

Kapittel 18

Interaktive dramaturgier – forestillinger om virkelighet

La oss først bare konstatere det opplagte: Teatret er et interaktivt medium. Teater oppstår i møtet og i interaksjonen mellom aktører og publikum. Men det er samtidig ingen selvfølge at publikum opplever det slik. Når publikum kommer inn i teatersalen, utgjør selve tilstedeværelsen en form for interaksjon, men vi bruker ikke betegnelsen interaktivt teater dersom publikum ikke er oppmerksom på interaksjonen.³⁶⁵ Det er først når teatret bevisst åpner seg mot tilskuerne og aktørene direkte involverer publikum i spillet, at publikum blir oppmerksom på mediets interaktive og medskapende kvaliteter. Først når publikum betraktes som reelle medspillere, åpnes det interaktive potensialet i relasjonen mellom aktører og tilskuere.

Interaktiv dramaturgi handler dermed ikke først og fremst om å bygge inn bevissthet om publikum i dramaets tekst, men mer om å arbeide med publikumsrelasjonen kroppslig i tid og rom. Dette er ikke noe nytt i og for seg. Dramaturgisk arbeid har gjennom teaterhistorien i varierende grad også inkludert publikums rolle i teatret. Særlig i utformingen av det teatrale rommet har denne relasjonen kommet til syne, men også i betydningen av den kroppslige tilstedeværelsen mellom aktører og tilskuere. I kapitlet om dramaturgiske modeller så vi for eksempel på hvordan Evreinov under konstruktivismen arbeidet med å viske ut skillelinjen mellom scene og sal, og tanken om å forene kunsten med livet var en viktig drivkraft for den kunstneriske avantgarden.

Begrepet *interaktivt* teater oppsto og etablerte seg innenfor neo-avantgardistiske teaterpraksiser på 1960- og 70-tallet, med improvisasjonsbasert teater og utviklingen av politisk forumteater som viktige referanser.³⁶⁶ Performancekunst og installasjonskunst har også gitt viktige impulser til utviklingen av ulike interaktive dramaturgier. Andre teaterpraksiser som danner bakgrunn for denne trenden, er den postdramatiske vendingen mot å iscenesette virkelige/autentiske mennesker, dokumentarisk teater som bruker kroppslige, personlige tematikker og teater som bruker aktuelle politiske saker eller sosiale hendelser som materiale for iscenesettelsen. I det postdramatiske teatret ser vi hvordan publikums deltakelse bringes i fokus og kan bli et sentralt virkemiddel, men interaksjonen strekker seg i dag langt utenfor den avantgardistiske kunstretningen. I dette kapitlet vil vi se nærmere på hva som kjennetegner dagens interaktive trend i teatret, og hvordan vi kan forstå begrepet og fenomenet.

Teater som interaktivt medium

Begrepet *interaktivitet* er godt etablert innenfor medievitenskapen og kan betraktes som et dramaturgisk begrep som innebærer ulike former for gjensidig påvirkning.³⁶⁷ Utviklingen av interaktive digitale medier har styrket mediebransjens visjoner om menneskers muligheter for medbestemmelse og individuelle valg. Brukervennlige plattformer og fysiske tilpasninger som taktile touch-skjermer med uendelige visuelle valgmuligheter har skapt positive forventninger til interaktivitetsbegrepet. De interaktive mediene ønsker å gi publikum eller *brukerne* mulighet for helhetsopplevelse, kontroll og tilpasning til individuelle behov, og ideene om å skape opplevelser av nærvær og kontroll gjennom virtuelle virkeligheter har vært med på å prege utviklingen av nyere interaktive dramaturgier i teatret.³⁶⁸

Interaktivt teater er av denne grunn ofte blitt ensbetydende med bra teater. Men er det slik at interaktivitet nødvendigvis er et gode i seg selv? Det at interaktivitetsbegrepet er verdiladet, gjør det normativt og vanskelig å bruke, for eksempel i verkanalyser eller i forskningssammenheng.³⁶⁹ Det blir helt avgjørende at interaksjonsformene begrunnes og at vi kan forstå den aktuelle interaksjonsformen innenfor en bestemt kontekst. Det er all grunn til kritisk å drøfte tilskuerens rolle og de dramaturgiske strategiene som tas i bruk i de enkelte forestillingene: Hva er hensikten med å la tilskuerne delta? Hva vil kunstnerne oppnå? Hva ønsker de å fortelle oss og hvorfor er det viktig å delta?

Det som ofte blir omtalt som interaktive kunstuttrykk, er etter årtusenskiftet blitt en trend, ikke bare i teatret.³⁷⁰ Kunstverdenen generelt har beveget seg fra et fokus på kunstverket, via fokus på rom og omgivelser over til fokus på publikum, mener professor i visuell kultur Irit Rogoff. Hun hevder at det er publikum som utløser kunstens potensial, og at publikums oppmerksomhet bør betraktes som en aktiv, produktiv og avgjørende størrelse som kunstnere i dag må forholde seg bevisst til. Publikumsrelasjonen bør inngå i en kritisk diskurs om hvilken betydning kunstens publikum har i et markedsorientert samfunn der opplevelser er til salgs, og der kunstnere leverer varer i opplevelsesøkonomisk forstand.³⁷¹ Fordi teatermediet er en grunnleggende relasjonell kunstform som alltid innebærer at mennesker møtes i teaterrommet, blir publikum en viktig dramaturgisk dimensjon.

