

FROM  
Petrine  
SKÆG

# ONLINE SCENEKUNST OG NYE PUBLIKUMSMØDER 2020

**I SCENE**



**RUC**



**AUGUSTINUS FONDEN**

STIFTET 25. MARTS 1942

## KOLOFON

Titel: Online Scenekunst og nye publikumsmøder

Projektleder: Rie Hammer

Forfattere: Nanna Holdgaard og & Susana Tosca

Journalist: Trine Wøldiche

Praktikant: Emilie Clausen

Korrektur: Anne Liisberg

Grafisk designer: Wendy Plovmand

Udgiver: Iscene.dk og Applaus

Projektpartnere: Rie Hammer, Iscene.dk; Lene Struck-Madsen, Applaus og Susana Tosca, Roskilde Universitet

Projektet er støttet af Augustinus Fonden som en del af initiativet *Sammen om kunsten*.

Forsidefoto: Teater Nordkraft/*Dig og mig ved daggry*/Teater Nordkraft

**Stor tak til Teater Nordkraft, Teater V og Teater Republique/Østerbro Teater, som generøst har stillet deres online forestillinger til rådighed for projektet og velvilligt har fortalt om deres erfaringer og udviklingsproces.**

**Tak til deltagerne i teatersamtalerne, der har lagt tid og engagement i opgaven.**

 **ISCENE**

applaus



**RUC**

  
**AUGUSTINUS FONDEN**  
STIFTET 25. MARTS 1942

# ONLINE SCENEKUNST & NYE PUBLIKUMSMØDER

## INDHOLD

<b>INDLEDNING</b> .....	5
<b>KONKLUSIONER OG ANBEFALINGER</b> .....	6
Anbefalinger	7
<b>METODE</b> .....	7
Kortlægning af online scenekunst i marts-august 2020	7
Tre online scenekunstværker	7
Interviews	8
Digitale teatersamtaler	8
Metodiske refleksioner	9
Analytisk ramme	9
<b>DET ONLINE SCENEKUNSTLANDSKAB - EN KORTLÆGNING</b> .....	11
Generelle tendenser	11
Scenekunstgenrer	11
Målgrupper	12
Ny eller gammel	12
Betaling eller ej	12
Deltagerinteraktion	13
Visningsform	13
Digitale formater	13
<b>TRE ONLINE SCENEKUNSTCASES</b> .....	14
Online teater - En påtrængende nødvendighed	17
Det muliges kunst	17
En digital døgnflue	18
<b>ONLINE SCENEKUNSTOPLEVELSER</b> .....	20
Forventningens glæde	20
Digital literacy	21
Det tredje rum - mellem ude og hjemme	22
Live eller ej	25
Sammen hver for sig	26
<b>FRA DET MULIGES KUNST TIL AT UDVIKLE ÆSTETISK POTENTIALE</b> .....	29
<b>LITTERATURLISTE</b> .....	31

Foto: Anna Marin Schram  
*alterumuligt*/Aarhus Teater og DDSKS



## INDLEDNING

*Online scenekunst og nye publikumsmøder* er et projekt, der er iværksat og gennemført af scenekunstmediet ISCENE.dk, Susana Tosca ved Roskilde Universitet og publikumsudviklingsprojektet Applaus. Projektet blev igangsat og gennemført i perioden august-december 2020, og formidles fortsat ind i første kvartal 2021. Projektet blev støttet af Augustinus Fonden under initiativet *Sammen om kunsten*.

Projektets formål er at frembringe ny empirisk viden om publikums online scenekunstopplevelser, at undersøge det online scenekunstoplevelsrum og at afdække den danske scenekunstbranches online scenekunstartiater, der er udsprunget som følge af covid-19-situationen.

Covid-19-krisen har accelereret digitaliseringen, også inden for dansk scenekunst. Under nedlukningen af Danmark og af de danske teatre skete der en opblomstring af nye online initiativer, hvor den danske scenekunstbranche af både nød og lyst frygtløst kastede sig ud i nye formater og medier. Men hvordan oplevede publikum sceneskiftet fra sal til skærm? Hvad betød det for oplevelsen, når det fysiske møde og de fysiske rammer for en scenekunstoplevelse blev flyttet til det online rum?

