

Projekt: ”Det digitale scenerum – en demokratisering af fremtidens scenekunst?”

Digitalt teater har over de sidste par år åbnet op for anderledes måder at ”gå i teatret” på. Publikum får nye fortællinger, formidlet i onlineformater, med interaktionspotentialer og teatrets nærvær og liveelement, lige ind i stuen. Under corona-pandemien gik mange teatre online på grund af nedlukningen. Mange af teatrene er, af forskellige årsager, vendt tilbage til det fysiske teaterformat efter genåbningen. For nogle er teaterbegrebet udelukkende sammenhængende med teateroplevelser, hvor skuespiller og publikum befinder sig på samme tid i samme rum. Andre mener at ’live-elementet’ er det mest grundlæggende element ved teateroplevelsen, og dermed er den digitale scenekunst lige så relevant som det fysiske teater, selvom publikum befinder sig i andre rum, foran deres skærme, men forestillingen fremføres stadig live og *in real time*. For andre kunstnere er det digitale scenekunst et selvstændigt format, der – på trods af at det er optaget på forhånd – kan klassificeres som scenekunst, fx dansekollektivet [The Meatlumps](#) digitale dansefilm. Inspirationen og teknikken kommer fra hele feltet af digitale medier og platforme, fra gaming, film, lydteater etc. hvor alle genrer fra scenekunsten er med til at udvikle området.

Fremtiden er mere og mere digital, ikke mindst med Metaverset lige om hjørnet. Flere og flere brugere bliver vant med det online univers og skeles der til de unges vaner går en stor del af tiden på online platforme og i spil. Ny tal fra Norge, viser at fire ud af ti unge gamer dagligt. Tal der matcher de danske, hvor en medierapport fra 2020 viser at 51 procent af børn og unge gamer dagligt. De bevæger sig i online spil-fællesskaber, hvor de ofte har kontrol over historien som avatar i spillets fortælling. I jagten på fremtidens unge teatergængere må teatret derfor overveje om de skal omlægge deres igangværende publikumsudviklingsindsats for at få de unge væk fra skærmene eller være til stede på de online platforme hvor de unge er.

Derudover viser nye tal fra brancheorganisationen Dansk Teater, at 60 procent af de danske teatre sælger færre billetter nu end før Corona-pandemien. Dette tillægges dels krigen i Ukraine og den følgende økonomiske krise, men også at folk under pandemien fik nye vaner, som er at blive mere hjemme.

Tilsammen er disse store bevægelser udtryk for, at også scenekunsten er ved et vendepunkt i forhold til digitalisering. Det er afgørende for scenekunstens fortsatte eksistens og udvikling, at teatrene er til stede, der hvor publikum også er. Ikke ’i stedet for’ det fysiske teater, men som et ’samtidigt alternativ’. Det digitale scenerum tilbyder et unikt potentiale for at komme ud til publikum – der hvor de er, nationalt og internationalt. Der er en unik mulighed for at scenekunsten demokratiseres og kommer ud til langt flere grupper, der af forskellige årsager ikke opsøger teatret. Det kan være udfordringer inden for geografi, økonomi, sociale omstændigheder, fysiske som fx ved handicap, alder etc. Her åbner det digitale scenerum for at langt flere borgere kan få glæde af den fælles scenekunst. Derudover er der hele den kunstneriske udvikling i form nye tværestetiske formater, fortælleformer og interaktionsmuligheder, som kan udvikle scenekunsten også med afsæt i det fysiske teater. Og så er det forretningsdelen, som med det digitale scenerum kan tilbyde teatret og dets aktører en ekstra eller helt nye finansieringskilder.

Streaming og digital first

Nye undersøgelser gennemført af Norsk Publikumsutvikling viser at publikums interesse for at opleve streaming af forestillinger blev øget under og efter pandemien. Flere af de voksne, som

tidligere opsøgte teatret, foretrækker nu at se forestillinger hjemme fra stuen. Rapporten ”onlinescenekunst og nye publikumsmøder” (udarbejdet af ISCENE, Applaus, og RUC) viste også en stor interesse for at se mere online teater fra folk, som geografisk eller af andre årsager var forhindret i at komme i det analoge teater.