En utøvende skuespiller kan nok kjenne på nødvendigheten av å forholde seg konkret og direkte til publikum, og for mange kunstnere vil det å etablere en kontakt mellom scene og sal være en svært viktig dimensjon i teatret, i motsetning til det å være skuespiller på film:

Jeg benytter det [interaktive element], fordi jeg ofte røvkeder mig i det traditionelle teater, og jeg forstår ikke at «rigtigt teater» ligesom bilder sig ind, at der ikke er publikum til stede. Jeg er selv helt traditionel uddannet (Odense skuespillerskole 2000), så jeg kender det traditionelle teater godt og har spillet et utal af forestillin-

ger, hvor jeg står og råber til et spejlbillede eller skaber et eller andet meget stærkt for mig og min medspiller. Den moderne skuespiller spiller med sit publikum. Det «traditionelle» gør filmen så meget bedre.³⁷²

Innenfor et relasjonelt kunstsyn er det opplagt at publikum spiller en avgjørende rolle og kan inngå i teaterhendelsen på nye og interessante måter.³⁷³ I den performative estetikkens perspektiv er ikke publikum kun medskapende fortolkere, men deltar i teaterhendelsen, av og til uten å ha bedt om det selv: I Gob Squads *Kitchen* (2007), der handlingen undersøker kunstnerlivet på 60-tallet, vil skuespillerne et sted i forestillingen at publikum skal overta rollene i stykket. En av skuespillerne annonserer at den tilskueren han får øyekontakt med, vil bli valgt til å spille rollen i Andy Warhols *Screen Test* (1965). Selv om skuespilleren understreker at rollen kun handler om å være seg selv, får plutselig de som ikke vil på scenen det travelt med å trekke blikket til seg. Publikum blir i denne scenen ekstremt bevisst om sin tilstedeværelse i teaterrommet.³⁷⁴

Mange tilskuere vil nok nikke gjenkjennende til situasjoner av denne typen, og vil ha dårlige erfaringer knyttet til det å ufrivillig bli utfordret fra scenen, eller i det hele tatt å få oppmerksomhet. Det kan derfor være interessant å diskutere hvordan man kan arbeide strategisk med åpninger og lukninger innenfor interaktiv dramaturgi.³⁷⁵

Lukket eller åpen interaksjon?

I kapitlet om dramaturgiske modeller drøfter vi forholdet mellom åpne og lukkede former som noe som kan legges inn i selve dramaet (teksten), i forholdet mellom verket og prosessen (tiden), i relasjonen mellom scene og sal (rommet) eller mellom aktører og publikum (kroppen). Vi har sett hvordan teatret under modernismen og postmodernismen søkte åpne teaterformer som kunne være i dialog, i prosess eller i interaksjon med tilskuerne i teatersalen, som heller ikke lenger nødvendigvis var i et teaterhus. Samtidig er det klart at disse åpne formene ikke alltid var så åpne som de ga seg ut for å være, og at ideen om åpenhet ofte var sterkere enn den reelle åpenheten i det aktuelle teaterstykket.

Det lukkede teatret (kunstverket/det autonome verk) er i prinsippet ikke avhengig av sitt publikum og slett ikke av aktiv deltakelse. Men det er nødvendig å drøfte om en slik lukket verkorientert form faktisk er lukket, eller om den har åpninger både gjennom den gjensidige påvirkningen mellom scene og sal som alltid vil spille en rolle, uansett hvor lite tydelig denne er lagt opp til å være, og ikke minst gjennom publikums medskapende fantasi.³⁷⁶

Modellen for det åpne teater er hos dramapedagogen Janek Szatkowski teaterprosessen, der teater blir skapt uten tilskuere, eller der deltakerne er hverandres tilskuere. I det dramapedagogiske teatret deltar alle, og dramapedagogen leder

deltakerne i en utviklende og lærende prosess gjennom estetiske erfaringer. Men spørsmålet er hvor åpen en pedagogisk ledet prosess kan være? Ideelt sett er dramapedagogen i god dialog med deltakerne, men det kan også være et læringsmål som leder prosessen, og dermed avgrenser og lukker den. Det er nødvendig å drøfte hvorvidt det åpne teatret er et mål eller en verdi i seg selv, eller om åpne teaterformer også opererer med lukninger og andre former for «tyranni».³⁷⁷

I dette kapitlet velger vi å forstå åpne dramaturgier, uavhengig av dramapedagogikken (slik vi skisserer den her), som interaktive teaterformer der publikum deltar gjennom ulike former for aktivitet. Ideen om et teater der *den fjerde vegg* mellom scenen og publikum åpner seg, kan være et fint bilde på hva som skjer når publikum går fra stille betraktning til aktiv deltakelse. Når teatret åpner seg og grensene overskrides, kan dette skje begge veier. Grensen kan enten overskrides ved at aktørene går ut i den virkelige verden og iscenesetter aktuelle steder, mennesker eller hendelser (stedsspesifikt teater, dokumentarteater), eller ved bevisst å trekke publikum inn i «den magiske sirkelen». På engelsk møter vi nå ofte betegnelsen «immersive theatre», som kanskje kan oversettes til *omsluttende* teater. Immersivt teater setter tilskueren i sentrum for opplevelsen, men det innebærer ikke nødvendigvis en interaksjon mellom tilskuer og aktør som virker tilbake på det fiktive universet.