Ambitionen er at skabe et fundament, der fremadrettet både kan danne afsæt for videreudvikling af online og digitale scenekunstopplevelser og for yderligere forskning. Hermed bidrager projektet til scenekunstbranchens videreudvikling af publikumsudviklingspraksisser og til den empiriske vidensproduktion inden for publikumsudvikling, der på scenekunstartområdet og særligt i forbindelse med online scenekunstopplevelser er underbelyst.

Uanset om scenekunsten opleves online eller offline, er det vigtigt at have interesse for publikums betragtninger og oplevelser for at videreudvikle og udfordre scenekunsten, så de stemmer, der høres, ikke udelukkende er ekspertstemmer. Det er her, potentialet er, både for teatrene i relation til deres publikumsudviklingsindsatser og for publikum, der igennem samtaler om deres scenekunstopplevelser, får mulighed for at reflektere og diskutere oplevelserne, hvilket har vist, højner dem.<sup>1</sup> Dette er ikke mindst gældende, når det kommer til oplevelserne af den online scenekunst, som endnu er i sin vorden.

Undersøgelsen indskrives sig i både kortlægning af igangværende digitale covid-19-inspirerede kunst- og kulturinitiativer og i forhold til publikumsforskning i online scenekunstopplevelser. Allerede ved udgangen af april 2020, en måned efter nedlukningen af Danmark, præsenterede Region Midtjylland rapporten

*Digital kultur i en coronatid*<sup>2</sup>, der var en erfaringsopsamling af syv forskellige digitale kunst- og kulturtilbud, der var opstået som en reaktion på covid-19. Rapporten konkluderer, at efterspørgslen på digitale kunst- og kulturoplevelser har været stor, og at de syv institutioner ved deres digitale omstilling har nået nye målgrupper. Også i Norge er en bredere praksisafdækning i gang, der skal kortlægge digitale coronainitiativer fra forskellige kunst- og kulturområder, heriblandt også scenekunsten. Forskning i digital scenekunst fra publikumsperspektivet er begrænset og underudviklet – det gælder både i en dansk og i en international kontekst. Forskningslitteratur, der adresserer covid-19s betydning for online scenekunstopplevelser, er i sagens natur endnu mere begrænset.

*Online scenekunst og nye publikumsmøder* vil adressere dette videnshul og levere et vidensbidrag, der videreudvikler publikumsudviklingsfeltet i Danmark til gavn for beslutningstagere, scenekunstnere, teatre, forskere og ikke mindst publikum.

I projektet er følgende overordnede spørgsmål blevet undersøgt:

- *Hvilke online scenekunstforestillinger af institutions-teatrene er udviklet, opført og gjort tilgængelige i perioden marts-august 2020?*
- *Hvilke overvejelser har Teater Nordkraft, Teater V og Teater Republique/Østerbro Teater gjort sig i udviklingen af deres online forestillinger i forhold til teatrenes kunstneriske profil, publikumsoplevelsen og de digitale medier?*
- *Hvordan oplever publikum den online scenekunst?*

I vores fokus på publikumsoplevelser befinder vi os i et skæringsfelt mellem teatret og det æstetiske produkt, digitale medier og publikums forventninger, tidligere erfaringer og reaktioner. Dette betyder også, at vi bevæger os lidt væk fra de traditionelle analytiske publikumsudviklingsmodeller, som typisk findes i forskningen i publikumsoplevelser inden for scenekunsten, blandt andet præsenteret af Kawashima<sup>3</sup> og Bollo m.fl.<sup>4</sup>, og i stedet for retter vores opmærksomhed mod forskningsfelter, der beskæftiger sig med andre typer af oplevelser uden for scenekunstartet.

Vi er bevidste om, at en stor udfordring med produktionen af online scenekunst og særligt dets efterliv drejer sig om rettighedsspørgsmål. Vi underkender ikke problematikkerne, men det er ikke dette projekts sigte at undersøge og diskutere disse.

<sup>1</sup> Lindelof, Anja Mølle og Louise Ejgod Hansen, *Talking about theatre: Audience development through dialogue*.

<sup>2</sup> Seismonaut, *Digital kultur i en coronatid*.

