

Ny teknologi rykker ved teatret

BAGGRUND

25.09 2017



Den britiske gruppe Blast Theory bruger ny teknologi i deres hybride produktioner. Her et kig back-stage med et hovedkamera. Foto: PR, Blast Theory

Mette Garfield:

Mette Garfield er cand. mag. i litteraturvidenskab og kulturjournalistik. De sidste ca. 13 år har hun arbejdet med formidling af scenekunst, særligt det eksperimenterende tværdisciplinære felt, som anmelder, kurator og skribent.

DEL

En markant tendens i denne teatersæson er ny teknologi. Flere forestillinger beskriver ikke kun science fiction-scenarier, men inkluderer også fx virtual reality eller mobil-apps i forestillingerne. ISCENE ser på, hvad det betyder for publikums oplevelse.

Forestil dig, at du går forbi en telefonboks, og den pludselig ringer. Du tager telefonen og finder ud af, at personen i røret er fra fremtiden – fra 2097. Og fremtiden har brug for din hjælp.

Den oplevelse kan du få i den engelske scenekunstgruppe Blast Theorys seneste interaktive forestilling *2097: We Made Ourselves Over*, der kan opleves i Århus og den engelske by Hull i oktober.



Tre unge kvinder er hovedrolleindehavere i den britiske scenekunstgruppe Blast Theory's seneste værk 2097: We Made Ourselves Over. Foto: PR, Blast Theory

Interaktiv via mobil-app

Blast Theory blander det bedste fra teater, installationskunst og computerspil i deres forestillinger. Gruppen er internationalt anerkendt for deres politiske interaktive produktioner, der bl.a. inkluderer internettet, live streaming og mobiltelefoner.

Forestillingen *2097: We Made Ourselves Over* er en del af Europæisk Kulturhovedstad Aarhus 2017. Men foregår i 2097. Tre unge kvinder har hovedrollerne. Disse kvinder skal tage fatale beslutninger for at redde deres by.

Dele af forestillingen er science fiction-film, mens en anden ligeså vigtig del foregår live ude i Århus eller Hulls byrum, hvor publikum via en app på deres mobiltelefoner deltager og kan få fornemmelsen af at have direkte indflydelse på forestillingen og fremtiden i virtual reality-universet. I Århus bliver publikum fx kørt til en hemmelig destination af en chauffør og tager del i en stor interaktiv begivenhed.

“2097: *We Made Ourselves Over, Live in Aarhus* blander lyd, installation og interaktive oplevelser, der giver mulighed for at undersøge og opleve dine egne visioner for byen og din rolle i skabelsen af dens fremtid”, lyder det fra Blast Theory.

Grænserne for, hvad teater kan være udvides i Blast Theorys hybridproduktioner, der ikke kun direkte inddrager publikum ved hjælp af ny teknologi, men også ofte behandler sociale og politiske aspekter ved teknologien, altså vigtige etiske spørgsmål om vores fælles fremtid.



I Blast Theory's 2097: We Made Ourselves Over indgår en dødsmaske. Foto: PR, Blast Theory

Totalteateroplevelse med virtual reality

En anden meget populær ny teknologi man finder i denne sæsons teaterrepertoire er virtual reality også kaldet VR.

VR virker ganske simpelt ved at snyde hjernen med en skærm for hvert øje, som skaber dybde og 3D i billedet. I brillen er et accelerometer, som registrerer hovedets bevægelser og sørger for, at man kan se rundt i det virtuelle univers. Hjernen bliver altså snydt til at tro, at det øjnene ser, er virkelighed.

På Østre Gasværk kan man derfor i øjeblikket via VR selv få hovedrollen i den store familieopsætning *Vildheksen* baseret på fantasy-bøgerne af Lene Kaaberbøl. Østre Gasværk har nemlig lavet en VR-udgave med titlen *Vildvejen*.

oplevelsen *Vildvejen*, som man kan prøve før og efter forestillingen”, fortæller Pia Jette Hansen, leder af Østre Gasværk.

Med virtual reality-briller og et par hovedtelefoner kan man altså få oplevelsen af pludselig at stå midt i en fiktiv fantasy-verden fyldt med engle og vildhekse. Syn- og høresanserne bliver stimuleret i Østre Gasværks *Vildvejen*.