Rommet og kroppen i interaktivt teater

For å eksemplifisere muligheter og begrensninger i kroppslig interaksjon mellom tilskuere, rom og aktører bringer vi her to eksempler. Begge involverer publikum i rommet, men bare den siste lar publikum bestemme deler av innholdet i forestillingen.

Londonbaserte Punchdrunks gigantiske forestilling *The Drowned Man* (2013) kan være et godt eksempel på immersivt teater.³⁷⁸ Her har kompaniet forvandlet et enormt industrilokale i fire etasjer til det fiktive Temple Studios i Hollywood, et film-set med sceneinstallasjoner. Hvert rom er en egen verden, men er samtidig en del av det fiktive universet kompaniet har skapt. Her finnes det gamle biler, butikker, hoteller, leiligheter, kontorer, en bar med levende musikk, skumle fangehull og ulovlige laboratorier, en ørken, en forfallen plankehytte der noen nettopp har sovet, og shabby campingvogner parkert i en mørk skog. Disse verdenene befolkes av skuespillere, både i og utenfor sin Hollywood-rolle på settet. Rollenes fiktive dobbeltliv er vevd inn i rommenes on-stage og back-stage.

Som publikum blir vi tildelt grå, litt spøkelsesaktige, nøytralmasker, og vi blir guidet inn i en trang heis av en filmstjerne i hvit dress som smyer seg innsmigrende og flørtende rundt oss mens han hinter om hva som vil komme til å skje der inne. Den fiktive filmregissørens stemme gir beskjeder over høyttaleranlegget, og inne i studioet forsøker vi å orientere oss i det dunkle lyset og utforske de

mange rommene og installasjonene. Utvalgte scener er lyssatt, og snart begynner dramaet å utspille seg.

Det finnes en tråd, en historie, som utspiller seg delvis simultant og delvis lineært rundt på disse scenene i løpet av de tre timene forestillingen varer. Men det er vanskelig å følge tråden gjennom rommene, for vi dras lett ut bak et forheng, lokkes av et mystisk lys gjennom en dørsprekk, av vakker sang fra et annet rom. Som publikum er vi ved hjelp av maskene befridd fra personlig ansvar, vi er anonyme og dermed fri til å følge våre egne impulser og bevege oss hvor vi vil. Det er uendelig mye å oppdage; detaljrikdommen og kuriositetene i denne verdenen er så overdådig at det vil ingen ende ta. Man kan velge å følge en karakter, undersøke blodsporene på gulvet, grave seg ned i en bunke med personlige brev, utforske hva som foregår i garderoben til fiksjonens filmskuespillere, eller forsøke å følge det intense dramaet som utspiller seg mellom stykkets hovedpersoner. Og man kan komme så nært inntil at man kan berøre silkeslåbroken som nettopp ble slengt på gulvet.³⁷⁹

I denne teaterformen er publikum omsluttet av teatret og skuespillerne, i noen tilfeller snakker utøverne med publikum, men fiksjonen er ikke bygget på deltakernes aktive medvirkning. Allikevel inviteres publikum til aktivt å oppsøke og avdekke fiksjonens skjulte narrativ og dramaturgiske struktur ved fritt å bevege seg rundt i forestillingens univers.

Et annet eksempel, som bygger helt og fullt på publikums aktive medvirkning, er danske Carte Blanche/ Cantabile 2s forestilling *Life Live!* (2012), der publikum blir invitert inn i en åpen og nærværende dialog med både utøverne og rommet.³⁸⁰ Interaksjonen dem imellom har et rituelt preg, men bygger ikke på kjente samværsformer. I stedet inviteres publikum til å respondere individuelt på eksistensielle temaer og får små oppgaver de skal utføre seg imellom. På et tidspunkt er oppgaven å flytte rundt på veggene i teatret, og på denne måten bygge nye rom i rommet. Deltakernes individuelle tilstedeværelse får betydning i denne forestillingen. Konseptet bygger på at både aktører og deltakere er *seg selv*, og at dialogene og de fysiske handlingene er reelle. Det vil si at de ikke gir seg ut for å tilhøre et fiktivt univers og at det som skjer, er avhengig av den individuelle tilskuerens personlige bidrag. Cantabile 2 kaller sin teaterform for *human specific theatre*, med referanse til begrepet *site specific theatre*.