<sup>3</sup> Nobuko Kawashima, *AUDIENCE DEVELOPMENT AND SOCIAL INCLUSION IN BRITAIN: Tensions, Contradictions and Paradoxes in Policy and Their Implications for Cultural Management*; Nobuko Kawashima, *Beyond the Division of Attenders vs. Non-attenders: a study into audience development in policy and practice*.

<sup>4</sup> Alessandro Bollo m.fl. *Study on Audience development - How to place Audience at the Centre of Cultural Organizations. Final report*.

## KONKLUSIONER OG ANBEFALINGER

I den korte periode marts-august 2020 har de danske institutionsteatre produceret og præsenteret 93 online scenekunstforestillinger.

Størstedelen af den online scenekunst var skuespil, performance og opera målrettet det voksne publikum. Den overvejende del af den online scenekunst var gratis tilgængelig i perioden.

- 81 % af de online forestillinger var optagelser af forestillinger, som var tilgængeliggjort online.
- 19 % af de online forestillinger var specifikt produceret til digitale eller online medier.
- 10 % af de online forestillinger blev livestreamet.
- 90 % kunne streames.

For Teater Nordkraft, Teater V og Teater Republique/Østerbro Teater betød covid-19-nedlukningen i foråret 2020, at det blev en tvingende nødvendighed at reagere på situationen og tilbyde publikum et kunstnerisk modsvær. Alle digitale produktioner blev pga. tidspresset et spørgsmål om "det muliges kunst". Selvom de digitale scenekunstinitiativer af teaterlederne beskrives som værende en succes, er det også usikkert, om teatrene skal fortsætte ud af det digitale spor. Alle tre teaterledere efterspørger dog mere viden, der kan kvalificere fremtidig udvikling.

Publikum udtrykker overraskelse over deres scenekunstoplevelser, som de i hovedtræk havde lave forventninger til. Publikums forforståelser af, hvad et teater og hvad en teateroplevelse kan være, er af afgørende betydning for deres forventninger og oplevelse. Ligeledes trækker publikum på egne digitale medieerfaringer og viden og bruger disse aktivt i afkodningen og fortolkningen af de online oplevelser.

Publikumsoplevelserne af de tre online scenekunstforestillinger er overvejende positive. De kvaliteter, som publikum fremhæver ved online scenekunst, er:

- Tilgængelighed
- Mindre planlægning
- Det kan opleves alene

Dette bliver på samme tid udpeget som markører, der devaluerer oplevelsen – fordi de gjorde den mere hverdagsagtig og mindre som en begivenhed.

### Anbefalinger

På baggrund af undersøgelsesresultaterne præsenterer vi her seks anbefalinger til teatre, der ønsker at påbegynde eller videreudvikle deres arbejde med online scenekunstforestillinger.

#### Publikumsdata

Indsaml data om jeres publikum. Brug de forskellige digitale platforme, der logger brugernes adfærd. Webstatistik vil kunne give dig svar på antal visninger, tidsbrug, delinger, mv., og gøre dig klogere på, hvordan dit publikum agerer og forbruger din forestilling.

#### Digitale medier og genrer

Dit publikums viden og erfaring om digitale medier og genrer har afgørende betydning for den måde, de oplever din online forestilling på. De bruger deres viden og erfaring som referenceramme for din online scenekunstforestilling.

#### Vælg platform med omhu

Mediernes handlemuligheder opstår i forholdet mellem den valgte platform til onlineforestillingen og publikum. Hvordan en online forestilling afkodes og fortolkes, ændrer sig alt efter platform og de personer, der ser den. En platform kan således være meningsfyldt for en målgruppe, mens en anden platform kan være meningsfuld for en anden målgruppe. Platformen har betydning for, om publikum vælger computer, tablet eller telefon til at se din online forestilling på.

#### Opmærksomheden flyver

Forvent, at publikumsopmærksomheden er langt flygtigere på en skærm. Dette stiller krav til længde, klip, lyd, lys og andre virkemidler.

#### Live er key

Vær opmærksom på, at publikum betragter liveelementet som definerende for teatret, også selvom det er online.

#### Publikum er overbærende overfor eksperimenter – lige nu

Publikum har en overbærende attitude over for kunstneriske eksperimenter pga. covid-19-situationen, men dette vil ændre sig, og de vil hurtigt forvente mere af højere kvalitet.