De to digitale genrer vi vil undersøge, er *digital first*, der er forestillinger skabt direkte til online platforme og *streamede forestillinger*, med potentialer til at formidle den analoge scenekunstoplevelse for langt flere mennesker. Der kan meget vel være et uudnyttet potentiale i markedet både når det handler om *digital first* genren, men også i forhold til formidlingen af scenekunst som er skabt på det analoge teaters præmisser.

Der mangler viden

Der mangler i dag afgørende viden og et fælles sprog om det digitale scenerum i forhold til kunstneriske potentialer, innovationspotentialer, produktionsmuligheder, tekniske krav og nye publikumsmøder. En viden og et sprog som kan understøtte, udvikle og forny scenekunsten i mødet med nye brugere.

Den afgørende viden vil vi gerne indhente i samarbejde med en kurateret skare af teatre og scenekunstnere i norden, som har udmærket sig ved at være innovative indenfor feltet. Helt konkret vil vi kortlægge data fra den eksisterende digitale scenekunst, for at kapacitetsopbygge og vidensdele. For derefter – stadig i samarbejde med teatre og kunstnere - at opbygge et nyt Innovation Lab, der kan udvikle og teste det digitale scenerum for fremtidens scenekunstnere og publikum.

Det digitale scenerum

For at styrke det digitale teater, og sikre dets fremtid både kunstnerisk og for publikum, foreslår vi derfor at projektet har fem fokusområder og udføres i to dele:

Første del: Kortlægning og vidensdeling om det digitale teater, med fokus på:

- **Indhold og online platforme**

Form, kunstneriske potentialer og online platforme. Hvad findes der af formater? Hvordan udvikles de kunstnerisk og hvordan skabes der interaktion med publikum? Hvilke online platforme skabes de digitale forestillinger til?

- **Publikumsmøder**

Hvilke publikumsgrupper er interesseret i at opleve scenekunst på andre måder end det analoge teater?

Hvilken slags indhold vil de foretrække?

Hvordan ønsker de at deltage – før, under og efter forestillingen?

Hvordan ser den digitale brugerrejse ud?

- **Produktion**

Hvordan ser den digitale produktionsproces ud fra start til digital distribution. Hvor er udfordringerne, hvordan inddrages samarbejdspartnere, og hvordan udfordrer det generelle vilkår i branchen

- **Innovation**

hvilke udfordringer er der i forhold til udvikle, genren: teknisk, finansielt, formatmæssigt kunstnerisk og forretningsmæssigt.

Anden del: kapacitetsopbygning og udviklingspotentialer

Det analoge teaters kunstneriske konventioner, klassiske publikumsmøder, interaktionsmuligheder og veletablerede forretningsmodeller er langt fra de samme som i et digitalt univers. Derfor er det afgørende at udvikle de processer, værktøjer og praksisser som kan løfte potentialet, så det digitale teater får skabt sin egen forretningsmodel, får skabt sit eget publikumsgrundlag og dermed kan etablere det digitale teater i en form, så det kan overleve og trives i fremtiden. Med afsæt i de indhentede data og analyser i projektets først del, sættes der i anden del fokus på:

- Finansiering og forretningsmodel: Benchmarking af nye finansieringsmuligheder og bæredygtige forretningsmodeller
- Innovation: Metoder og processer for udvikling på tværs af mange professioner
- Udvikle et scenekunstnerisk digitalt testlaboratorium for hele branchen

Det digitale teater skal ikke erstatte, men forny scenekunsten

Flere teatre er i gang med at udvikle digitale formater, og fremtiden er hybrid – digitale kulturoplevelser vil komme til at eksistere side om side med de fysiske. Metaverset er i fuld gang med at finde fodfæste hos både erhvervslivet og private brugere, og skeler man til spilindustrien er den allerede langt fremme i forhold til at udforske og udvikle onlineformater, fx ved at lade hiphopsanger Travis Scott og popsanger Ariana Grande optræde med koncerter i spillet Fortnite.

”Vi erstatter ikke koncerter. Vi erstatter ikke film. Vi lever i harmoni med disse ting og udvider og forbedrer der”, fortæller Phil Rampulla, der leder Epic Games' brandingstrategi. ([Nyheder TV2](#))

Og på teatret kunne man fx se dansekollektivet The Meatlump, genskabe afslutningen af deres forestilling ”The Show” af dans som en filmisk horrorkoreografi, der går verden rundt på festivals og bl.a. vandt pris for bedste lyd i Mexico.