Teater og ny medieteknologi

Det finnes en voksende interesse for interaktive teaterformer som henter inspirasjon fra ny medieteknologi og da særlig dataspillenes interaksjonsformer.³⁸¹ Det nye teaterpublikummet består av en interaktiv generasjon som ofte kalles for «digital natives». De har brukt Internett så lenge de kan huske, de har spilt dataspill, chattet, postet og skypet i alle slags interaktive medier, men vet nesten

ikke hva teater er; de er «gamifiserte».³⁸² Teatret er på sin side preget av de nye mediene, både gjennom teknologibaserte kunstneriske virkemidler i teaterhuset gjennom lysdesign, scenografi og lydteknikk, men også gjennom hybridformer der nye medier og teater bruker virkeligheten som scene for interaktive spill.

Et kompani som bruker kommunikasjonsteknologi i samspill med publikum, er tyske Rimini Protokoll. I forestillingen *Call Cutta in a Box* (2008) iscenesetter de en «forestilling» gjennom reelle telefonsamtaler mellom en publikummer og en aktør som sitter online i Calcutta og som forteller, spør, instruerer og reflekterer sammen med «tilskueren», som her er blitt en medspiller.

Med virkeligheten som scene, og med nye teknologiske virkemidler, finnes det uendelige muligheter for å skape interaktivt teater. Et bykart kan utgjøre landskapet og «scenografien» i store interaktive spill med dramatiske og kollektive hendelser, en form for *infiltrerende spill* (pervasive games).³⁸³ Elena Perez, som forsker på teater og ny teknologi, har i prosjektet *Chain Reaction* (2009/11) skapt en hybrid form for teater i grenselandet mellom infiltrerende spill og interaktivt teater.³⁸⁴ Hun har latt seg inspirere av spilldesign og orkestrering av mange spillere i en kollektiv teaterhappening med byen som spillebrett.

Spillerne møtes et sted i byen, gjerne et teater, der de får se innledningen til en historie som de selv må fullføre. Spillederne forklarer spillets regler og deler ut kart og (smarte) mobiltelefoner. På kartet er avmerket spillernes sjekkpunkter, og de blir så sendt ut på oppdrag to og to eller i små grupper. På hvert sted får spillerne i oppgave å skape noe sammen; en tekst, en lyd, en dans, en skulptur – i samspill med de aktuelle omgivelsene. Tilbake til start er oppgaven å sette sammen en liten forestilling basert på de oppgavene som er løst underveis, som så vises til resten av deltakerne. Det kåres til slutt en vinnergruppe.

I andre typer interaktive spill, som kombinerer teater med dataspillets dramaturgiske strukturer, kan byrommene fylles med virtuelle eventyraktige historier der hvem som helst kan bli helten på leting etter et fiktivt eller reelt mål. Virkelighet og fiksjon infiltreres i hverandre, og teatret likner mer på en lek enn på det vi vanligvis forbinder med teater. I dataspillinspirert dramaturgi opererer man gjerne med en rammefortelling der publikum eller deltakere beveger seg fra et startpunkt, gjennom en serie med handlingsknuter (plotgraf) til et sluttpunkt. Handlingsknutene kan ha forgreininger og mulige alternative forbindelser til nye handlingsknuter, eller de kan følge en lineær struktur. Uansett utgjør de til sammen et plot eller en intrige. Jo flere valgmuligheter deltakeren har, jo mer kompleks blir historien. Strukturen kan for eksempel forgreine seg som et tre, den kan ha flere nivåer, eller den kan ha en labyrintisk form. Veien kan ha både blindgater og hemmelige snarveier, men uansett utgjør begynnelsen, midten og slutten en dramaturgisk ramme for opplevelsen.³⁸⁵

I disse spillene finnes det ikke lenger et skille mellom tilskuer og deltaker. Publikum deltar og regisseres av en eller flere «game masters» som gir deltakerne oppgaver underveis i spillet, gjerne ved hjelp av smarttelefoner, apper og Internett.

I samspeilet mellom teknologi, urbane rom og dramaturgiske strukturer oppstår det helt nye teateropplevelser. Teknologibaserte deltakelsesformer er på full fart inn i teaterlandskapet, og dermed også inn i det dramaturgiske fagfeltet.

Tiden og fortellingen i interaktivt teater

Både rommet og kroppen kan sies å utgjøre viktige omdreiningspunkter i interaktive, teknologibaserte interaksjonsformer, men i de fleste tilfeller er også tiden og fortellingen avgjørende størrelser. Vi skal nå se eksempler på betydningen av en godt strukturert fortelling innenfor ulike interaktive dramaturgier.

I det danske performancekompaniet SIGNAs performanceinstallasjon *Ventestedet* (2014) blir publikum invitert inn i fiksjonen som pasienter på et sykehus, for å diagnostiseres og muligens helbredes fra en svært smittsom sykdom som setter hjernen ut av stand til å skjelle mellom hukommelse, drømmer og sansedata.³⁸⁶ I fiksjonens dystopiske univers er sykdommen blitt en global epidemi, og publikum utsettes for både maktspill og mulige fluktveier. I små grupper følges publikum av aktørene rundt mellom terapeutiske aktiviteter og besøk hos klinikkens 25 fast innlagte pasienter. De besøkende pasientene tar del i historiens mange lag og fordypninger gjennom å utsettes for legenes diagnoser. Det ligger en implisitt systemkritikk i SIGNAs forestillinger, og selv om forestillingen varer i fem timer, virker den ikke lang, for historien publikum deltar i, er smart, kompleks, fascinerende og medrivende. Den strekker seg også ut over tidsrammen, idet enkelte pasienter ringes opp i ettertid for å spørres ut av fiksjonens lege.