## METODE

Projektets dataindsamling er gennemført i august-november 2020 og baserer sig på en mixed method tilgang,<sup>5</sup> der består af en kombination af forskellige komplimenterende dataindsamlingsmetoder, der inkluderer spørgsmål, der undersøger både i bredden og i dybden. Alle undersøgelser er gennemført online dels for at sikre, at dataindsamlingen ikke blev forhindret i tilfælde af covid-19restriktioner, og dels for at være tro mod projektets online præmis. Følgende metoder er anvendt:

- Kortlægning af online scenekunstforestillinger, der har været vist og tilgængelige inden for perioden marts-august 2020.
- Digitale teatersamtaler med online publikum til tre forskellige online scenekunstværker.
- Individuelle, semistrukturerede ekspertinterviews med tre teaterledere.

### Kortlægning af online scenekunst i marts-august 2020

Kortlægningen af den online scenekunst, der er opstået som følge af eller reaktion på covid-19nedlukningen af de danske teatersale i perioden 12. marts-22. maj og den efterfølgende covid-19situation, blev gennemført i august 2020. Kortlægningen er foretaget af Rie Hammer og Trine Wøldiche fra ISCEME.dk og Emilie Clausen fra Applaus.

Kortlægningen har til hensigt at undersøge tendenser på baggrund af det overordnede afdækkende spørgsmål:

*Hvilke online scenekunstforestillinger er udviklet, opført og gjort tilgængelige i perioden marts-august 2020?*

Kortlægningen inkluderer de danske institutionsteatres online scenekunsthold, og er gennemført ved en systematisk gennemgang af de danske institutionsteatres hjemmesider, pressemeddelelser og sociale medier for information om online scenekunstforestillinger eller performanceværker, der er produceret eller særlig tilgængeliggjort i perioden marts-august 2020. Kortlægningsafgrænsningen betyder, at vi ikke har inkluderet online værker fra festivaler og drifts- og projektstøttede teatre, heriblandt *Walking Copenhagen* af Metropolis, der havde inviteret 100 kunstnere til at skabe 100 livestreamede vandringer gennem København, eller Teater Fantasts online version af børneforestillingen *Lille Frø*.

I kortlægningen har vi fokuseret på både nyproducerede og tidligere filmede forestillinger. Vi har ikke inkluderet online formidlings- og kommunikationsindsatser i kortlægningen. Vi anerkender, at mange teatre og scenekunstaktører har eksperimenteret og udviklet deres online formidling og kommunikation, men dette ligger uden for undersøgelsens sigte.

Vi har kortlagt den online scenekunst kategoriseret på baggrund af otte kategorier, der inddeler teatrene efter type, dvs. fx egnteater, lille storbyteater mv., men fokuserer hovedsageligt på de online scenekunstforestillinger eller -værker på baggrund af:

- **Scenekunstgenre:** Her er anvendt de genrebetegnelser, som Danmarks Statistik opererer med.<sup>6</sup>
- **Målgruppe:** Forestillingen eller værkets målgruppe.
- **Nyproduceret/gammel,** dvs. om forestillingen er nyproduceret eller om det er en tidligere forestilling eller værk, som er digitaliseret til online visning.
- **Medieformat:** Angiver forestillingens eller værkets medieformat, fx podcast, filmet forestilling, videomøder mv.
- **Betaling:** Angiver, om det blev afkrævet betaling, eller om det var en gratis online oplevelse.
- **Visningsform:** Angiver, om forestillingen skulle streames, downloades eller om det var live streaming.
- **Deltagerinteraktion:** Angiver, om der var mulighed for deltagerinteraktion under forestillingen, her indgår chat, like-funktioner, afstemninger mv.

### Tre online scenekunstværker

På baggrund af kortlægningen udvalgte projektpartnerne tre online scenekunstforestillinger, der skulle være udgangspunkt for de digitale teatersamtaler. I udvælgelsen blev der lagt vægt på at inkludere nyproducerede forestillinger, og at disse skulle repræsentere forskellighed i forhold til medieformater, visningsformater og publikumsinteraktion. Af praktiske årsager har vi også valgt tre cases, der blev spillet i projektperioden, eller hvor det var muligt at vise forestillingerne for et publikum i perioden.

