

Bacheloroppgave

Digitalt Teater

Å overføre teaterets kvaliteter fra scene til skjerm

Figur 1: Visning av Dracula: the untold story



Visning av Dracula: the untold story [Fotografi], Høgskulen i Volda 6. mars 2024.

Opal Mariell Solrunnsdatter

Teater og drama – TOD203 Bacheloroppgave:
Vitenskapsteori, metode og kunstnerlig utviklingsarbeid

2024

Antall ord: 8799



HØGSKULEN
I VOLDA

Innholdsliste

1.0 INNLEDNING	3
1.1 RELEVANSE.....	3
1.2 PROBLEMFOMULERING OG HYPOTESE.....	4
1.3 METODER OG FRAMGANGSMÅTE.....	4
1.4 EMPIRI.....	5
1.5 BEGREPSFORKLARING.....	5
2.0 METODE	6
2.1 KVALITATIV METODE.....	6
2.1.1 Hermeneutikk.....	6
2.1.2 Epistemologi.....	7
2.2 RESEPSJONSANALYSE.....	8
2.2.1 Forskningsintervju og spørreskjema.....	8
2.3 LITTERATURSØK.....	9
3.0 TEATERETS KVALITETER	9
3.1 PUBLIKUMSOPPLEVELSE.....	10
3.2 ØYEBLIKSKUNST.....	11
3.3 EVENTNESS.....	12
3.4 DIGITALT TEATER.....	14
4.0 RESEPSJONSANALYSE	16
4.1 DRACULA: THE UNTOLD STORY.....	16
4.1.1 Publikumsopplevelsen.....	16
4.1.2 Liveness.....	19
4.1.3 Eventness.....	20
5.0 FRA SCENE TIL SKJERM	21
5.1 TEATERETS SKILLEVEGGER.....	22
5.2 UTFORDRINGER.....	23
5.3 VEIEN VIDERE.....	24
6.0 KONKLUSJON OG AVSLUTNING	24
7.0 KILDELISTE	27
8.0 VEDLEGG	29
8.1 VEDLEGG 1: INTERVJUGUIDE.....	29
8.2 VEDLEGG 2: SPØRRESKJEMA.....	30
8.3 VEDLEGG 3: LITTERATURSØK.....	31
8.4 VEDLEGG 4: SAMTYKKESKJEMA.....	32

1.0 Innledning

«[...]any space, empty or not, can become a theatre if audiences can be convinced to experience it as such» (Carlson, 2014, s. 26).

Dette sitatet, som originalt sett omhandler bruk av utradisjonelle plasser som f.eks. gater, kontorlandskap, og butikkvindu som scener, viser til ideene teaterskapere som Nikolai Evreinov og teaterkollektivet Rimini Protokoll har hatt om publikums kontroll over hvorvidt noe er en scene, eller i forlengelse av dette: teater. I denne oppgaven tar jeg med dette prinsippet inn på en digital plattform, for å undersøke hvorvidt publikum kan overbevises om at en digital scene fremdeles kan oppleves som en teaterscene, og i så fall hva som kreves for å oppfylle dette.

1.1 Relevanse

«Because live performance is the category of cultural production most directly affected by the dominance of televisual media, it is particularly urgent to address the situation of live performance in our mediatized culture» (Auslander, 2023, s. 8).

Som Auslander påpeker er performative kunstformers plass i møte med den digitale verden et viktig tema, da samfunnet vårt er i kontinuerlig endring og teknologien stadig får større plass i hverdagen. I tillegg så man under Covid-19 pandemien utfordringer ved at teatersalene ble stengt, og det dukket etter hvert opp teater gjennom digitale kanaler, ofte kalt lockdown-teater (Fuchs, 2023, s. 1-5). Dette var teatertilbud som kunne strømmes over nett og publikum kunne se forestillingene hjemme fra sin egen bolig. Selv ble jeg introdusert til digitalt teater under et utvekslingsopphold ved University of the Highlands and Islands i Skottland, hvor ett av fagene jeg hadde var Live & Online Theatre. I utdanningsløpet her på Høgskulen i Volda omfattes imidlertid ikke det digitale aspektet, derfor mener jeg det er viktig å forske på dette for å skape bevissthet rundt utviklingen som teateret står ovenfor. Skillet mellom digitalt teater og f.eks. film er uklar og vil forandre seg ut fra hvem du spør, men jeg vil forsøke å finne noen fellestrekk blant publikums opplevelser.

En avgrensning jeg setter for denne oppgaven er at jeg vil fokusere på hvordan elementer fra teateret kan adapteres til en digital plattform og hvilken effekt dette har på publikum, ikke hvorvidt dette har verdi eller ei. Spørsmålet om digitalt teater kan være fullverdig teater er en større diskusjon, og denne oppgaven vil simpelthen være et bidrag inn i diskusjonen. Jeg er

klar over at det er både fordeler og ulemper ved at teater digitaliseres, og personlig står jeg hverken på den ene eller andre siden i denne diskusjonen, men ønsker gjennom dette forskningsprosjektet å danne et bedre grunnlag for å forstå ulike publikummers meninger – og slik utforske hvordan teater på en digital plattform kan utvikles på en måte som ikke motsier, men er i tråd med det publikum fremhever som teaterets unike karakter.

1.2 Problemformulering og hypotese

Samlet lyder problemformuleringen min som følger:

Hvordan ivaretar teaterforestillinger på digitale plattformer kvaliteter fra den fysiske scenen slik at vi kan oppleve disse som teater?

Hypotesen min er at jeg ikke vil finne et entydig svar da jeg forventer at ulike mennesker opplever teater på forskjellige måter, men jeg antar likevel at jeg vil finne noen spesifikke egenskaper som kan styrke en opplevelse av teater, da særskilt på en digital plattform. For å besvare dette må jeg i første omgang gjøre rede for hvordan jeg i denne sammenhengen tolker de ulike delene av problemformuleringen. For arbeidet med dette har jeg utviklet følgende forskningsspørsmål:

Hvordan har teater blitt definert av forskjellige teoretikere?

Kan vi finne kvaliteter som trekkes frem som grunnleggende for teateret?

Hvilke former for digitale forestillinger finnes?

Undersøkelser av disse spørsmålene gjennom litteraturstudie danner grunnlaget for den videre forskningen med testpublikum, da funnene legger føringer for både intervjuer og spørreskjema, samt hvordan jeg analyserer besvarelsene.

1.3 Metoder og framgangsmåte

Først benytter jeg meg av litteratursøk for å besvare forskningsspørsmålene og gjøre rede for de spesifikke elementene jeg skal undersøke i oppgaven. Dette inkluderer kvalitativ analyse av tidligere forskning for å kartlegge hvilke funn som allerede er gjort på feltet. Deretter vil jeg foreta resepsjonsanalyse av et publikum jeg inviterte inn til å se en digital forestilling etterfulgt av digitale spørreskjema og kvalitative intervju. Metodene og begrunnelse for metodevalg vil jeg utdype i kapittel 2.0. I siste del av oppgaven vil jeg diskutere betydningen av funnene fra analyse og litteraturstudie. Her vil jeg i tillegg redegjøre for oppgavens

svakheter, samt muligheter for videre forskning på området. Avslutningsvis vil jeg oppsummere hvordan funnene kan benyttes i praksis innen teater på digitale plattformer.

1.4 Empiri

Empirien jeg benytter meg av er i første fase litteratur om teateret generelt, deriblant er jeg innom teoretikere som Eric Bentley (1916-2020), som var både teaterkritiker og professor i dramatisk litteratur, Marvin Carlson (1935-), prisvinnende professor i teater og drama, og Hans-Thies Lehmann (1944-2022), tysk teaterforsker som etablerte det vi kaller postdramatisk teater.

Videre tar jeg utgangspunkt i artikler som tar for seg publikumsopplevelsen, livenessen og eventnessen i teater. Forskerne jeg bygger mest på er Matthew Reason som utførte et større forskningsprosjekt på publikumsopplevelse, Philip Auslander som er en frontfigur når det gjelder forskning på liveness og framførelser i relasjon til teknologi, og Univeristy of Amsterdams forskere d'Hoop og Pols som sammen forsket på digital eventness.

Til grunn for analysen min ligger besvarelser fra et publikum som var på en visning av den filmede forestillingen *Dracula: the untold story* av teaterkompani Imitating the dog (2021). I prosessen med å danne meg et grunnlag for å utføre resepsjonsforskning basert på intervjuer og spørreskjema, dro jeg hovedsakelig kunnskap fra Kvale og Brinkmanns bok *Det kvalitative forskningsintervju* (2012).

1.5 Begrepsforklaring

Digitalt teater: «[...]all performance works [her: teater] where computer technologies play a key role rather than a subsidiary one in content, techniques, aesthetics, or delivery forms» (Dixon, 2007, s. 3).

Digitale plattformer: Enhver bruk av skjerm som substitutt for en tradisjonell scene. Deriblant kinolerret, TV, mobiltelefon, PC, etc. Herunder omtales også strømmetjenester som Zoom, WhatsApp, YouTube, Twitch, Instagram etc.

Liveness: En opplevelse av at noe skjer i det øyeblikket du iakttar det, dette utdyper jeg i kapittel 3.2: Øyeblikkskunst.