På samme måde, skal det digitale teater ikke erstatte det klassiske og mere analoge format, men udvikle og tilbyde nye scenekunstneriske oplevelser til et bredt publikum.

Brugeren vil gerne de digitale kulturoplevelser

Generelt er borgerne i dag vant til digitale løsninger på en lang række områder i deres liv. Publikumsundersøgelser og befolkningsundersøgelser udført af Norsk Publikumsutvikling viser at voksne og ældre (70+) er kompetente og betalingsvillige brugere af digitale kulturoplevelser.

Tallene understøttes af kvalitative undersøgelser, foretaget af RasmussenNordic. Da Norge og Danmark har forholdsvis ens forbrugsmønstre omkring kultur, er det forventeligt at de samme kompetencer og ønsker gør sig gældende i Danmark. Undersøgelsen ”Online scenekunst og nye publikumsmøder” foretaget af ISCENE, Applaus og RUC, viste også en interesse fra publikum i forhold til at opsøge digital scenekunst. Der findes derfor et stort publikum med interesse for den digitale scenekunst, men deltageformen adskiller sig fra det klassiske analoge teater. Der er andre brugerbehov, når publikum skal opleve online begivenheder og derfor er der også tale om en helt anden form for brugerrejse, end den teatret har i dag.

For at styrke den kunstneriske udvikling og sikre et fremtidigt publikum er det derfor afgørende, at projektet bygger på eksisterende og indsamlet data, så det kan blive afsæt for en fælles kunstnerisk og forretningsmæssig udvikling af det digitale teaterum med gæsten i centrum. Vi foreslår at projektet fokuserer på at:

- Skabe en klar forståelse af definitioner, rammer og vilkår for digitalt teater som kunstnerisk og teknologisk felt og hvor den ny viden gør teatrene i stand til at udvikle, skrive, producere og markedsføre innovativt digitalt teater
- Etablere et nyt økosystem for det digitale teater og opbygge kapacitet for innovation med publikum i centrum indenfor: Kunstnerisk udvikling, formater, produktion, teknologi og markedsføring af digitalt teater
- Udvikle, teste og evaluere nye digitale formater med partnerne. Det indebærer også et udviklings- og test laboratorium for hele teaterbranchen
- Udvikle et sæt af værktøjer og processer til brug for produktion af digitalt teater, som kan stilles til rådighed for teatrene til videre brug
- Udvikle et muligt ”Hub” for viden og produktion, så alle teatre ikke selv skal udvikle fra bunden, men bygge på fælles erfaringer

Etablering af et udviklingslaboratorie

Så snart det første del af projektet er gennemført, vil den afgørende data, ny viden og analysedel være klar til at partnerne kan igangsætte anden del.

Her begynder arbejdet med at udvikle rammerne for et *udviklingslaboratorium*, hvor de selv og andre teatre kan udvikle digital teaterkunst – gennem strukturerede processer og enkle værktøjer, som alle teatre kan bruge i arbejdet med digitale værker inden for de fem fokusområder.

I projektet vil partnerne køre deres ideer igennem dette innovationslaboratorium for at udvikle de formater, der skal testes.

I og med at innovationslaboratoriet kører flere processer, vil projektet kunne forfine både de strukturerede processer for udvikling samt de værktøjer, der indgår i udviklingen af digital scenekunst. Vi vil derefter teste både innovationslaboratoriets processer og værktøjernes duelighed i praksis for at få dem til at blive så anvendelige som muligt over tid. Også for de teatre, der vil arbejde med denne type udvikling på egen hånd senere hen. Det betyder også, at der vil være løbende evaluering af arbejdet i innovationslaboratoriet, så arbejds gange og værktøjer bliver perfektioneret.

Projektets faser:

Fase 1: Pilotprojekt: På baggrund af projektets omfattende karakter, vil det være nødvendigt med et pilotprojekt, hvor der arbejdes med grundlæggende research i feltet på, hvad de efterfølgende faser skal indeholde. Hvad skal det mest effektive og brugbare projekt om digitalt teater indeholde for at teatrene kan udvikle den ny form for teater. Hvordan udfoldes et velfungerende innovationsprogram, og et dertil hørende testforløb, og hvilke kortlægninger og analyser skal gennemføres for at sikre tilstrækkelig viden om feltet. På baggrund af pilotprojektet udvikles et detaljeret program for det samlede projekt.