De tre forestillinger, som blev udvalgt som cases i projektet, er meget forskellige scenekunstværker, der adskiller sig fra hinanden i forhold til længde, streamingform og

<sup>5</sup> Morten Frederiksen, Peter Gundelach, og Rikke Skovgaard Nielsen, *Mixed methods-forskning: principper og praksis*.

<sup>6</sup> Danmarks Statistik, *Scenekunst*.

mulighederne for at kommunikere eller interagere med andre i publikum under forestillingen:

- *Coronamonologerne*, Teater Republique/Østerbro Teater
- *Dig og mig ved dagry*, Teater Nordkraft
- *Safe Space*, Teater V

## Interviews

Der blev gennemført tre semistrukturerede ekspertinterviews med Pelle Koppel, teaterdirektør på Teater V, Minna Johanneson, teaterleder på Teater Nordkraft, og Emmet Feigenberg, direktør for Teater Republique/Østerbro Teater, som hver især repræsenterer de teatre, som har produceret og iscenesat de tre online scenekunstværker, som er udvalgt som cases til dette projekt. Formålet med interviewene var at undersøge teaterledernes visioner, deres strategiske overvejelser i forhold til publikumsoplevelserne og teatrenes erfaringer med at producere og vise de online værker.

De tre interviews med teaterledere blev gennemført for at undersøge spørgsmålene:

- *Hvilke overvejelser har Teater Nordkraft/Teater V/Teater Republique/Østerbro Teater gjort sig i udviklingen af deres online forestillinger i forhold til teatrenes kunstneriske profil, publikumsoplevelsen og de digitale medier?*
- *I hvilket omfang vurderer Teater Nordkraft/Teater V/Teater Republique/Østerbro Teater på baggrund af deres erfaringer med online forestillinger, at de vil fortsætte videreudviklingen af den digitale scenekunst?*

Alle tre interviews blev gennemført som online interviews af Rie Hammer fra ISCEM.dk og er efterfølgende transskriberet.

## Digitale teatersamtaler

Til at indfange publikums online scenekunstoplevelser anvendte vi digitale teatersamtaler, som er en online videreudvikling af metoden teatersamtaler. Teatersamtaler sætter den enkelte deltager egen oplevelse af at gå i teatret i centrum og giver mulighed for gennem samtale med andre at blive klogere på sin egen oplevelse og for teatret at blive klogere på deres publikums oplevelser af

forestillingen og teatret.<sup>7</sup> I sagens natur blev teatersamtalerne ikke afholdt på teatrene, fordi de foregik online. Ingen ansatte fra de tre teatre deltog i samtalerne, og vi valgte også, at det ikke skulle være de samme deltagere, der så alle forestillinger, hvilket også adskiller sig fra det traditionelle teatersamtaleformat.<sup>8</sup>

De digitale teatersamtaler blev gennemført for at undersøge spørgsmålene:

- *Hvordan oplever publikum den online scenekunst?*
- *Hvilken betydning har det for publikums oplevelser, når mødet med scenekunsten er digitalt medieret?*

Der blev gennemført tre digitale teatersamtaler med udgangspunkt i tre forskellige scenekunstværker. Der deltog fem til seks deltagere i hver teatersamtale – i alt 16 deltagere – der blev afholdt i perioden oktober-november 2020. Alle teatersamtaler havde en times varighed og blev gennemført via Zoom, der er en platform til at afholde videomøder, som blev valgt, da både Teater V og Teater Nordkraft havde anvendt Zoomformatet til deres forestillinger. Vi anså det for vigtigt at afholde synkrone ansigt-til-ansigt interviews og skabe en uhøjtidelig og afslappet interviewsituation, hvor deltagerne kunne dele deres oplevelser. At afholde teatersamtalerne via Zoom var ydermere praktisk, fordi vi dermed undgik at skulle inkludere foranstaltninger som transporttid, lokation, forplejning og andre praktikaliteter, som er forbundet med at afholde teatersamtaler i det fysiske rum.<sup>9</sup>