Eventness: For denne oppgaven er eventness definert som den helhetlige opplevelsen av å se teater. For tradisjonelt teater vil dette bety alt fra du kommer inn inngangen til du forlater teaterbygningen etter endt forestilling.

2.0 Metode

«How telling are the words of a lady on leaving such an exhibition! Asked by her husband about her impressions, she replied: ‘Very nice, indeed, but you know, it’s like fishbowls and no fish in them.’» (Sauter, 2000, s. 19). Dette sitatet av den tyske teaterkriter Max Herrmann, oversatt i boken *The Theatrical Event*, beskriver responsen fra besøkende ved et teatermuseum, der de bl.a. kunne betrakte scenemodeller, kostumeskisser og plantegninger av teaterhus. Sitatet peker på en utfordring teaterforskere står ovenfor, nemlig hvordan teateret som kunstgjenstand er flyktig og forsvinner i det teppet går ned (Hov, 1993, s. 54). Imidlertid er det noe som varer lengre: publikums opplevelse som de bevarer som minner, og det er akkurat disse opplevelsene denne oppgaven vil undersøke. Inngangen jeg har valgt er en kvalitativ studie, som jeg nå vil utdype.

2.1 Kvalitativ metode

Da det er publikums unike opplevelser, av kulturelle uttrykk generelt og teater spesielt, som er forskningsområdet er oppgaven av kvalitativ art. «Den kvalitative orientering innebærer at oppmerksomheten rettes mot de kulturelle, dagligdagse og situerte aspektene ved menneskelig tenkning, læring, viten, handling, og vår måte å forstå oss selv som personer på» (Kvale og Brinkmann, 2012, s. 31).

2.1.1 Hermeneutikk

Fortolkningslæren blir ofte innen det humanistiske feltet kalt hermeneutikk (Jordheim et al., 2011, s. 201). Ifølge filosofen Gadamer kommer det å fortolke helt naturlig for oss mennesker og er noe vi gjør automatisk (s. 192). For eksempel når vi snakker med et annet menneske og uvitende tolker stemmeleiet, kroppsholdningen og ansiktsuttrykket deres – noe jeg, enten jeg vil eller ei, kommer til å gjøre under forskningsintervjuene jeg foretar. Å være oppmerksom på at egen fortolkning kan farge funn er viktig, som forsker Bjørn Rasmussen skriver: «Mening er kun mulig eller interessant hvis den som skal forstå en annen, også ser at ens eget møte med den andre påvirker hvem den andre er og hva denne gjør» (2012, s. 30). Dog, som det står i kapittelet om fortolkning i boken *Humaniora*: «Men samtidig er det helt urealistisk å

tro at vi skulle kunne ha oversikt over og sette ord på alle våre fordommer» (Jordheim et al., 2011, s. 236). En kan imidlertid prøve å gjøre rede for egne fordommer, og dette bringer meg til det en kaller forståelseshorisonten.

2.1.1.1 Forståelseshorisonten

«Den helheten av fordommer som til enhver tid betinger vår forståelse, kaller Gadamer vår «forståelseshorisont»» (s. 236). Jeg vil nå gjøre rede for min forståelseshorisont i forhold til det temaet jeg undersøker.

Mitt forhold til teknologi har en innvirkning på holdningene mine til teater på en digital plattform. Som en i millennial-generasjonen hadde jeg en barndom uten mange digitale verktøy, og effekten av dette er en skeptisisme til teknologiens stadig strammende grep på samfunnet. Da jeg i løpet av andreåret mitt av bacheloren i Teater og Drama dro på utveksling til Skottland, fikk jeg faget Live & Online Theatre på timeplanen. Originalt var jeg skeptisk til faget og stilte spørsmål rundt hvorvidt *online theatre* virkelig var teater. Etter å ha fullført faget og blitt kjent med teoretikere som Philip Auslander, hvis teori ligger til grunn for min forståelse og dermed forskning, endret imidlertid den skeptiske holdningen seg til en av undring. Det er dette ønsket om å finne ut hvor skillet mellom teater og film, eller kanskje et tredje, udefinert kunstuttrykk, går, som var utgangspunktet for denne oppgaven.

2.1.2 Epistemologi

2.1.2.1 Fenomenologi

Opgaven min er delvis bygget rundt et semistrukturert forskningsintervju, derfor vil fenomenologi være en del av arbeidet. Fenomenologi innenfor kvalitativ forskning kan beskrives som: «[...]et begrep som peker på en interesse for å forstå sosiale fenomener ut fra aktørenes egne perspektiver og beskrive verden slik den oppleves av informantene, ut fra den forståelse at den virkelige virkeligheten er den mennesker oppfatter» (Kvale & Brinkmann, 2012, s. 45). Altså setter et fenomenologisk perspektiv fokus på at intervjuobjektets personlige erfaringer danner grunnlaget for å kunne formulere teorier om temaet det forskes på (Solrunsdatter, 2024, s. 3).

2.1.2.2 Postmoderne epistemologi

I tillegg til fenomenologi bygger oppgaven på postmoderne tenkning, som ser virkeligheten som «[...]en oppfatning av virkeligheten som en sosial konstruksjon der det fokuseres på fortolkning og forhandling av den sosiale verdens betydninger» (Kvale & Brinkmann, 2012, s.

71). At oppgaven har et tydelig utgangspunkt i en postmoderne epistemologi, hvor kunnskap ses å eksistere i relasjoner, være seg mellommenneskelige eller mellom mennesket og verden (s. 71), ble blant annet tydelig under intervjuprosessen, hvor samtaler mellom publikumsdeltakerne, var kunnskapsproduserende ettersom diskusjonene dem imellom førte til nyttige refleksjoner.

2.2 Resepsjonsanalyse

I en forskningsartikkel skriver forskerne Mueser og Vlachos at «Even though the concept of live-streaming performing arts productions to cinemas is still relatively new, the degree of audience awareness has rarely been the focus of researchers» (2018, s. 189). Dette belyser utfordringen jeg vil ha med at dette er et relativt nytt forskningsfelt. Basert på dette vil en stor del av oppgaven min bestå av resepsjonsanalyse, hvor jeg kan se direkte til publikums reaksjoner (Solrunnsdatter, 2024, s. 3).

Analysen vil bygge på egne analysepunkt som er relevant for problemformuleringen. Punktene vil være basert i teorien som jeg gjør rede for i kapittel 3.0, og søker i all hovedsak å forstå årsakene og effekten for den enkelte deltakers refleksjoner, men vil også forsøke å si noe generaliserende om publikums mottakelse av digitalt teater.

Valg av publikum som fokus for forskningen bygger på resepsjonsteori, hvor publikum ses som vesentlig for et kunstverks eksistens. «For these theories, an unread book or an unwatched play, like a tree falling in the forest with no one to hear it, are nothing more than lifeless objects» (Fortier, 2016, s. 109).

Som bakgrunn for resepsjonsanalysen, benytter jeg meg av respons fra et testpublikum, innhentet gjennom spørreskjemaer samt forskningsintervjuer som det ble gitt tillatelse til å utføre fra SIKT, Kunnskapssektorens tjenesteleverandør.

2.2.1 Forskningsintervju og spørreskjema

«Et intervju er bokstavelig talt et *inter view* (fra fransk *entrevue*), en utveksling av synspunkter mellom to personer i samtale om et tema som opptar dem begge» (Kvale & Brinkmann, 2012, s. 22).

For intervjuprosessen utarbeidet jeg en intervjuguide (Vedlegg 1, s. 29) basert på Kvale og Brinkmanns beskrivelse av et semistrukturert intervju: «[...]en oversikt over emner som skal dekkes, og forslag til spørsmål» (s. 143), og forskningsspørsmålene som jeg gjorde rede for i

kapittel 1.2. Fordelen med et semistrukturert intervju er at samtalen med intervjupersonen styrer hvilke spørsmål som stilles, dog som uerfaren intervjuer hadde jeg utfordringer med å frigjøre meg tilstrekkelig fra de nedskrevne spørsmålene. Med mer erfaring ville antakeligvis intervjuene blitt mer organiske og den intervjuede kunne uttrykt sine opplevelser på en friere måte. Det er imidlertid umulig å oppnå at intervjuprosessen ikke påvirker svarene, og et postmoderne perspektiv tilsier at kunnskapen som oppstår er et felles produkt mellom den som intervjuer og den som blir intervjuet.

I tillegg til intervjuene hentet jeg inn besvarelser gjennom spørreskjema. Spesifikt brukte jeg nettsiden nettskjema.no, et verktøy hvor en kan bygge et digitalt spørreskjema som deltakerne får tilgang til gjennom en link eller QR-kode. Dette tillot deltakerne å la opplevelsen synke inn før de sendte inn sine svar, ettersom skjemaet var åpent et døgn etter forestillingens slutt.

2.3 Litteratursøk

Teorien jeg benytter meg av har jeg funnet gjennom litteratursøk. Søkeordene jeg anvendte omhandlet i første del digitalt teater og teater, der jeg søkte på både norsk og engelsk, samt benyttet meg av diverse synonymer (Vedlegg 3, s. 31). Formålet var å peke på hva som er definerende for teateret, samt hva et digitalt teater kan sies å mangle. Disse søkene brakte meg fort inn på utfyllende søk rundt liveness og eventness, da disse, som jeg vil komme nærmere inn på i kapittel 3.2 og 3.3, stod frem som viktige. I tillegg førte litteratursøket til valget om at publikums synspunkt skulle være inngangsvinkelen for oppgaven.