Det er vores forventning, at de efterfølgende faser i projektet kan indeholde:

Fase 1: Afdækning af feltet for digitalt teater i form af bl.a. markedsanalyse. Den kan både bygge på ny og eksisterende kvantitativt data samt evt. research på ”digital first” praksis i Norden og Europa. Formålet er at beskrive, hvordan et nyt digitalt økosystem ser ud for det digitale teater.

Fase 2: Det digitale publikum. Research på eksisterende kvantitativt og kvalitativt data. Kvantitativt data hentes fra Applaus, NPU samt Tinto og der bygges på publikumsindsigter via de data der er samlet ind til projektet: ”Online scenekunst og nye publikumsmøder”, hvor der er foretaget en række kvalitative interviews om brugernes møde med digital kunst. Formålet er at stille en række vilkår op, som er afgørende for brugernes deltagelse i digital scenekunst, og som kan inspirere til både den kunstneriske udviklingsproces, produktionen og valg af kanal/platform. Denne fase kan få brug for også at foretage research på ny blandt digitale og ikke-digitale teaterbrugere.

Fase 3: Kunstneriske processer. Gennem case-studies hos partnerne bliver der foretaget afdækning og analyse af praksis i den skabende proces. Her bliver faserne i udviklingen af værket kortlagt i flere forskellige miljøer. Formålet er at beskrive de kunstneriske processer i alle faser, derunder også mødet med publikum.

Fase 4: Produktion. Gennem case-studies hos partnerne og benchmarks afdækkes produktionspraksis i alle faser, herunder rammer og vilkår for engagement af produktionsfolk, inddragelse af teknologileverandører og skuespillere. Her er der også fokus på de samarbejdsrelationer, der er til øvrige partnere i form af kanaler og platforme m.m. Formålet er at beskrive produktionsprocesserne gennem hele værdikæden, så produktion kan tilrettelægges optimalt

Fase 5: Finansiering og forretningsmodeller. Partneres egen praksis afdækkes i forhold til finansiering. Og der kigges via benchmarks ud på andre teatres løsninger omkring finansiering. Økosystemet omkring digitale platforme, teatrene og publikum afdækkes og beskrives, og viden fra researchfasen omkring markedsafdækningen inddrages. Formålet er at beskrive mulige finansieringsveje og mulige forretningsmodeller.

Fase 6: Innovation og test. På baggrund af den indsamlede viden i de foregående faser udvikler partnerne sammen rammer og indhold for innovationslaboratoriet, dets processer og værktøjer. Så snart det er på plads får alle partnere kørt et teaterprojekt igennem laboratoriet og udviklet det

færdige digitale teater-værk. Det sættes op som digitalt teater, det testes og evalueres både som kunst, produktion og brugeroplevelse.

Fase 7: På baggrund af de gennemførte digitale forestillinger, afdækning af kunstneriske og produktionstekniske erfaringer, udvikles en række værktøjer til brug for arbejdet med digitalt teater. Værktøjerne formidles i et online format, og der udgives en række artikler på relevante platforme, der beskriver resultatet af projektet. Artiklerne udgives på alle skandinaviske sprog og kan frit benyttes af brancheorganisationer og teatre. Der afsluttes med et fælles nordisk symposium om projektets resultater.

Partnerne i projektet:

Projektet er et nordisk samarbejde, hvor vi med afsæt i et nordisk kulturfællesskab gennemfører alle dele af projektet til glæde for aktører i alle de nordiske lande.

For at favne feltet bredest består dette partnerskab af aktører fra flere lande:

Publikumsudvikling og data:

[NPU](#), [Applaus](#) og [TINFO](#), : Organisationer fra Norge, Danmark, Finland og Sverige, der bidrager med data fra de enkelte landes teatre og deres publikum.

Tidsplan:

Pilotprojektet skal udarbejde en realistiske tidsplan for de enkelte efterfølgende elementer i projektet.

Pilotprojektet kan gennemføres på ca. 2 mdr.