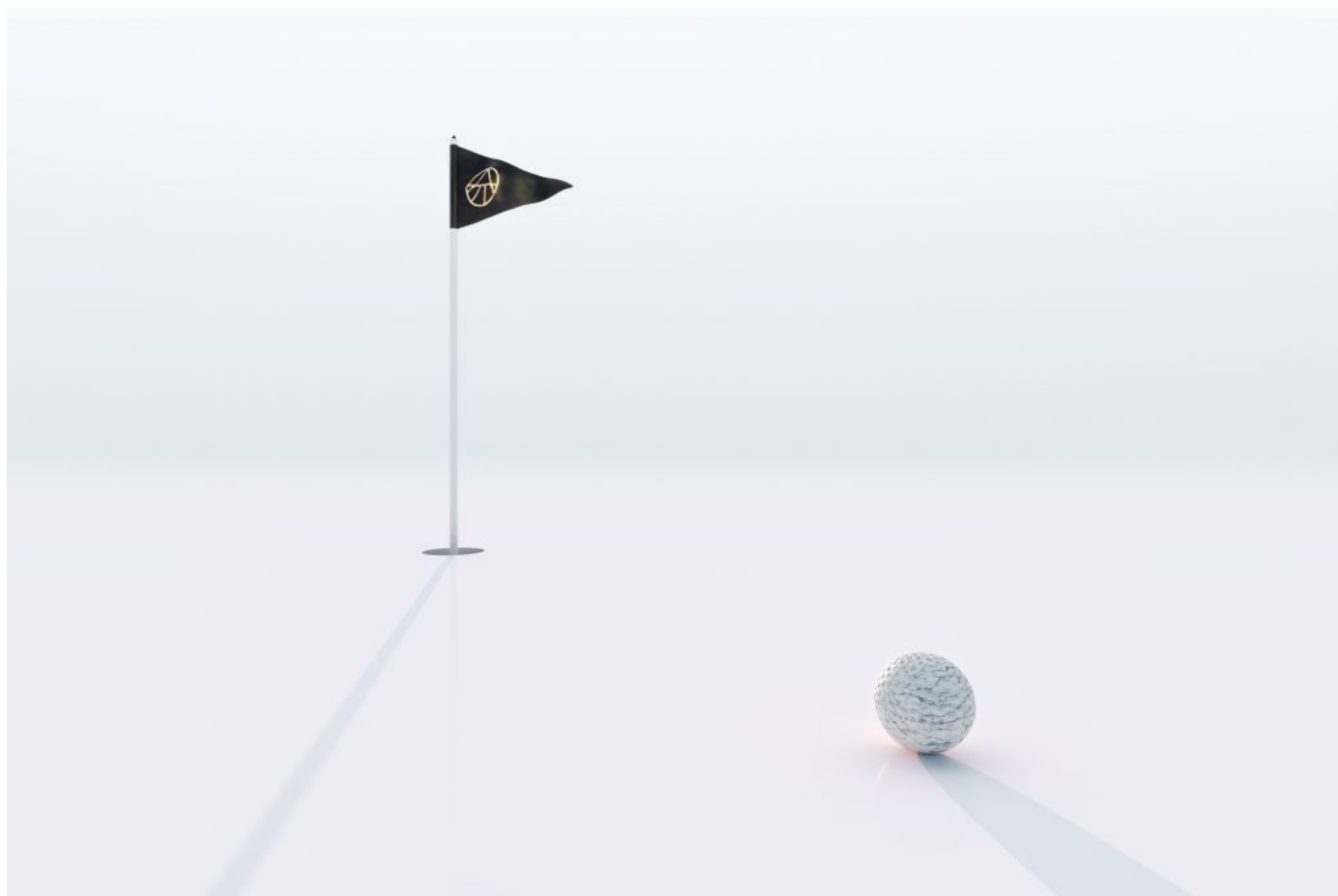
Dermed bliver virtual reality på Østre Gasværk mest brugt til at give publikum en fuld kropslig fornemmelse af at være i en anden eventyrlig verden. Der er fokuseret på at give en effektiv oplevelse med inspiration i computerspil.

Forandre filmformatet

På kunsthallen Copenhagen Contemporary har filmselskabet Makropol i samarbejde med festivalen Click arrangeret en hel virtual reality-installation med titlen *Anthropia*.

Fem kunstnere, der ikke normalt arbejder med film, er blevet inviteret til at eksperimentere med virtual reality-film for at lade talenter og viden fra andre kunstarter blande sig med hinanden og dermed udvikle nye kunst og filmudtryk.