I neste kapittel vil jeg ta for meg funnene mine etter litteratursøket.

3.0 Teaterets kvaliteter

I dette kapittelet vil jeg gjøre rede for de tre faktorene ved teater som stadig dukket opp under mine litteratursøk, nemlig publikumsopplevelsen, livenessen, og eventnessen. Dette gjør jeg ved å se til både eldre og nyere litteratur.

I min undersøkelse har jeg funnet teori som også uthever andre kvaliteter enn disse tre som viktige for teateret. Imidlertid har jeg valgt å begrense meg til disse, da de fremstod som mest relevante for forskningsområdet mitt.

3.1 Publikumsopplevelse

Utgangspunktet for dette kapittelet er forskningsspørsmålet:

Hvordan har teater blitt definert av forskjellige teoretikere?

I *Det levende drama* skriver Eric Bentley: «Den teatraliske situation er meget skematisk, at A spiller B, mens C ser på» (1964, s. 134). Hans definisjon av teater er ofte referert til, dog med inntoget til interaktive teaterformer er definisjonen blitt utfordret. En kan riktignok argumentere for at publikum alltid er medskapende, med sine tolkninger og mottakelse: «Fordi verket er en form for kommunikasjon som ikke nødvendigvis dreier seg om begrepslig mening, fordrer det at leseren, betrakteren og lytteren spiller med» (Bale, 2009, s. 16). Altså blir kunst bare kunst i møte og kommunikasjon med publikum. I former som forumteater og immersive teater, er deltakelsen i tillegg fysisk eller verbal, men uansett om vi ser publikum som iakttaker eller deltaker, så viser både Bentleys definisjon og mer interaktive teaterformer, at publikum vektlegges som en integrert del av teateret.

Bentley reflekterer også over selve akten å gå på teater, og hevder at vårt ønske om å se skuespill stammer fra «skuespillerens tilstedeværelse på scenen og vort eget behov for at være i selskap med ham» (1964, s. 158). Han mener altså at det som gjør at vi heller ser noe iscenesatt fremfor å f.eks. lese en roman, er et iboende behov for selskap. Han peker på et positivt aspekt ved denne formen for selskap som «en fornøyelse, fordi man ikke behøver at foreta seg noe i den anledning – som at være høflig, vise sine reaksjoner, og så videre» (1964, s. 159). Imidlertid setter det å være teaterpublikum enkelte retningslinjer som man må forholde seg til, da rettet mot høflighet. For øvrig skriver Bentley at den plasseringen en som publikum har i et kollektiv av tilskuere, gjør at en slipper å stå alene i dette: «[...]alle er medskyldige. Dette giver en særlig skadefryd» (s. 160).

I min undersøkelse vil jeg legge vekt på publikumsopplevelsen ettersom publikum i stor grad fremheves som viktig for teater, eller som Carlson konkluderer i sin bok *Theatre: A Very Short Introduction*: «[...]the audience will be regarded as one of the central makers of theatre» (2014, s. 115). Matthew Reason, professor i Theater and Performance, fant i sin undersøkelse av et ungt publikums første møte med teateret, at det var stort fokus på det å være en del av et publikum: «This otherness of the audience was something that consistently enthralled and obsessed the young audience members» (2006, s. 223). I og med at jeg ser på teater som et

bredt begrep vil oppgaven se på publikum både som tilskuere og som deltakere, dog selve resepsjonsanalysen vil være basert på en visning der publikum ser en ferdig forestilling.

Nå som jeg har forsvart valget om å basere undersøkelsene mine på publikum, vil jeg i de neste to kapitlene ta for meg aspekter ved teater som ifølge teorien jeg har funnet er viktige faktorer for publikumsopplevelsen. Dette vil besvare det neste forskningsspørsmålet:

Kan vi finne kvaliteter som trekkes frem som grunnleggende for teateret?

3.2 Øyeblikkskunst

«That theatre is live is often presented as central to its definition, frequently as an unreflective assumption» (Reason, 2006, s. 221). Her peker Reason på sammenhengen mellom teateropplevelser og det at en iakttar noe som skjer i sanntid. Live Hov formulerer dette ved å konstatere at «[...]teatret er en flyktig kunst; det omtales også som et transitorisk fenomen» (1993, s. 54). Det er ikke bare det tradisjonelle teateret som har hatt fokus på liveness, som professor Barbara Fusch skriver i sin bok om teater under pandemien: «As theatre moved online in 2020, many practitioners continued to adhere to liveness as their standard for what constituted theatre» (2023, s. 7). Fra denne vektleggingen av teater som noe flyktig har vi begrepet øyeblikkskunst – at det er i øyeblikket teaterforestillingen oppstår og eksisterer, og i neste øyeblikk vil den være borte. Hov har, som flere andre, pekt på utfordringen dette gir forskere på teaterfeltet. «Det mange omtaler som «kunstgjenstanden teater» finnes rett og slett ikke etter at teppet er gått ned» (1993, s. 54).

Dette forutsetter nødvendigvis at vi omtaler teateret som et scenisk verk og ikke som manuset som tidvis ligger til grunn for forestillingen. I og med at denne oppgaven omhandler publikum og ikke aktør, regissør, eller lignende, legger jeg denne føringen for oppgaven, da det (stort sett, om ikke alltid) er det endelige sceniske uttrykket et teaterpublikum møter.

I Reasons undersøkelse av ungdoms teateropplevelser var det mange som trakk frem aktualiteten av at forestillingen skjedde i sanntid: «[...]they were aware that their own relationship with the performance was a one-off experience. If they missed something, if their concentration wavered, they would not be able to rewind and replay that moment» (2006, s. 232). Her ser vi at teateret krever noe av sitt publikum, en tilstedeværelse som gjør at opplevelsen blir forsterket.

I en artikkel hvor forskeren Martin Blain analyserer liveness i en forestilling som kombinerte musikere på laptop, teateraktører, en lysdesigner og projeksjoner av animasjoner, skriver han:

Early academic constructions of ‘liveness’ (in the 1990s) were based on a simple binary opposition: the ‘live’ was associated with presence, value and skill; ‘recordings’ were seen as fake, undesirable and mechanical. However, more recent articulations of liveness consider the concept to be more fluid and one that embraces performance through a variety of technologies. (2016, s. 273)

Her peker Blain på utviklingen av publikums aksept for hvorvidt noe er live, samtidig som den første assosiasjonen han nevner: presence, eller tilstedeværelse, tegner et bilde av noe håndfast. Dette viser til et skille mellom live som *tilstede* og live som i *sanntid*. Denne oppgaven er innom begge formene for liveness, noe som vil utdypes under resepsjonsanalysen i kapittel 4.0. Blains sitat setter et skille mellom holdninger før og nå, men om vi belyser flere teatervitere er det ikke nødvendigvis så enkelt.

Philip Auslander er en av frontfigurene når det kommer til å stille seg kritisk til det han peker på som «a strong tendency in performance theory to place live performance and mediatized or technologized forms in opposition to one another» (1997, s. 50). Han peker på hvordan samfunnet identifiserer live teater som intimitet og forsvinning, mens media blir sett på som masseproduksjon for et større publikum, reproduksjon og repetisjon (Auslander, 1997, s. 51).

For min forskning er det interessant å undersøke hvorvidt en klarer å bevare livenessen i en digital forestilling, og om dette i det hele tatt har noen verdi hvis forestillingen man ser uansett er på en skjerm.

3.3 Eventness

I løpet av litteraturstudiet dukket begrepet eventness opp. Flere kilder nevnte dette, men jeg har valgt ut noen få som gjorde grundig rede for begrepet og dets effekt for publikum av kulturelle opplevelser. Med eventness mener man den helhetlige opplevelsen av det å være på teater, fra man kommer inn inngangen til teaterhuset, til man går hjem etter forestillingen. Forskerne d’Hoop og Pols undersøkte i 2022 hvordan personer som levde i hjemmekarantene på grunn av pandemien, reagerte på en konsertopplevelse som var direkteendt og hvor det

var lagt opp til en helhetlig opplevelse istedenfor at alt fokuset lå på musikken. Som de skriver selv:

What made this experience meaningful, we argue, was the eventness of the performance: the ‘game was on’, happening in the moment, in the unpredictable, risky interactions between musicians, and with the ‘push of the audience’ listening to the gig in real time. (2022, s. 1)

Altså er det stor sammenheng mellom liveness og eventness, men eventnessen omfavner mer enn bare selve giggen (eller teaterforestillingen). «Eventness, we found, did not only occur because it was a one-time live experience, which implied a certain risk for both audience and musicians, but also thanks to the way it was staged and listened to at home» (s. 2). Gjennom analyser av spørreskjema som konsertpublikummet svarte på, trekker d’Hoop og Pols frem at eventnessen som konserten oppnådde ikke bare handlet om det som foregikk på skjermen. «Several audience participants shared with us that, when attending concerts, going to a specific venue helps to tune oneself towards that experience. But the audience at home also arranged conditions for listening» (s. 8). Kondisjoner som ble nevnt var at hjemmepublikumet lukket dørene inn til rommet de så fra, tente stearinlys, eller spiste et godt måltid eller drakk god drikke mens de så konserten. Noe som viste seg å være elementært for hvorvidt publikum opplevde en eventness eller ei, var om de flyttet datamaskinen de skulle se konserten på til et annet sted enn der de vanligvis brukte den, for å hindre assosiasjoner til arbeid (s. 8).