SIGNA, Punchdrunk og andre immersive publikumssuksesser er blitt populære kulturtilbud som nettopp fokuserer på fortellingen på nye og interaktive måter. Men også veletablerte improvisasjonskonsept, gjerne i historiske settinger som levende rollespill (laiv/larp) og heritage-teater, samler et stort publikum. På Bygdøy Folkemuseum, Jämtli eller ethvert britisk slott med respekt for seg selv: Overalt vandrer skuespillere i roller som historiske personer omkring. Du kan snakke og interagere med dem, og de iscenesetter historiske opptrinns som beveger seg omkring i de historiske miljøene og involverer publikum i handlingen. På Eidsvoll kan man møte Christian Magnus Falsen sammen med stedets trivelige kokke, begge i roller som publikum kan interagere med. Kokka snakker med publikum, forteller om forholdene på kjøkkenet under grunnlovsarbeidet og svarer på spørsmål.

På slottet Hampton Court Palace i London møter publikum historiske personer fra Tudor-tiden, og en publikummer kan oppleve å bli sendebudet for Henrik VIII's frieri, i det samme rommet hvor avtalen om ekteskapet i sin tid ble inngått. Når hendelsene foregår i de «autentiske» stedsspesifikke miljøene hvor kjente historiske hendelser fant sted, intensiveres følelsen av å møte historiens gjengangere. Slike dramaturgiske strategier krever både stor historisk kunnskap,

improvisasjonsevne og fintfølelse for overgangen mellom ulike og sameksisterende fiksjons- og virkelighetsnivåer.

Audiodrama kan være et annet eksempel på hvordan interaktivt teater kan flytte publikum inn i en annen tid.³⁸⁷ På lydspor via headset formidles individuelle historier og fiktive hendelser der hver enkelt publikummer selv spiller hovedpersonen. I et audiodrama guides hver publikummer med et eget headset rundt i omgivelsene og møter mennesker, steder og objekter de interagerer med ut fra de instruksene de får på øret.

I Teater Katapults forestilling *GAMA – på sporet av ukendt land* (2008) inntar «tilskueren» rollen som medisinstudenten Kristian, som nettopp har kommet til hjembyen for å delta i søsterens begravelse. På vei til kirken mottar han en mystisk telefonoppringning. En kvinne hevder å ha en beskjed til ham fra den døde søsteren. Kristian avtaler å møte kvinnen, som viser seg å være en historisk person fra 1700-tallet. Dette blir startskuddet for en psykologisk skattejakt, der Kristian underveis må spille med i et historisk spill spekket med historiske fakta om byen, for å få tak i beskjeden fra sin søster.³⁸⁸

Når man, som i dette eksemplet, tillegger virkelighetens rom, bygninger, plasser og gater fortellingens fiksjonelle verdi, utfordres samtidig vår virkelighetsoppfatning. For hva er virkelig når de menneskene man møter, og de stedene man beveger seg på, er med i den fortellingen som blir fortalt?

Interaktive dramaturgier i barneteatret

Professor og teaterviter Viveka Hagnell beskrev i allerede i 1983 en rekke myter om barneteater, der den fjerde myten lød: «Modern barnteater ska vara i dialog med publiken. Barna måste aktiveras.»³⁸⁹ Videre systematiserte hun de ulike kommunikasjonsformene mellom scene og sal i følgende kategorier:

- Fysisk overskridelse (barna opp på scenen eller skuespillerne ut i salen)
- Overskridelse i fantasien (barna tildeles en kollektiv rolle i stykket)
- Muntlige overskridelser (spørsmål og svar)
- Direkte tiltale (fortellende roller)

Videre drøftet hun problemer og vanskeligheter som kan oppstå i disse aktiviserende formene. Det som er interessant, er at Hagnell ikke benytter begrepet *interaksjon*, og hun synliggjør dermed at disse formene i utgangspunktet ikke intenderer en reell kommunikasjon, men snarere er en styrt aktivisering. Vi kan derfor lese aktiviserende barneteater som uttrykk for bestemte maktstrukturer i forholdet mellom voksne og barn og mellom skole og kunst. Hvordan ser dette feltet ut i dag?

Barns medvirkning er et aktuelt begrep i diskusjonene omkring forestillinger

som turnerer for *Den kulturelle skolesekken* (DKS). Det pedagogiske potensialet i interaktive teaterformer er utvilsomt stort, men det er mange utfordringer knyttet til det å involvere barn i forestillinger som kommer på skolebesøk.