Enkelte deltagere havde på egen hånd opsøgt og set en af de tre online forestillinger, men hovedandelen af deltagerne var rekrutteret til at deltage i undersøgelsen. Rekrutteringen af deltagerne til teatersamtalerne er foregået gennem de tre udvalgte teatre og gennem "snowball sampling", som er en tilgang, hvor rekrutteringen foregår gennem eget ydre sociale netværk<sup>10</sup> ud fra et tilstræbt princip om maksimal variation inden for køn, alder og landsdel. Det var vigtigt at rekruttere deltagere, der havde en nysgerrighed på online scenekunstoplevelser og som før havde været i teatret. Det var altså teatervanter brugere. Alle digitale teatersamtaler blev optaget og efterfølgende transskriberet, og alle deltagere er anonymiseret. I denne rapport bruger vi derfor aliaser for alle deltagere og ikke deres rigtige navne.

<sup>7</sup> Louise Ejgød Hansen, *Behaviour and Attitude: The Theatre Talks Method as Audience Development*; Louise Ejgød Hansen, *Teatersamtaler som publikumsudvikling*.

<sup>8</sup> Louise Ejgød Hansen, *Teatersamtaler som publikumsudvikling*.

<sup>9</sup> Mandy M. Archibald m.fl., *Using Zoom Videoconferencing for Qualitative Data Collection: Perceptions and Experiences of Researchers and Participants*.

<sup>10</sup> Helle Neergaard, *Udvælgelse af cases i kvalitative undersøgelser*.

## DIGITALE TEATERSAMTALEDELTAGERE

<b>Antal</b>	Deltagere	<b>16</b>
<b>Køn</b>		
	Mand	<b>6</b>
	Kvinde	<b>10</b>
<b>Alder</b>		
	14-18	<b>3</b>
	19-24	<b>6</b>
	25-44	<b>4</b>
	45-64	<b>3</b>
<b>Region</b>		
	Nordjylland	<b>3</b>
	Midtjylland	<b>1</b>
	Syddanmark	<b>2</b>
	Sjælland	<b>2</b>
	Hovedstaden	<b>8</b>

Tabel 1

## Metodiske refleksioner

Det er værd at bemærke, at en teatersamtale er en kunstig situation, hvor personer, der ikke nødvendigvis kender hinanden, er sat sammen for at diskutere en forestilling, som de ikke selv har valgt. På trods af at hver teatersamtale blev startet med at præcisere, at projektet ikke var rekvireret af teatrene, og at de frit kunne kommentere på forestillingerne, så undskyldte enkelte deltagere, når de fremførte en kritisk bemærkning.

Det er også værd at bemærke, at diskussionen mellem deltagerne i teatersamtalerne var påvirket af afholdelsesformen på Zoom, fordi de var nødt til at vente på, at de andre deltagere færdiggjorde alle deres sætninger, hvilket gjorde samtalen langsommere. Dette medførte, at diskussionen blev mere styret. Dette er en kendt udfordring for online interviews, hvor det kan være sværere at aflæse det nonverbale sprog, fx ansigtsudtryk og kropssprog, end i interviews, hvor deltagerne sidder ansigt-til-ansigt.<sup>12</sup>

Det skal også nævnes, at *Coronamonologerne* ikke længere lå frit tilgængelige for deltagerne i teatersamtalen, hvilket betød, at deltagerne fik tilsendt et link til de fire udvalgte monologer og ikke havde adgang til dem via sociale medier eller teatrets hjemmeside. Hermed havde deltagerne i teatersamtalerne ikke mulighed for at se, like, dele eller kommentere på videoerne, som de ville have haft mulighed for, dengang monologerne var online tilgængelige. De kunne heller ikke se, hvordan andre tilskuere havde reageret på monologerne.

## Analytisk ramme

I vores analyse af publikumsoplevelser brugte vi i første fase en oplevelsesmodel, der er udarbejdet af Tosca og Klastrup<sup>13</sup> til transmedielle oplevelser, dvs. oplevelser, der udspiller sig på tværs af forskellige medieplatforme. Modellen udgøres af fem tråde ("experience threads"), der er gensidigt afhængige og sammenflettede, og seks meningsskabende handlinger ("sense-making operations"), som er forventninger, referencer, fortolkning, refleksion, appropriering og genfortælling ("anticipating", "connecting", "interpreting", "reflecting", "appropriating" og "recounting"). De meningsskabende handlinger finder sted i hver enkelt tråd. Modellens fokus er på oplevelsers tilblivelse igennem de fem forskellige oplevelsestråde.