Noe som konserten så ut til å lykkes med, var å skape en forbindelse mellom scenen hvor konserten ble spilt og hjemmene publikum så konserten fra. Dette var en effekt av at musikerne valgte et lite rom med akkurat nok plass til alle musikerne og instrumentene, samt unngikk å synliggjøre noe teknologisk (ved blant annet å bruke clip-on mikrofoner istedenfor iøynefallende mikrofonstativ), og ved å etterligne stuebelysning når de valgte lyssetting. «Importantly, as the violinist said, the arrangements had to avoid adding ‘extra layers’ between the players, and between them and the audience» (s. 6).

Den samme artikkelen tar for seg hvordan publikums relasjoner til hverandre gjennom opplevelsen av å høre på direktesendt musikk, genererte en sosial kontekst som tillot menneskene å føle på et samhold til tross for at tiden var preget av ensomhet og isolasjon (s.

2). For å gå tilbake til Reason, hvis undersøkelser jeg henviste til i de to foregående kapitlene, observerte han også at ungdomspublikummet fokuserte mye på opplevelsen av å være en del av et publikum, samt deres relasjon til jevnaldrende og andre i salen (2006, s. 227). Vi ser altså at det å oppleve noe sammen med andre er en viktig del av kulturopplevelsen.

Ungdommen ytret videre hvor viktig for opplevelsen selve ankomsten til teateret var. De hadde først gått til en sidedør og blitt skuffet, men denne skuffelsen ble gjort om til ren spenning når de fikk se den faktiske, større inngangen (227-229). Det at de forventet en storslagen inngang forteller oss om den delen av eventnessen som er utenfor aktørenes kontroll, de iboende ideene og forventningene som i seg selv gjør handlingen *å dra på teater* til noe spesielt.

Nå som jeg har gjort rede for de kvalitetene oppgaven vil fokusere på, vil jeg ta for meg hva digitalt teater er, samt gi en oversikt over de ulike formene for digitalt teater som finnes.

3.4 Digitalt teater

Dette kapittelet vil besvare det siste forskningsspørsmålet:

Hvilke former for digitale forestillinger finnes?

Det intermediale teateret, der ulike former for medier blandes sammen, hadde en stor utvikling i det vi kaller postdramatisk teater. «Lehmann's study identifies the 'caesura of the media society' as one of the most crucial context for postdramatic theatre» (Lehmann, 1999/2006, s. 9). I dette tilfellet er betydningen av «caesura» skillet mellom to perioder i samfunnet, med fokus på fremtreden av et mediaorientert samfunn. Teater på digitale plattformer kan ofte defineres som postdramatisk teater. En av likhetene er at postdramatisk teater, i likhet med Brecht, ikke prøver å overbevise publikum om at det som skjer på scenen er ekte, men heller tydeliggjør dets eget teatraliskhet (Boyle et al., 2019, s. 1-19). Teater på digitale plattformer *kan* ikke overbevise publikum om at det som skjer på scenen er virkeligheten, som Fusch påpekte i sin sammenligning mellom det digitale og det postdramatiske teateret: «[...]the simulation of the many elements that online theatre cannot easily deliver – costumes, copresence for actors or audiences – only underscores the self-consciousness of the form» (2023, s. 9).

Sceniske forestillinger begynte, med inntoget av postdramatisk teater, å utforske med bruk av avansert multimedia. Dette, et teater som blander skuespillere med digitale elementer, er for

meg et av tre nivåer av digitalt teater. Et eksempel på det første nivået er forestillingen *Det Mørke Fortet*, produsert av Riksteatret i samarbeid med Teatret Vårt og Hålogaland Teater, som spilte på Ørsta Kulturhus 5. mars 2024. I denne forestillingen foregår mye av handlingen i spillverdenen *Minecraft*, og publikum får se denne verden gjennom projeksjoner på scenen. Det andre ytterpunktet, eller nivå tre om du vil, er for meg det heldigitale. Herunder ligger opptak av forestillinger, som i noen tilfeller kan bli sett på som dokumentasjon av teater. Imidlertid kan man også her finne teater skapt for en digital plattform, for eksempel var det mange forestillinger under pandemien som ble lastet opp til strømmetjenester istedenfor å vises på en scene. Dette bringer meg inn på det midterste nivået, som også fant sitt fotfeste under pandemien: det fulldigitale, live-streamede teateret. Ettersom dette studiet har pekt på liveness som en viktig del av teateropplevelsen, er denne formen for live teater på en digital plattform interessant å undersøke, med hensyn til mulighetene digitale plattformer har til å gi en teateropplevelse.

«Through the hypersurface, the viewer can enter the work of art, be part of it, as well as interact with it» (2004, s. 95), skriver Gabriella Giannachi, professor i Performance & New Media, og drar frem et poeng når det kommer til digitalt teater: en slik plattform tillater publikum å fullstendig entre historien – enten det er på måten skuegamerne fikk delta ved å spille *Minecraft* under visningen av Riksteatrets *Det Mørke Fortet*, eller hvordan publikum av det britiske teaterkompaniet CtrlAlt_Repeat sine immersive Zoom-forestillinger, som ble livestreamet under pandemien, ble gjort til etterforskere eller agenter som sammen med skuespillerne måtte løse mysterier. Dette viser at liveness kan eksistere i teater på digitale plattformer, dog CtrlAlt_Repeat opplevde at publikumsdeltakelse var en utfordring. I et intervju med regissør/skuespiller David Alwyn og manusforfatter/skuespiller Sid Phoenix skriver reporter Amy Suto: «While seeing people in their homes over Zoom was intimate, there was also a barrier to overcome: getting people to participate» (2020). Løsningen på denne utfordringen startet med å få publikum til å slå på kameraene og slik etablere publikumskontrakten. Etterhvert brukte forestillingen det som på Zoom kalles break-out rooms, som en metode for å forflytte publikum rundt i den fiktive verden og slik oppnå en opplevd liveness.

Områdene jeg ønsker å undersøke gjennom resepsjonsanalysen min er akkurat dette: hvordan liveness, samt eventness og publikumsfølelsen, oppleves på digitale plattformer.

4.0 Resepsjonsanalyse

4.1 Dracula: the untold story

En onsdags kveld i mars var det duket for visning av den filmede forestillingen *Dracula: the untold story* (Imitating the dog, 2021). Publikum var invitert gjennom annonser for visningen på sosiale medier og plakater hengt opp i Volda, og bestod av 10 deltakere i 20-årene. Alle disse svarte på et nettskjema (Vedlegg 2, s. 30) i etterkant av forestillingen. Seks av dem deltok i tillegg på forskningsintervju (Vedlegg 1, s. 29). Ved transkribering av intervjuene nummererte jeg disse, og selv om jeg ikke inkluderer de fullstendige besvarelsene fra intervju og nettskjema i vedleggene grunnet krav om anonymitet, vil jeg i analysedelen referere til sitat fra nettskjema som *Deltaker* og fra intervju som *Intervjuperson*.

For å skape en atmosfære jeg selv forbinder med teateropplevelser, ble publikum ønsket velkommen i døren. Videre ble det servert brus i champagneglass og publikum ble tilbudt kaffe og te. Mellom de sorte klappstolene stod det sorte bord med diverse snacks, stearinlys og røde roser på. Rommet hadde dunkel belysning før og etter selve visningen, samt at det spiltes svak jazzmusikk når publikum ankom og fant setene sine.

Forestillingen de fikk se var *Imitating the dog* sin tolkning av den velkjente historien *Dracula* av Bram Stoker fra 1897. Forestillingen, som i 2021 ble vist på diverse scener med publikum i salen, samt gjort tilgjengelig via YouTube for å kunne strømmes hjemmefra, benytter seg av mye digital scenografi. På scenen er det kun et bord, tre stoler, enkle rekvisitter, en hvit bakvegg som også har trappetrinn bygd inn, og tre kameraer. Kameraene benyttes mye gjennom forestillingen for å projisere aktørene på veggen bak dem, hvor utklippene i samspill med forhåndsinnspilte videoer omformes til andre uttrykk, enten det er stedet som forandres eller karakterene. Denne tyngden av digitale virkemidler var en av grunnene til at jeg valgte akkurat denne forestillingen, ettersom den i en tradisjonell setting fremdeles ville hatt det jeg i kapittel 3.4 definerte som første nivå av digitalt teater. Tidlig i intervjuprosessen innså jeg at dette hadde stor effekt på hvordan publikummet forholdt seg til å se den filmede forestillingen. Dette vil jeg utdype i påfølgende delkapittel.