Ideen om barns medvirkning i kunstverk og i kunstneriske prosesser kan i likhet med ideen om deltakerbasert kunst betraktes som et forsøk på å demokratisere kunsten. Det kan være snakk om barns medvirkning i mer tradisjonell dramapedagogisk forstand, men i DKS' scenekunstprosjekter oftere i form av barn som ressurs eller referansegruppe med hensyn til et bestemt tema der de er eksperter. Det kan også handle om at barna bidrar med materiale til et kunstprosjekt i form av tekst, bilder, samtaler etc. I kunstprosjekter der barna forventes å være aktive deltakere eller aktører i verket når det fremføres, blir medvirkning også et positivt ladet begrep. I likhet med begrepet interaktivitet kan barns medvirkning lett forstås som en verdi i seg selv, og en lovnad om demokratisk likestilling mellom barn og voksne. Et maktkritisk blikk kan avsløre at det ikke nødvendigvis er slik. Barns medvirkning kan lett bli et honnørord, som i stedet for å utvikle demokrati dekker over pedagogenes behov for kontroll, et skalkeskjul for mer usynlige former for makt og kontroll, eller kun et middel for å oppnå læringsmål.

I forbindelse med formidling av profesjonell kunst til barn gjennom DKS blir barna gjerne omtalt som tilskuere, mottakere eller målgruppe. Disse begrepene understreker at kunst er noe barn skal se på og ta imot fra voksne. Men også begrepene deltakelse, medvirkning og interaktivitet trekkes frem som en motvekt til monologiske formidlingsformer og til DKS som en formidlingsordning for profesjonelle kunstnere ut til skolene. Fra skolens side etterspørres en tydelig bevissthet om barns behov for medvirkning og deltakelse. Dermed er DKS blitt et sted der interaktive dramaturgier etterspørres og ulike former for samspill og dialog med elevene blir utforsket og utviklet.

Hege Haagenruds forestilling *Juryen* (2012) kan være et eksempel på hvordan voksne utøvere bruker barnas perspektiv som referanse og utvendig blikk på eget arbeid. Forestillingen starter som en ganske alminnelig danseforestilling med to kvinnelige dansere på scenen. De beveger seg grasiøst til klassisk musikk. Etter cirka fem minutter hører vi over lydanlegget hviskende barnestemmer som sier: «Hva gjør de? Jeg synes det er kjedelig.» Snart dukker det ett og etter hvert flere barn opp på et filmlerret bak danserne. De betrakter forestillingen og kommenterer den. Danserne avbryter dansen og begynner å forholde seg til det barna sier i et komisk forsøk på å tilfredsstill barnas tanker om hva som er fint, og hvordan forestillingen skal passe bedre for barn. Nå kan ikke denne forestillingen sies å være interaktiv på den måten vi har definert det i innledningen til dette kapitlet fordi barna befinner seg på en film, og ikke i det faktiske spillerommet. På en annen side kan barna på filmen sies å spille publikum i salen gjennom sine åpne refleksjoner, og det er også åpenbart at kompaniet har samarbeidet tett med barna i prosessen.

Et annet eksempel på en interaksjonsform som henter inspirasjon fra barns lek og barnekultur kan være Teater Fots *Hakkespett* (2012), som er en fysisk og musikalsk forestilling bygget på et pedagogisk konsept, der barna får møte to fugleforskere på leting etter hakkespetter i skolens gymsal.³⁹⁰ De foredrar om fugler, underholder barna og aktiviserer dem med fugletitting inntil de fiktive hakkespettene inntar scenen. Hakkespettene leker, hakker på hverandre og utøver avanserte utfrysingsteknikker som likner på den mobbingen som kan foregå i skolegården. Skolegårdens kultur er også til stede gjennom hakkespettenes klappeleker som barna til sist i forestillingen blir invitert med på. I avslutningsscenen kommer barna opp på scenen og lærer en klapperytme som de tar med seg ut i skolegården. Denne forestillingens interaksjonsformer kan kategoriseres som *lukket styrt aktivisering*,³⁹¹ og inngår derfor i en pedagogisk barneteatertradisjon der *læring* spiller en rolle. Forestillingen utforsker uansett en interaktiv form som åpner kommunikasjonen ikke bare mellom scene og sal og mellom utøvere og barn, men også mellom skole og teater.

Et siste eksempel på en forestilling som definitivt overskrider grensen mellom scene og sal, er *Safarium* (2014) av prosjektet Landing, der barn med spesielle behov inviteres inn i et rom der dansere improviserer med myke scenografiske objekter, store og små tøyballer og puffer de kan bruke hele kroppen i samspill med.³⁹² Barnas deltakelse er frivillig og kan oppstå både fra begynnelsen, underveis og etter danseforestillingen. En slik form for (immersiv) åpen interaktiv dramaturgi, der barnas frie deltakelse er det dramaturgiske premisset, har ikke bare trukket barna opp på scenen (jf. Hagnell), men også overskredet grensen mellom kunst og pedagogikk.

Tilskuerens deltakelse som politisk prosjekt

De pedagogiske perspektivene som kommer til syne i interaktive forestillinger rettet mot barn, avslører samtidig det interaktive teatret som en maktpolitisk scene. Interaktiv scenekunst er som politisk prosjekt ment å utvikle fellesskapsfølelse og demokrati. For noen kunstnere blir publikums aktive deltakelse veien mot større likeverdighet, gjensidighet og rettferdighet. Men det er ikke så enkelt å overføre kunstneriske strategier til politikk.