I den første analysefase anvendte vi modellen til at gennemgå og kode vores datamateriale fra teatersamtalerne på baggrund af de fem oplevelsestråde, hvilket i den næste kodningsfase ledte os frem til tværgående tematikker i de online publikumsoplevelser. Modellen er især nyttig til at fokusere på publikums forforståelser, og på, hvordan en ny oplevelse knytter sig til deres forrige erfaringer. Vi ser online scenekunstoplevelser som tilblivelser, dvs. en oplevelse er ikke en statisk enhed, som er, men oplevelser er sammensatte af forskellige elementer, de er situerede og positionerede.

<sup>11</sup> Der er indhentet tilladelser fra forældre eller værger for alle deltagere under 18 år.

<sup>12</sup> Sarah Dodds og Alexandra Claudia Hess, *Adapting Research Methodology during COVID-19: Lessons for Transformative Service Research*.

<sup>13</sup> Susana Pajares Tosca og Lisbeth Klastrup, *Transmedial worlds and everyday life: networked reception, social media, and fictional worlds*.

Foto: Freya Sif Hestnes  
Coronamonologerne - Mens verden går under/  
Teater Republique/Østerbro Teater



# DET ONLINE SCENEKUNSTLANDSKAB - EN KORTLÆGNING

Efter statsminister Mette Frederiksen lukkede Danmark 12. marts 2020, gik der kun ganske kort tid, førend de første teatre kunne offentliggøre deres første online scenekunstinitiativer. I dette kapitel præsenterer vi resultaterne af kortlægningen af online scenekunstværker og forestillinger, som de danske institutionsteatre har produceret og præsenteret som følge af covid-19. Kortlægningen er gennemført med det formål at få et overblik over det online scenekunstlandskab anno 2020.

## Generelle tendenser

I perioden marts-august 2020 præsenterede den danske scenekunstbranche 93 online forestillinger. Disse værker var produceret af 22 danske institutionsteatre (Tabel 2), der er fordelt i hele landet, dog er der en særlig koncentration af teatre og kompagnier fra de største byer i Danmark. Blandt de forestillinger er der en håndfuld co-produktioner og samarbejder.

Som Tabel 3 nedenfor viser, så er det ikke kun én teaterkategori, der har vist online scenekunst i perioden. Det er alle teatre, store som små, der har præsenteret teater i et digitalt format. Blandt de små storbyteatre i Danmark har ni teatre vist online scenekunst, mens tallet for egnsteatrene er syv. Sammenlagt udkom de danske teatre med 93 online scenekunstværker. Her stod Det Kongelige Teater, og deres digitale tiltag *KGL Xtra* for over 3/5 af værkerne (Tabel 3).

## Scenekunstgenrer

I forhold til genrer ser vi, at skuespil er mest fremtrædende, 33 % af de danske teatre har præsenteret online skuespil. Dette er efterfulgt af opera (19 %), performance (17 %) og ballet (16 %) (Tabel 4).

Hvis vi sammenligner med opgørelserne fra Danmarks Statistik over scenekunstopførelser i sæson 18/19, så er andelen af online skuespil væsentlig lavere, mens andelen af online balletter og performanceværker er højere end de analoge forestillinger. I sæson 18/19 var fordelingen af genrer således: skuespil 58 %, opera/musik dramatik 16 %, ballet og dans 7 %, nycirkus og performance 11 % og øvrige genrer 8 %.<sup>14</sup>

Det er udelukkende Det Kongelige Teater, som har præsenteret online opera- og balletforestillinger i perioden. Blandt de tre online musikforestillinger er Odense Teaters *Forårsrullen* et eksempel på en musikforestilling, der kunne streames fra teatrets hjemmeside. For performanceværkerne har både egnsteatre og små storbyteatre, men også Det Kongelige Teater produceret online værker. Et eksempel på online performanceværker er Carte Blanchés *Radiopoems*, som var podcasts, der skulle downloades.