4.1.1 Publikumsopplevelsen

Tidlig i intervjuene lot jeg intervjupersonene selv få definere hva de opplevde visningen som. Hele 4 av 6 definerte det som teater eller filmatisert teater. Når spurt om de kunne utdype

valget sitt av definisjon, var det flere som pekte på det faktum at forestillingen selv benyttet mange digitale virkemidler, dog dette hadde ulik virkning på testpublikummet. En som følte at uttrykket var teater, begrunnet det på denne måten:

Først og fremst måten det er filmet og redigert på akkurat denne forestillinga er... fikk det... ehh... det ivaretok den følelsen av det [teater]. Særlig også fordi at... den... at den forestillinga følte jeg at den.. den passa godt til å.. til å få til den overførelsesfølelsen. (Intervjuperson 2)

«Overførelsesfølelsen» denne personen snakket om, tolker jeg å være basert på at forestillingen i seg selv hadde så mange digitale virkemidler at det å legge til selve spilleplattformen som enda et digitalt virkemiddel, ikke endret uttrykket like mye som om forestillingen originalt sett ikke hadde hatt noen digitale virkemidler.

En som kalte opplevelsen en gråsoner mellom film og teater, sa «Siden så mye av scenografi og liksom det mye av forestillingen gikk ut på var digitalt ble det et ekstra steg inn i på en måte en filmverden. Det var om å se en skjerm på en skjerm» (Intervjuperson 3), så for denne intervjupersonen gjorde det digitale aspektet på scenen at opplevelsen av å se teater ble dempet og erstattet med en følelse av å se film.

Mange pekte på publikumsopplevelsen som den avgjørende faktoren for at visningen ga dem, helt eller delvis, en teaterfølelse. Spørreskjemaet endte med et spørsmål om hvorvidt publikum hadde sett digitale forestillinger hjemmefra, og hvis de svarte ja fikk de et oppfølgingsspørsmål om hvordan den opplevelsen skilte seg fra dagens opplevelse. En av deltakerne svarte at de hadde sett en oppsetning av *Havboka* hjemmefra, men at de hadde vært skuffet og tenkt at de heller skulle ha vært i salen og sett den. Når bedt om å sammenligne opplevelsene svarte de: «Dagens visning ga mye mer 'teaterfølelse' enn når jeg så *Havboka* hjemme på pcen, siden nå satt jeg i en sal med et publikum, og det er jo en del av opplevelsen» (Deltaker 2). Dette speiler det Reason fant i sin undersøkelse om publikumsopplevelse, at *de andre* gjør en selv til publikum og dermed utgjør en del av den helhetlige opplevelsen av forestillingen (2006, s. 223). Dette temaet var det flere av deltakerne som tok opp, både i intervjuene og spørreskjemaene: «Det er annleis med at eg

møtte opp på ein plass med andre menneskjer for å sjå det og kjenne på samholdet» (Deltaker 9).

Til tross for at følelsen av å være en del av et publikum for mange førte til en opplevelse av teater, resonnerer en deltaker med: «Jeg så på teater, men jeg var ikke på teater, om det gir mening» (Deltaker 6). Denne deltakeren hadde definert forestillingen som fjernsynsteater, og spesifiserte at når de ikke er i salen selv forsvinner noe personlig som de setter som en viktig del av teateropplevelsen (Deltaker 6). En annen deltaker, som definerte opplevelsen som teater, sammenlignet opplevelsen med det å se film gjennom å beskrive de samme ideene som Fusch, nevnt i kapittel 3.4, har om at publikums forestillingsevne er en essensiell del av teateret (2023, s. 6-7). «Jeg vil nok si at det krever mer av publikum på teater enn på film, det er på en måte en akseptering, eller en tillatelse til å leve seg inn i det selv da, kanskje» (Intervjuperson 5).

Et perspektiv jeg ikke hadde tenkt på forut for undersøkelsen var tryggheten en digital plattform kan gi, men flere av deltakerne spesifiserte dette. «It seems less threatening/elitist than traditional theater (at least for me); it's easier to keep a distance which can be good at times» (Deltaker 10). Dette var gjentakende, selv om enkelte syntes å anta at de var alene om å ha denne innstillingen:

Noe som er positivt med digital det er at... eller sånn, noen ganger kan jeg bare være opptatt av å være god publikummer og så er jeg redd for at jeg skal bli sett, og så har jeg veldig resting bitch face. Så jeg får hele tiden, eller, når jeg er på enten konsert eller forestilling så smiler jeg litt hele tiden bare for å være høflig og det er uavhengig av om jeg liker det eller ikke, eller sånn. Det er bare sånn, jeg vil at dem, eller, at dem skal se at jeg trives. Og det slipper jeg med sånn digital, da kan jeg bare slappe helt av, bare ha resting bitch face uten at det plager noen. Jeg slapper litt mer av som publikummer på en digital forestilling sånn sett. Men det tror jeg ikke er normalt da. (Intervjuperson 5)

Noe som skilte opplevelsen ved å se en filmet forestilling og å se tradisjonelt teater, var friheten som kameravinklene frarøvet publikum. «Through camera work ones gaze was much more directed than at the theatre» (Deltaker 10). Dette ble fremhevet både som positivt og

negativt. «Hadde jeg sett dette som publikum i salen så ville jeg sett all sånn... liksom, digital scenografi de hadde brukt, men fordi det var kutt til for eksempel ansikt og slikt gikk jeg glipp av mye» (Intervjuperson 3). Noen fokuserte på at man ikke fikk med seg alt, mens andre opplevde også at nærbilder tillot en å komme nærmere på karakterene enn ved tradisjonelt teater.

4.1.2 Liveness

Et av spørsmålene i nettskjemaet, var hvorvidt opplevelsen ville endret seg om forestillingen hadde blitt spilt i sanntid og strømmet til skjermen publikum så den på. 70 % svarte ja, og svarene under oppsummerer tankene til gruppen:

«Det er en spenning når du vet noe er live. Du er spent på skuespillerne sine vegne. Og for at alt skal gå etter planen. Når det er filmet på forhånd blir denne spenningen borte» (Deltaker 2).

«Har en mulighet å se den når man vil er man kanskje ikke like investert ettersom man jo kan se den igjen senere» (Deltaker 4).

«To experience something “live” is often related with perceived closeness» (Deltaker 10).

«Det er noe med fellesfølelsen av å se noe live, og vite at andre ser det også. F.eks; det er mer spennende å se MGP live enn å se reprisen fra to år tidligere» (Deltaker 6).

Ut fra tilbakemeldingene til de som mente opplevelsen ville endret seg, var alle enige om at opplevelsen ville blitt sterkere om innspillingen skjedde i sanntid. Spenningen ved at noe uforutsett kan oppstå (Deltaker 2) og en frykt for å gå glipp av det som er flyktig (Deltaker 4), ble dratt frem som viktige aspekter. Videre ble det å se noe i sanntid antatt å bidra til en nærhet til forestillingen (Deltaker 10), samt at fellesfølelsen en kan få – uavhengig av om man er i samme rom som de andre – når en vet at en iakttar noe samtidig som andre (Deltaker 6), ble fremhevet som et spenningsmoment.

I et av intervjuene gikk vi mer i dybden på hva forskjellen hadde vært for intervjupersonen om forestillingen hadde vært i sanntid. Denne personen resonnererte seg frem til at de antakeligvis ville følt på en slags irritasjon over ikke å være i salen:

Ikke sant, på den forestillingen her som ikke går lengre da vet du: Okey, det her er den muligheten jeg har for å se det mediet her nå. Hvis jeg visste at jeg kunne vært i salen

så ville jeg heller gjort det. Så jeg ja, jeg tror jeg hadde vært sånn: Søren heller, jeg skulle heller vært der og sett! (Intervjuperson 3)

I samme intervju ble det vektlagt at det kroppslige er svært viktig for hvorvidt denne intervjupersonen føler seg dratt inn i historien. De sier at «for meg er den største forskjellen at i teatersalen er du med i det. Det er mer ekte synes jeg» (Intervjuperson 3). Det kroppslige tilfører naturligvis noe, da det å være i samme rom som forestillingen spilles i, kobler på flere av sansene våre: kanskje kan vi kjenne varmen fra scenelysene, kanskje lukter det noe spesielt, kanskje treffer spyttdråpene oss når skuespilleren fremst på scenen skal fremsi replikkene sine. En slik kroppslig tilstedeværelse kan være vanskelig å få til når vi flytter teateret til en digital plattform, men det har det blitt forsøkt gjort gjennom å gjøre publikum deltakende i digitale forestillinger. Eksempler på dette var forestillinger av teaterkompani CtrlAlt_Repeat, som jeg nevnte i kapittel 3.4, hvor publikum deltok over Zoom.

4.1.3 Eventness

Fordi jeg i arbeidet mitt med litteratursøk rundt publikumsopplevelse ble klar over hvor mye omstendighetene rundt forestillingen har å si, gjorde jeg flid i å skape et stemningsfylt rom for publikum å komme inn i, for å finne ut om dette hadde noe å si for opplevelsen deres.

