analysen, ønsker jeg å belyse problemstillingen nærmere. Det kan være vanskelig å gi et konkret svar på hvilke spillemuligheter en skuespiller har i et interaktivt teater, og hvilke ferdigheter som er nødvendig for en skuespiller i et interaktivt teater. Dersom jeg tar utgangspunkt i min observasjon fra egen praksis, er det på én side rimelig at en skuespiller trenger kunnskap om forestillingens helhet. Som skuespiller i et interaktivt teater vil det være viktig å forstå dramaturgien og budskapet i forestillingen. Som jeg nevnte tidligere fra White (2013, s. 73), i et interaktivt samspill mellom skuespiller og publikum kan karakterens skjebne endres i forestillingen, og det vil derfor være fornuftig å

lære andre karakter like godt som din egen, ved å kunne forestillingsuniverset vil det være enklere å tilpasse seg uforventede øyeblikk.

## 6.0 Oppsummering

I denne oppgaven har problemstillingen vært: *Hvilke ulike spillemuligheter har skuespillere i et interaktivt teater?*

For å besvare problemstillingen har jeg observert egen praksis i den interaktive forestillingen *DEFEKT*, samtidig brukt relevant teori. Interaktivt teater er en form for teater der skuespillerne direkte involverer publikum i forestillingen. Det har kommet frem ulike spillemuligheter, der improvisasjon og X står høyt i interaktivt teater. Improvisasjon er ferdigheten til å bruke kroppen, rom, fantasi og menneskelige ressurser. Det handler om å kunne utføre en spontan handling fra skuespillerens omstendigheter. Dramaturgien i interaktivt teater fokuserer mye på interaksjonen mellom skuespiller og publikum, noe som kan ha sine fordeler og ulemper. Noe som tydelig går igjen i oppgaven er hvor mye påvirkning publikum kan ha, noe jeg som skuespiller også oppdaget. Publikums reaksjoner og avgjørelser kan endre en forestillings utfall, og her kommer viktigheten av at en skuespiller forstår ulike spillemuligheter, spesielt improvisasjon. Vandreteater gir mulighet for bevegelsesfrihet, interaktivitet, publikums avgjørelser, flere ulike typer rom og lokasjon. Noe som *DEFEKT* benyttet seg av, selv om det oppstod utfordringer med bevegelsesfriheten og kommunikasjon mellom skuespiller og publikum.

Det vil være vanskelig å si hvilke spillemuligheter en skuespiller har i et interaktivt teater, da jeg har forstått at det er mulig å bruke flere samtidig, og det avhenger av hva slags forestilling det er. Boals tanker om skuespiller passer til *DEFEKT* på grunn av uttrykkelsen av følelser og ønsket om at publikum skal handle, som står i motsetning til Brecht og Piscator. I tillegg er det mulig å benytte Hovik & Nagels interaktive dramaturgier i scenekunst for barn. Selv om aldersgruppen i *DEFEKT* hadde en variasjon er det likevel relevant å ta for seg ulike dramaturgiske innganger, ettersom en skuespiller alltid må ta hensyn til målgruppen, publikum og deres reaksjoner til alt som kan skje i forestillingen.

## Referanseliste

Bruun, E. (2019). Fra tilskuer til vitne i virkelighetsteatrets rom. *Peripeti*, 16(8), 82-93.

<https://doi.org/10.7146/peri.v16iS8.117597>

De nasjonale forskningsetiske komiteene. (2016). (12.2021). Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap og humaniora. (5. utg.). Hentet fra

<https://www.forskningsetikk.no/retningslinjer/hum-sam/forskningsetiske-retningslinjer-for-samfunnsvitenskap-og-humaniora/>

Carlson, M. (2012). Immersive theatre and the reception process. In *Forum Modernes Theater* (Vol. 27, No. 1, pp. 17-25). Forum Modernes Theater.

Turner, C., & Behrndt, S. (2016). *Dramaturgy and Performance* (2nd ed.). Bloomsbury Publishing.

Engelstad, A. (2001). *De undertryktes teater: når tilskueren blir deltaker: Augusto Boals metoder og praksis* (2.utg.). Cappelen akademisk forlag.

Frost, A. & Yarrow, R. (2016). *Improvisation in drama, theatre and performance: history, practice, theory*. Palgrave Macmillan.

Gjermstad, T. (2018). *Skuespilleren som multikunstner: En analyse av skuespillerens bidrag i prosjektet: Er det virkelig virkelig? En teaterforestilling for ungdom* [Masteroppgave, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet]. NTNU Open. <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmloi/handle/11250/2503383>

Gladsø, S. Gjervan, K. Hovik, L. & Skagen, A. (2015). *Dramaturgi. Forestillinger om teater* (2.utg.). Oslo: Universitetsforlaget.

Govan, E. & Nicholson, H. Normington, K. (2007). *Making a performance: Devising Histories and Contemporary Practices*. London and New York: Routledge.

Hovik, L. & Nagel, L. (2016). The SceSam Project-Interactive dramaturgies in performing arts for children. *Youth Theatre Journal*, 30:2, 149-170.

<https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1080/08929092.2016.1225611?needAccess=true&role=button>

Johnston, C. (2006). *The improvisation game: discovering the secrets of spontaneous performance*. Nick Hern Books.

Machon, J. (2013). *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*. Palgrave Macmillan.

Thygesen, M. (2009). Interaktion og iscenesættelse. *Peripeti*, 6(11), 5-16.  
<https://doi.org/10.7146/peri.v6i11.107682>

Tjora, A. (2010). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. Gyldendal Akademisk.

White, G. (2013). *Audience participation in theatre: Aesthetics of the invitation*. Palgrave Macmillan.