Kunsthistorikeren Claire Bishop (1971–) kritiserer den deltakerbaserte kunstens effekt i politisk forstand, og mener at deltakelse som estetisk strategi ikke er interessant i seg selv: Det må finnes «an object, image, story, film, even a spectacle», et medium som både tilskuere og deltakere kan forhandle om, eller en historie de kan fortolke.³⁹³ Mye av samtidens deltakerbaserte kunst kan fremstå som betydningsløs opplevelsesestetikk som kun tilfredsstiller publikums behov for underholdning. I en kunstverden som i sterkere grad enn før er styrt av markedsøkonomiske krefter blir spørsmålet om publikumsdeltakelse mer til et spørs-

mål om virkemidler som kan gli motstandsløst inn i underholdningsindustrien, turistbransjen eller opplevelsesmarkedet, enn om politisk aktivisme. Derfor vil ett av de viktigste spørsmålene man kan stille til interaktivitet som dramaturgisk strategi bli: *Hva* er det kunstnerne ønsker at publikum skal delta i?

Ikke desto mindre ser det ut som det er de interaktive teaterformene som nå er i ferd med å trekke til seg det store publikummet. Immersive teaterformer som tilbyr publikum en totalopplevelse i møtet mellom scenografiske installasjoner, rollefigurer og ulike former for aktiv medvirkning, lokker det nye publikummet ut av sofakroken. De nye *brukerne* er vant til å interagere i grensesnittet mellom skjerm og spiller, og det interaktive teatret reflekterer det samme behovet. Samtidig kan det være at vår intensiverte daglige omgang med spill og interaktive medier skaper et nytt behov for levende nærvær sammen med andre mennesker. Kan teatrets mulighet for kroppslige erfaringer gjennom kunstneriske møter tilby en mangelvare i vår mediale kultur?

Interaktive dramaturgier er i vinden, og kan betraktes som en ny (tredje) teater-revolusjon som insisterer på å åpne grensene mellom kunst og liv.³⁹⁴ Dramaturgisk kompetanse kan være nyttig både innenfor kunsten og opplevelsesmarkedet, men publikum må være oppmerksomme og stille spørsmål ved hva slags interaksjon de deltar i, og hvorfor.

- 356 Vi vil i det følgende omtale helten som han, og ikke hun. Dette betyr ikke at det ikke finnes kvinnelige helter, men de mannlige heltene er i kraftig flertall. Campbell påpeker at reisens generelle mønster er likt for den kvinnelige og den mannlige helten, men sier samtidig at livsenergien som helten fravriker opponenten, som oftest symboliseres som en kvinne, Campbell 1949:342. I filmer som *The Hunger Games* (2012) og *Frozen* (2013) drives begge heltinnene av søsterkjærlighet, og deres gevinst peker i retning av en utvidelse av den tradisjonelle mytens eliksir.
- 357 Harry Potter må overvinne Lord Voldemort uten Dumbledores hjelp og støtte, Luke Skywalker fullfører sin heltereise etter at hans læremester Obi Wan Kenobi dør, og Frodo fullfører sin reise og destruksjon av ringen i troen på at hans læremester Gandalf er død.
- 358 I filmen *Trading Places* (*Rollebyttet*, 1983) består store deler av filmen av denne fasen. Aksjemegleren og uteliggeren som har byttet plass, bruker tid på å finne ut av sine nye roller og verdener – med henholdsvis tragisk og komisk effekt.
- 359 Eksempel på dette fra populærkulturen er for eksempel Lord Farquaad i *Shrek* (2001), Keiseren i *Star Wars* (episode IV–VI, 1977–1981) og Saruman i *Lord of the Rings – The Fellowship of the ring* (2001).
- 360 Et eksempel på det er John Difooll i tegneserien *L'Incal* (*Inkalen*, 1981–1989) av Moebius og Jodorowski.
- 361 Om en ikke ser det slik, og helten i kongsgården ikke oppfattes som hjemkommet, kan det likevel tenkes at hans gamle naboer legger merke til endringer – for eksempel kan alle geiter på beite komme trygt hjem igjen. I og med at de mangler kunnskap om hvordan dette skjedde, kan det skape behov for nye helter, og utfordringen deres blir å finne den forrige helten eller lære hvordan dette gikk til, slik at problemet kan unngås i fremtiden.
- 362 «In the office of the modern psychoanalyst, the stages of the hero-adventure come to light again in the dreams and hallucinations of the patient» Campbell 1949:121.
- 363 Janek Szatkowski: «Dramaturgiske modeller. Om dramaturgisk tekstanalyse», 1989:17.
- 364 Ola Olsson: *Några anteckningar om dramaturgi*, 1982:34.