Allerede i observasjonene jeg foretok under visningen gikk det frem at samtlige rettet seg etter noen opplevde regler: «På andre rad høres det dempet hosting[...].Publikum ventet til sceneskiftet i den filmede forestillingen før enkelte av dem gikk til den såkalte baren og fylte opp kaffekopper og champagneglass» (O. Solrunnsdatter, personlig observasjonsnotat, 6. mars 2024). Imidlertid var det en av intervjupersonene som reflekterte over at de antakeligvis ikke ville hentet kaffe om publikummet hadde vært større, til tross for at det som skjedde på scenen var et slags mellomspill. «Hvis du går og henter kaffe kommer jo alle til å se superstygt på deg når du kommer inn igjen, så det blir en helt annen dynamikk på grunn av størrelsen på publikummet» (Intervjuperson 6). Videre sa denne personen at skuespillere på scenen høyst sannsynlig også ville fått dem til å forbli sittende: «For da viser jeg disrespect mot de, men her er det ingen mulighet for meg å forstyrre scenearbeidet, bare publikum» (Intervjuperson 6).

Hvert intervju bar preg av at fokuset til publikummerne lå på forskjellige deler av opplevelsen. For noen var det selve forestillingen som var interessant, for eksempel hvordan «skuespillerne hadde de der rare posisjonene der det fikk det til å se ut som de gikk i ganger

eller satt på et bord eller stod opp mot hverandre[...]Det er sånn teatermoment for meg hvor du blir sånn: det er kult. Det er gøy» (Intervjuperson 3), mens for en stor andel var fokuset mer på deres egen tilstedeværelse. En deltaker sa at et høydepunkt fra kvelden når de oppdaget at kaffekoppen de drakk fra var helt lik koppene som skuespillerne hadde (Intervjuperson 6). En annen roste atmosfæren i rommet: «Med måten du satte det opp så ga dette en teaterfølelse. Særlig med alle disse små bordene. Det er noe jeg assosierer veldig med teater» (Intervjuperson 2).

Intervjuene viste at eventness oppstår tidligere enn forventet: «Vi har sagt at vi skal komme hit og da er det litt mer, jeg føler litt mer på pliktfølelsen» (Intervjuperson 4). Flere nevnte denne pliktfølelsen, og den syntes å omfavne både det å følge med på forestillingen og å oppføre seg 'ordentlig'. Et element som ble nevnt av flere deltakere, som jeg på forhånd ikke hadde forventet skulle ha stor betydning, var ventingen før innslipp.

Og bare sånn, det å stå på gangen før forestillingen og være litt sånn jeg vet ikke hva jeg har sagt ja til, hva jeg skal komme på. Det var en slags nervøsitet selv om det ikke var på vegne av skuespillerne. (Intervjuperson 5)

Denne intervjupersonen nevnte spenningen, eller nervøsiteten, som noe av det grunnleggende for at noe skal føles som teater, så her oppnådde ventingen noe uventet. Det som imidlertid var forventet, var at bruken av en vert som ønsket velkommen hadde effekt, «Dørene åpnes og «velkommen inn» sies det, som jeg.. som jeg føler ofte skjer på teateret» (Intervjuperson 2). Kanskje har dette enkle grepet effekt fordi måten publikum blir ønsket velkommen på kan subsidiere hvordan skuespillere i rommet ville etablert en publikumskontrakt.

5.0 Fra scene til skjerm

Jeg vil nå tolke og diskutere betydningen av resultatene fra litteraturstudien og resepsjonsanalysen for å belyse problemformuleringen:

Hvordan ivaretar teaterforestillinger på digitale plattformer kvaliteter fra den fysiske scenen slik at vi kan oppleve disse som teater?

I tillegg vil jeg gjøre rede for sterke og svake sider ved studien, samt foreslå videre forskning på feltet og oppsummere hvordan funnene kan benyttes i praksis.

5.1 Teaterets skillevegger

Det føles mer ut som det er lagd for deg siden det er faktisk at du skal se det i dag. Når det er live er det en enestående mulighet til å få det mye råere som er en sånn... Dette her med hvor mye distanse du har, hvor mange skillevegger du har, i forhold til å se det hjemme på TV, se det live i en sal, se det live skuespill, ja. Ja. (Intervjuperson 6)

Her setter intervjupersonen ord på resultatene av analysen, nemlig distansen som utfordring, og noen ganger endeliktet, slik intervjuperson 3 uttrykte i kapittel 4.1.2, for den ekteføyte teaterfølelsen.

I lys av både resepsjonsanalysen og litteraturstudien, ser vi at liveness er et gjennomgående tema som de fleste setter som et krav til en teateropplevelse. Imidlertid betyr ikke liveness det samme for alle, samt at det synes å eksistere ulike former for liveness. Basert på funnene i denne oppgaven har jeg forsøkt å systematisere disse, ettersom de danner de mest gjentakende kvalitetene nødvendig for at publikum skal oppnå en teaterfølelse.

In-person liveness

I mangel på et gitt begrep om den aller tydeligste formen for liveness, benytter jeg meg av in-person for å skille denne formen fra de andre. Dette er det som flere blant testpublikummet kalte den røy teateropplevelsen (Intervjuperson 1 og 6), hvor skuespillere og publikum er i samme rom. Eric Bentley mente at denne formen for liveness definerer teateret: «skuespillerens tilstedeværelse på scenen og vort eget behov for at være i selskab med ham» (1964, s. 158).

False liveness

Dette begrepet ble brukt i en forelesning i faget Live & Online Theatre ved UHI (S. Smart, personlig kommunikasjon, 30. januar 2023) og er etter min mening passende for opplevelsen publikum uttrykker av å se noe som spilles i sanntid over en skjerm. Både i litteraturen og i refleksjonene blant mitt testpublikum var det vektlagt at: «Det er en spenning når du vet noe

er [false] live. Du er spent på skuespillerne sine vegne. Og for at alt skal gå etter planen» (Deltaker 2).

Publikum-liveness

Med dette mener jeg den spesifikke opplevelsen av å være, og å være del av, publikum. Dette er i seg selv en hel opplevelse, som vi så i kapittel 3.1: «This otherness of the audience was something that consistently enthralled and obsessed the young audience members» (Reason, 2006, s. 223). I tillegg, som vi så i analysekapitlet, forventer mange at som teaterpublikum kreves det noe av en, noe som blir støttet i teorien: «Many concurred that the sense of limitation – the need for the audience’s imagination to complete the picture – fundamentally distinguished online theatre, whether or not it was recorded, from film» (Fuchs, 2023, s. 8).

Sett i lys av resultatene kan vi overordnet kalle alle disse elementene for *tilstedeværelse* av ulike slag. Dette sammenfaller med hvordan Auslander, omhandlet i kapittel 3.2, sier at samfunnet identifiserer teater med intimitet og forsvinning (1997, s. 51). I forskningsartikkelen fra kapittel 3.3 så vi at «[...]the audience at home also arranged conditions for listening» (d’Hoop & Pols, 2022, s. 8). Dette kan trekkes frem som en mulighet for å forsterke elementet av intimitet, ved at publikum selv er medvirkende i eventnessen. Dette bringer frem et viktig poeng, nemlig at det stilles krav til publikum – både, som Fuchs peker ut, ved at publikums forestillingsevne er nødvendig for å fullføre forestillingen (2023, s. 8), men også for å legge til rette for at den digitale forestillingen skal gi en teaterfølelse, enten det er gjennom forventninger (som vi så i analysekapitlet), å sørge for assosiasjoner til teateret der man ser forestillingen fra (som d’Hoop og Pols fant i sin forskning, omhandlet i kapittel 3.3), eller ved å delta (slik kompani CtrlAlt_Repeat la til rette for, omhandlet i kapittel 3.4).

Dog disse funnene kan bidra til fagfeltet både på en teoretisk og praktisk måte, har denne oppgaven også svake sider, som jeg nå vil belyse.

5.2 utfordringer

Publikumsopplevelse er generelt et utfordrende område å forske på da opplevelsen av teater vil være subjektiv. En utfordring ved testpublikummet for *Dracula: the untold story* som utgjorde resepsjonsanalysen i kapittel 4.1 er naturligvis at de på forhånd visste at jeg er student, samt hva jeg forsker på. Dette ble de informert om gjennom samtykkeskjemaet de skrev under i forkant av visningen (Vedlegg 4, s. 32-34). Dette vet en har innvirkning på publikums svar, som Rasmussen tar for seg under sine redegjørelser for kunstbasert forskning:

«Virkeligheten endres i det forskeren interagerer med den» (2012, s. 30). I tillegg var det et lite publikum fra en smal aldersgruppe, samt at enkelte av dem studerer eller har studert teater. Kanskje kunne en kvantitativ undersøkelse kommet frem til noen fellestrekk som den kvalitative undersøkelsen ikke tillater.

5.3 Veien videre

Videre undersøkelser av temaet kan ta for seg flere grunnleggende kvaliteter enn de tre som har vært fokuset for denne oppgaven, og mine funn må ses ut fra avgrensningene jeg satte, samt begrensningene oppgaven har, som jeg gjorde rede for i forrige kapittel. Dette prosjektet hadde fokus på publikum, mens en kunne undersøkt den samme tematikken med fokus på aktører, teatervitere, manus, eller en rekke andre innganger. Andre innfallsvinkler kan gi andre resultater. Imidlertid ser vi at publikum er en viktig komponent av en teaterforestilling, som jeg gjorde rede for i kapittel 3.1 gjennom et antall teoretikere som støtter dette. Derfor kan jeg argumentere for at funnene jeg har gjort er verdifulle bidrag inn i diskusjonene om hvordan teateret kan møte den digitale utviklingen uten å miste sin karakter som kunstform.