”Det er fra publikum, at fortællingens verden begynder. Publikum er blevet til den egentlige hovedperson i oplevelsen. Jeg håber, at teatret tør lade sig udfordre af de teknologiske muligheder, som filmen altid har udforsket, og lade sig påvirke af dem”, udtaler Johan Knattrup, tidligere teaterinstruktør og den ene af stifterne af filmselskabet Makropol.



I Makropols VR-installation *Anthropia* (2017) på Copenhagen Contemporary indgår en minigolfbane. Foto: Lennart Wendt. Courtesy Makropol

Alle fem virtual reality-kunsthverke i *Anthropia* hænger sammen og er udarbejdet kollektivt. De har alle samme skræmmende fremtidsperspektiv som tema: det antropocene. Termen dækker over den undergangsstemning og faretruende tilstand verden er i som følge af klima- og økonomisk krise, krige og medfølgende flygtningestrømme samt medfølgende angst og fremmedfjendskhed.

Man kan altså i Makropols og Click Festivals projekt på Copenhagen Contemporary ikke blot opleve én virtuel verden, men gå rundt i en totalinstallation og opleve et kollektivt VR kunstværk, et helt nyt udstillingsformat med 5 af de nyeste eksperimenterende virtual reality-film, der giver et samlet nyt udtryk for verdens tilstand.

Performance-arkiv

Men den nyeste teknologi og VR giver ikke kun publikum mulighed for at være i fokus og deltage i handlingen i en totaloplevelse. Virtual reality er muligvis også et godt værktøj til at arkivere og dokumentere live kunstarter, altså teater, dans og performancekunst. Virtual reality-teknologien kan nemlig til dels gengive hele live-oplevelsen. Det vil sige stemningerne i hele rummet, de andre publikummer og selvfølgelig performerne, ligesom man selv har mulighed for at bestemme hvor, og hvad man vil se. Hvilket ikke er tilfældet med traditionel filmdokumentation.

Derfor har Liveart Danmark med et 360 graders kamera produceret et lille virtual reality-arkiv for performancekunst. Under Copenhagen Art Week lancerede Liveart Danmark arkivet med 40 internationale og danske kunstners performances, som man kunne opleve med VR-briller og høretelefoner.



Virtual reality er muligvis også et godt værktøj til at arkivere og dokumentere live-kunstarter, altså teater, dans og performancekunst. Foto: Gert van der Pumperlei

En af gæsterne til lanceringen fortalte om sin oplevelse:

”Det er en meget cool oplevelse. Jeg tror, det er begyndelsen til, hvordan vi vil opleve meget i fremtiden – ikke kun performance. At vi vil kunne gå ind i forskellige former for virkeligheder, som vi selv kan bestemme formen på. Men jeg synes også, at VR giver en kunstig og derfor lidt uhyggelig oplevelse”.

VR giver derudover mulighed for at forskere, studerende og andre kunstnere kan opleve performancekunst, de ikke har set live. Men VR kan måske også gøre en ofte sværttilgængelig og smal kunstgenre mere udbredt. Henrik Friis Vestergaard fra Liveart Danmark mener:

”Normalt er performancedokumentation kun for akademikere og nørder, men med VR bliver det en spændende performativ oplevelse, som man kan rejse med rundt i verden. Jeg kan have en hel performancefestival med i lommen. Jeg skal fx til Cameroun, Afrika, og vise VR-performances på en festival. Med VR bliver performancekunst bredt tilgængeligt”.

Fakta:

VR-brillerne skaber en virtuel eller kunstigt synsfelt rundt om den, der bærer dem.

Virtual reality betegnelsen er oprindeligt fra en novellesamling af den franske dramatiker Antonin Artaud. I en novelle fra 1938 skriver han 'la réalité virtuelle' - der oversættes til virtual reality på engelsk.

I 1962 opfindes den første VR-maskine, kaldet Sensomara, der viser 3D-film tilføjet stereo-lyd, vind og dufte.

Fremskridtet i computerteknologi betyder at folk nu kan have VR-briller derhjemme, og i 2010 gør teknologien sit faktiske indtog, da de største firmaer indenfor computerspil begynder at fokusere på teknologien.

VR er ikke kun brugt i forbindelse med teateroplevelser, kunsthverv og computerspil. Teknikken bruges også til at træne fx soldater eller astronauter.

2017: We Made Ourselves Over af Blast Theory kan opleves som del af Aarhus som Europæisk kulturhovedstad 2017.

Anthropia af Makropol kan opleves på kunsthallen Copenhagen Contemporary

Vildvejen kan opleves på Østre Gasværk