Interaktive dramaturgier

- 365 Erika Fischer-Lichte mener at det hun kaller responsløyfen [feedback loop] aktiveres idet publikum kommer inn i teatersalen, uavhengig av om man er bevisst dette eller ikke.
- 366 Augusto Boal: *Theater of the oppressed*, 1979 og Keith Johnstone: *Impro: 2007* [1979].
- 367 Etymologisk refererer begrepet interaktivitet til en vekselvirkning, et samspill og en gjensidig påvirkning mellom to likeverdige parter.
- 368 Philip Auslander: *Liveness*, 2008 [1999]. Kjetil Sandvik: «Pige klikk varsomt, thi scenen er skrå: Rollespil, dramatisk handling og interaktiv dramaturgi i computerspil», 2007.
- 369 Lev Manovich: *The language of new media*, 2001:55 og Thomas Rosendal Nielsen: *Interaktive dramaturgier i et systemteoretisk perspektiv*, 2011:37.
- 370 Claire Bishop har i boka *Artificial hells* tatt for seg denne kunsttrends, og definerer den i et mangfold av ulike uttrykksformer (Bishop 2012:1).

- 371 Irit Rogoff er professor i visuell kultur ved Goldsmiths, University of London. Hun holdt foredraget «Becoming an audience» under konferansen *Publikum kommer – kunst og interaktivitet* i regi av Norsk Publikumsutvikling i Bergen 29.09.2014.
- 372 Nils P. Munk: «Paneldeltagere», 2014.
- 373 Relasjonell kunst er ifølge Nicolas Bourriaud kunst som tar sfæren av menneskelig samhandling og dens sosiale sammenheng som teoretisk horisont, heller enn å bekrete et symbolsk autonomt og privat rom. Nicolas Bourriaud: *Relasjonell estetikk*, 2007:165.
- 374 Eksemplet er hentet fra Laura Luise Schulz: «Intimitet i samtale-køkkenet», 2009:94.
- 375 Vi har skrevet om forholdet mellom det åpne og lukkede teatret i kapitlet om dramaturgiske modeller.
- 376 Mer om Erika Fischer-Lichtes responsløyfe på side 146–147.
- 377 Ben Fletcher Watson har i en artikkel foreslått at interaktivitet i teater for barn kan ta form av tyranni i stedet for demokrati. Ben Fletcher Watson: «Seen and not heard: participation as tyranny in theatre for early years», 2015:24–38.
- 378 Punchdrunk på The National Theatre: *The Drowned Man. A Hollywood Fable*. <http://www.nationaltheatre.org.uk/shows/the-drowned-man-a-hollywood-fable>. Lastet ned 25.06.2014.
- 379 Beskrivelsen er hentet fra Lise Hovik: «Ulike definisjoner av begrepet affekt og dets anvendelsesområder. Begrepets betydning for samtidens scenekunst og -kommunikasjon», 2014:78.
- 380 Carte Blanche: *Life Live!* <http://www.cblanche.dk/side.asp?side=1&id=443>. Lastet ned 08.12.2014.
- 381 Auslander 2008 [1999]; Ine Therese Berg: «Mennesker og maskiner – scenekunst og ny teknologi», 2007:69.
- 382 Anne Boysen: «Fra babyboomere til generasjon Z», 2014.
- 383 «Pervasive» kan oversettes med infiltrerende. Se for eksempel Markus Montola, Jaakko Stenros og Annika Waern: *Pervasive games*, 2009.
- 384 Elena Perez: *Chain Reaction*, 2009.
- 385 Karen Johanne Kortbek: «Interaktive audiodramaer i byens rum», 2009:45.
- 386 Thomas Rosendal Nielsen: «Advarsel: Smittefare. Anmeldelse af Ventestedet af SIGNA, Teater Republique». 2014.
- 387 Kortbek 2009:43–54.
- 388 Kortbek 2009:44.
- 389 Viveka Hagnell: *Barnteater*, 1983:80.
- 390 *Hakkespett* var en av forestillingene som ble presentert i det kunstneriske forskningsprosjektet *SceSam – interaktive dramaturgier i scenekunst for barn* (2012–15). Se www.scesam.no.
- 391 En modell for forholdet mellom åpne og lukkede dramaturgier i interaktiv scenekunst for barn finnes i Lise Hovik og Lisa Nagel: «Interaktiv scenekunst for barn – tyranni eller magi?», 2014.
- 392 *Landing* er en produksjonsenhet som initierer, produserer og formidler steds- og målgruppespesifikke dansekunstprosjekter. Se: <http://www.landing.no/>.

- 393 Filosofen Jacques Rancière (1940–) mener at deltakerbasert kunst feiler i sitt politiske prosjekt (Rancière: *The Emancipated spectator*, 2008:21–22). Både han og Claire Bishop avviser ideen om tilskuerens deltakelse som en garanti for likeverdighet og demokrati (Bishop 2012:284).
- 394 Den første teaterrevolusjonen er den historiske avantgarden rundt forrige århundreskifte, den andre er den amerikanske neo-avantgardismen, ifølge Thomas Rosendal Nielsen i oppsummeringen av festivalen *Gullkorn, perler og monsterfrø* i regi av *SceSam – interaktive dramaturgier i scenekunst for barn*, Oslo 20.–22.11.2014.