Teaterkompani som benytter digitale plattformer kan med fordel, basert på funnene jeg har lagt frem i denne oppgaven, legge vekt på publikum i deres forestillinger. Da kan de møte kravet mange har om at teater skal ha en form for liveness, derunder de ulike versjonene av liveness som jeg dekket i kapittel 5.2. Ved å gjøre hver visning av en forestilling spesiell kan man skape en teateropplevelse, være seg gjennom å oppfordre publikum til å forberede rommet de skal se forestillingen fra (d'Hoop & Pols, 2022, s. 2-8), å invitere publikum til et lokale de forbinder med kulturelle opplevelser (kapittel 4.1), eller å direkte sende forestillingen i det den spilles, noe som både vil gi «fellesfølelsen av å se noe live, og vite at andre ser det også» (Deltaker 6) og ivareta spenningsmomentet som oppstår i flyktigheten til teateret: «Når jeg ser på teater så har jeg veldig medfølelse for dem på scenen, jeg er spent sammen med dem på hvordan det skal gå. Og det tror jeg... det er veldig... det er teater for meg» (Intervjuperson 5).

6.0 Konklusjon og avslutning

Så det er jo det, men å definere dette her som blir borte, eller kommer av å sette opp disse skilleveggene, den er tricky. Den er ganske vanskelig. Hva er din definisjon av

skillevegger? Er det skillevegger? Er det et puslespill hvor, for noen er det hjørnebiten men det er midt i for noen andre? (Intervjuperson 6)

I dette sitatet ligger mye av svaret på problemformuleringen. Oppgavens formål var å trekke frem kvaliteter som er essensielle for å ivareta en opplevelse av teater, og fraværet av disse kvalitetene i en teaterforestilling kan man se på som skillevegger.

Det har kommet frem gjennom denne prosessen, først gjennom litteraturstudien og deretter i enda høyere grad i resepsjonsanalysen, at hva disse skilleveggene består av, er subjektivt. Dette var, som jeg la frem i hypotesen min, forventet, ettersom alle mennesker er unike individ med ulike definisjoner av hva teater er for dem. Mitt lave antall deltakere under intervjuene og spørreundersøkelsene kan trekkes frem som en årsak til den manglende generaliseringen.

Videre i hypotesen antok jeg å finne noen spesifikke egenskaper som kan styrke en opplevelse av teater. Funnene bekrefter dette ved å peke ut hva publikum opplever som mangelfullt og virkningsfullt under ulike former for digitalt teater, som utdypet i kapittel 4.1. Mange av disse funnene forteller at noe blir borte når man flytter teateret til en digital plattform, selv om *hva* dette som blir borte er, forblir udefinert. Imidlertid ser vi at en teaterfølelse kan oppstå på tross av dette, i større eller mindre grad ut fra hvor mange av de såkalte skilleveggene man fjerner.

Teaterforestillinger på digitale plattformer ivaretar kvaliteter fra den fysiske scenen på forskjellige måter for hver enkelt publikummer og for hver enkelt forestilling, men ut fra funnene i denne oppgaven later det til at de fleste føler en viss tilstedeværelse må opprettholdes. Imidlertid kan dette gjøres på flere måter: forestillingen kan skje i sanntid over en skjerm (false liveness), publikum kan være i samme rom som forestillingen spilles i (liveness), den enkelte kan være en del av et større publikum (publikum-liveness), eller opplevelsen kan skapes basert på assosiasjoner og forventninger.

Om vi omfavner tilstedeværelse som dette vide begrepet kan vi trekke frem et generelt funn, nemlig det at jo nærmere, være seg i tid, sted, samhold eller utfra forventninger, en selv er til det en ser, jo mer ekte føles det. Kanskje er det akkurat det som er definerende for teateret, at det skal *føles* – og da kan dette diktet av Tor Jonsson (1951, s. 79) si oss noe om dette

undefinerte som oppleves så viktig, men som vi ikke klarer å gripe når vi opplever det under en rå teaterforestilling:

Nærast er du når du er borte.

Noko blir borte når du er nær.

Dette kallar eg kjærleik –

Eg veit ikkje kva det er.

Selv om oppgaven ikke har klart å svare på *hva* det er som blir borte, så har den avduket at mange kan la seg overbevise om at teater på en digital plattform fremdeles er teater: «digitalt teater er teater om det utgir seg for å være teater» (Deltaker 5). Eller som Rimini Protokoll og Nikolai Evreinov ville sagt:

«[...]any space, empty or not, can become a theatre if audiences can be convinced to experience it as such» (Carlson, 2014, s. 26).

7.0 Kildeliste

- Auslander, P. (1997). Against Ontology: Making Distinctions between the Live and the Mediatized. *Performance Research*, 2(3), 50-55.
<http://doi.org/10.1080/13528165.1997.10871569>
- Auslander, P. (2023). *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. (3. utg.). Routledge.
- Bale, K. (2009). *Eстетikk: en innføring*. Pax.
- Bentley, E. (1964). *Det levende drama* (H. B. Liisberg & N. Lyng, overs.). Steen Hasselbachs Forlag. (Opprinnelig utgitt 1964)
- Blain, M. (2016). Managing Live Audience Attention in the Age of Digital Mediation: The Good, The God and The Guillotine. I *Experiencing Liveness in Contemporary Performance* (s. 288-294). Routledge.
- Boyle, M. S., Cornish, M. & Woolf, B. (Red.). (2019). *Postdramatic Theatre and Form*. Methuen Drama.
- Carlson, M. (2014). *Theatre: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- d'Hoop, A. & Pols, J. (2022) 'The game is on!' Eventness at a distance at a livestream concert during lockdown. *Ethnography*, 0(0), 1-22. <https://doi-org.hvo-ezproxy-01.hivolda.no/10.1177/14661381221124502>
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. MIT Press.
- Fortier, M. (2016). *Theory/Theatre: An Introduction* (3. utg.). Taylor and Francis.
- Fuchs, B. (2023). *Theatre of Lockdown: Digital and distanced performance in a time of pandemic* (2. utg.). Methuen Drama.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: An Introduction*. Taylor & Francis Group.
- Hov, L. (1993). Om «kunstgjenstanden teater»: Et teaterhistorisk grunnlagsproblem? I L. Hov (red.), *Teatervitenskapelige grunnlagsproblemer*. (s. 54-63). Universitetet i Oslo.
- Imitating the dog. (2021, 4. august). *Dracula: The Untold Story – Full Show* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/QThLKrDBQWI?feature=shared>

- Jonsson, T. (1951). *Ei dagbok for mitt hjarte*. Noregs Boklag.
- Jordheim, H., Rønning, A. B., Sandmo, E. & Skoie, M. (2011). *Humaniora: En innføring* (2. utg.). Universitetsforlaget.
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2012). *Det kvalitative forskningsintervju* (2.utg.). Gyldendal akademisk.
- Lehmann, H.-T. (2006). *Postdramatic Theatre* (K. Jürs-Munby, overs.). Routledge. (Opprinnelig utgitt 1999)
- Mueser, D. & Vlachos, P. (2018). Almost like being there? A conceptualisation of live-streaming theatre. In *Event Futures* (Vol. 2). Emerald Publishing Limited.
- Rasmussen, B. (2012). Kunsten å forske med kunsten. I Rikke Gürgens Gjørum & Bjørn Rasmussen (red.), *Forestilling, framføring, forskning: Metodologi i anvendt teaterforskning*. (s. 23-49). Akademisk forlag.
- Reason, M. (2006). Young audiences and live theatre: Part 2: Perceptions of liveness in performance. *Studies in Theatre and Performance* 26(3), 221-241.
<https://www.tandfonline.com/doi/epdf/10.1386/stap.26.3.221/1?needAccess%09=true&e.com>
- Sauter, W. (2000). *The theatrical event: Dynamics of performance and perception*. University of Iowa Press.
- Solrunnsdatter, O. (2024). *Arbeidskrav 1 TOD 203*. Høgskulen i Volda. Upublisert.
- Suto, A. (2020, 15. juli). Solving the Mystery Of Virtual Immersive Theatre with CtrlAlt_Repeat. *Kingdom of Pavement*.
https://www.kingdomofpavement.com/post/solving-the-mystery-of-virtual-immersive-theater-with-ctrlalt_repeat

8.0 Vedlegg

8.1 Vedlegg 1: Intervjuguide

Intervjuguide

I forbindelse med forskningsprosjektet «Digitalt teater – å overføre teaterets kvaliteter fra scene til skjerm»

Alder: Yrke:

Publikumsopplevelse

- 1) Hva er din umiddelbare respons til den filmede forestillingen du nettopp har sett?
- 2) Hvordan opplevde du det å være publikum på denne filmede forestillingen?

Oppfølgingsspørsmål: Hva, om noe, i den filmede forestillingen, kommuniserte mest til deg?

Teater på digitale plattformer

- 3) Opplevde du denne filmede forestillingen du nettopp så, som teater, film, eller noe annet (isåfall, kan du forsøke å definere hva?)?

Oppfølgingsspørsmål: Kan du utdype hvorfor du vil kategorisere det slikt?

Eventness

- 4) Har du sett noe lignende som dette hjemme, på PC eller TV?

Oppfølgingsspørsmål: Hvordan vil du sammenligne de to opplevelsene? Er det noen forskjeller?

Liveness (i rom og tid)

- 5) Har du noen gang sett direktesendte forestillinger av noe slag?

Oppfølgingsspørsmål (hvis ja): Har det noe å si for opplevelsen om det man ser skjer i sanntid eller er et opptak? På hvilken måte?

Oppfølgingsspørsmål (hvis nei): Tror du opplevelsen ville vært annerledes hvis du visste at det du så ble filmet i sanntid? Eventuelt på hvilken måte?

- 6) Har du vært på teater tidligere og sett teaterforestillinger?

Oppfølgingsspørsmål (hvis ja): Opplevde du noen likheter ved denne filmede forestillingen og det å være på teater?

Oppfølgingsspørsmål 2 (hvis ja): Hvordan mener du de to opplevelsene skiller seg fra hverandre?

Oppfølgingsspørsmål (hvis nei): Hadde du noen opplevelser iløpet av denne filmede forestillingen som du tror et publikum på en live forestilling kanskje har? Isåfall, kan du utdype dette?

Oppfølgingsspørsmål 2 (hvis nei): Hvordan tror du de to opplevelsene skiller seg fra hverandre?

Teaterets kvaliteter

- 7) Hva er det som kjennetegner teater for deg?

8.2 Vedlegg 2: Spørreskjema

Digitalt Teater- å overføre teaterets kvaliteter fra scene til skjerm

Alder **Yrke**

Hvor ofte er du på teater?

- Ca. 1 gang i måneden
- 3-5 ganger i året
- Ca. 1 gang i året
- Har sett et par forestillinger
- Har aldri vært på teater

Hva er det som kjennetegner teater for deg?

Hva er din umiddelbare respons til den filmede forestilling du nettopp har sett?

Fikk du en følelse av at det var teater du så på?

- Ja
- Nei
- Vet ikke

Hva synes du denne filmede forestillingen manglet for å kunne defineres som teater?

Dette elementet vises kun dersom alternativet «Nei» er valgt i spørsmålet «Fikk du en følelse av at det var teater du så på?»

Kan du begrunne svaret ditt?

Dette elementet vises kun dersom alternativet «Ja» eller «» er valgt i spørsmålet «Fikk du en følelse av at det var teater du så på?»

Hvilke virkemidler/kvaliteter/elementer kunne du kjenne igjen fra teateret, og hvilken effekt syntes du de hadde?

Opplevde du noen fordeler med denne typen opplevelse, som kanskje det å se tradisjonelt teater mangler?

Om forestillingen hadde blitt filmet i sanntid og strømmet direkte til skjermen vi så den på, tror du det hadde endret din opplevelse av forestillingen?

- Ja
- Nei

Kan du sette ord på hvordan en slik opplevelse kunne vært annerledes?

Dette elementet vises kun dersom alternativet «Ja» er valgt i spørsmålet «Om forestillingen hadde blitt filmet i sanntid og strømmet direkte til skjermen vi så den på, tror du det hadde endret din opplevelse av forestillingen?»

Har du noen gang tidligere sett digitalt teater?

- Ja
- Nei
- Vet ikke

Kan du begrunne svaret ditt?

Dette elementet vises kun dersom alternativet «Vet ikke» er valgt i spørsmålet «Har du noen gang tidligere sett digitalt teater?»

Kan du gi noen eksempler?

Dette elementet vises kun dersom alternativet «Ja» er valgt i spørsmålet «Har du noen gang tidligere sett digitalt teater?»

Hvis du kan se for deg at du så denne forestillingen hjemme - hvordan vil du sammenligne det med dagens visning?

8.3 Vedlegg 3: Litteratursøk

	Søkeord 1 med synonym	Søkeord 2 med synonym	Søkeord 3 med synonym	Søkeord 4 med synonym
Norsk	Digitalt teater Online teater Digital scene Strømmet teater Teater på digital plattform	Teater Definisjon teater Teaterets kvaliteter Teater for unge voksne	Øyeblikkskunst Teater Sanntid Teateropplevelse	Eventness Eventness teater Event teater
Engelsk	Digital theatre Online theatre Streamed theatre Mediatized theatre	Theatre Definition theatre Qualities in theatre Theatre for young adults	Liveness Live theatre Liveness in theatre False-liveness	Eventness Eventness theatre Theatrical event

8.4 Vedlegg 4: Samtykkeskjema

Vil du delta i forskningsprosjektet

«Digitalt Teater – å overføre teaterets kvaliteter fra scene til skjerm»

Dette er et spørsmål til deg om å delta i et forskningsprosjekt hvor formålet er å undersøke en teaterforestilling kan erfares gjennom et digitalt media. I dette skrivet gir vi deg informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse vil innebære for deg.

Formål

Dette forskningsprosjektet er en del av min bacheloroppgave og vil legge grunnlaget for en av to resepsjonsanalyser i den skriftlige delen. Forskningsspørsmålet jeg vil undersøke er *hvordan ivaretar teaterforestillinger på digitale plattformer kvaliteter fra den fysiske scenen slik at vi kan oppleve dem som teater?*

Dette prosjektet vil være et bidrag inn i diskusjonen om hva teater er eller blir i møte med vårt stadig mer teknologiske samfunn. Videre vil den kunnskapen jeg får av dette prosjektet bidra i min skapelse av den praktiske delen av bacheloroppgaven min – en forestilling med arbeidstittelen *arette@digital.land*.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

----- [fjernet i vedlegg grunnet anonym innlevering av oppgave]

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Utvalget som får invitasjon til å delta i dette forskningsprosjektet er tilfeldig utvalgt unge voksne i alderen 18-40 i Volda kommune. Individene er funnet gjennom felles bekjente og en utlysning om å delta i forskningsprosjektet på Facebook.

Hva innebærer det for deg å delta?

Hvis du velger å delta i prosjektet, innebærer det at du ser en filmet forestilling i teatersalen på Høgskulen i Volda. Dato får du beskjed om i god tid før visningen. Forestillingen som vises vil vare i ca 90 minutt.

I tillegg vil du fylle ut et spørreskjema før og etter forestillingen – det vil settes av 10 minutter til hvert spørreskjema (men man vil ha lengre tid til rådighet etter endt forestilling om man vil bruke lengre tid på å fylle ut skjemaet). Spørreskjemaet inneholder spørsmål om ditt forhold til teater, din opplevelse av forestillingen du ser, og hvordan du opplever det å være publikum. Dine svar fra spørreskjemaet blir registrert elektronisk og er anonyme.

Enkelte vil også bli spurt om å delta i et individuelt forskningsintervju etter forestillingen. Dette intervjuet vil inneholde samme spørsmål som spørreskjemaet, men man kan gi mer utdypende svar. Intervjuet vil vare ca. 20 minutter. Det vil bli tatt lydopptak av intervjuet. Svarene vil bli anonymisert i oppgaven.

I tillegg vil jeg i etterkant av denne delen av prosjektet sette opp en teaterforestilling. Forestillingen vil live-streames og dersom du ønsker vil du også få mulighet til å delta som publikum på denne forestillingen. Etter denne forestillingen ønsker jeg også at du svarer på et spørreskjema.

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle dine personopplysninger vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller senere velger å trekke deg.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om deg til formålene vi har fortalt om i dette skrivet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket.

Det er nettskjema som vil benyttes i spørreundersøkelsen.

Det vil kun være student xxxxxxxxxxxx, veileder xxxxxxxxxxx og prosjektleder xxxxxxxxxxx som vil ha tilgang til lydopptakene.

Hva skjer med personopplysningene dine når forskningsprosjektet avsluttes?

Opplysningene anonymiseres når prosjektet avsluttes/oppgaven er godkjent, noe som etter planen er 8. juni 2024. Alle lydopptak vil bli slettet etter at intervjuene er transkribert. Alle personer vil bli anonymisert.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra Høgskolen i Volda har Sikt – Kunnskapssektorens tjenesteleverandør vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke opplysninger vi behandler om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene
- å få rettet opplysninger om deg som er feil eller misvisende
- å få slettet personopplysninger om deg
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å vite mer om eller benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med: xxxxxxxxxxx [student, veileder og prosjektleder med e-postadresser]
Vårt personvernombud: xxxxxxxxxxx

Hvis du har spørsmål knyttet til vurderingen som er gjort av personverntjenestene fra Sikt, kan du ta kontakt via: Epost: personverntjenester@sikt.no eller telefon: 73 98 40 40.

Med vennlig hilsen

XXXXXXXXX & XXXXXXXXXXX

(Forsker/veileder)

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet *Digitalt Teater – å overføre teaterets kvaliteter fra scene til skjerm*, og har fått anledning til å stille spørsmål.

Jeg samtykker til (kryss av på de aktuelle punktene):

- å delta som publikum på digitale visning og svare på spørreskjema etter visningen.
- å delta i intervju i etterkant av digital visning
- å delta som publikum på en teaterforestilling som er live-streamet
- å svare på spørreskjema i etterkant av live-streamet forestilling.

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av prosjektdeltaker, dato)