TEATRE	ANTAL TEATRE 22
Det Kongelige Teater	1
Landsdelsscene	3
KBH T	2
Egnsteater	7
Lille storbyteater	9
<b>Total</b>	<b>22</b>

Tabel 2

SCENEKUNSTGENRER	%	ANTAL
Ballet	16%	15
Cabaret	1%	1
Dans	10%	9
Musikteater	3%	3
Opera	19%	18
Performance	17%	16
Skuespil	33%	31
<b>Total</b>	<b>100%</b>	<b>93</b>

Tabel 4

De sammenlagte procentsatser giver kun 99 %, hvilket skyldes afrunding, der er korrigeret i totaltal

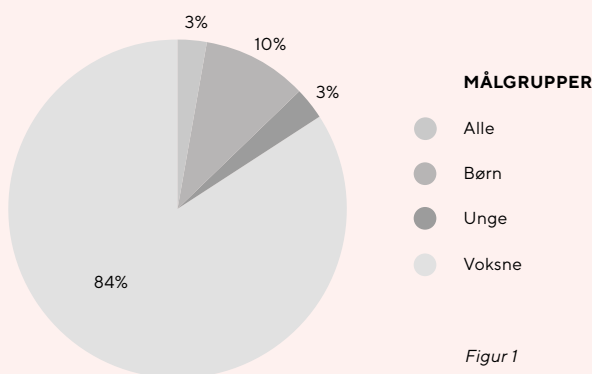
TEATRE	FORESTILLINGER I %	ANTAL FORESTILLINGER
Det Kongelige Teater	67%	62
Landsdelsscene	4%	4
KBH T	2%	2
Egnsteater	15%	14
Lille storbyteater	12%	11
<b>Total</b>	<b>100%</b>	<b>93</b>

Tabel 3

<sup>14</sup> Danmarks Statistik, *Scenekunst*.

## Målgrupper

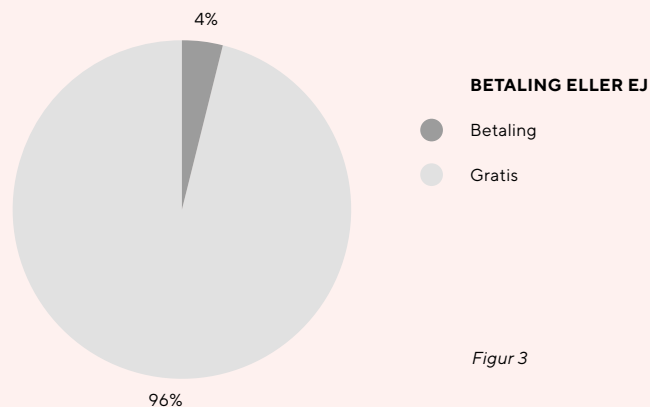
Når vi ser på, hvilke målgrupper de online forestillinger henvender sig til, var det først og fremmest til voksne. 84 % af den online scenekunst var målrettet voksne, mens 10 % var til børn, 3 % af forestillingerne var til unge og 3 % var henvendt til alle. Ingen af de online børneforestillinger i kortlægningen var livestreamede forestillinger, men bestod hovedsagelig af tidligere forestillinger, dog var Dansk Rakkerpaks online initiativ *Faster Cool TV* et nyt format, der kunne streames på YouTube.



Figur 1

## Betaling eller ej

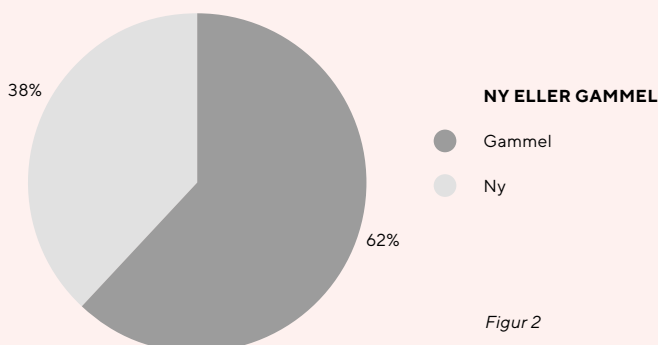
Størstedelen af den online scenekunst var gratis tilgængelig, kun til 4 % af de online forestillinger fra perioden marts-august skulle der købes billetter for at kunne se forestillingerne (Figur 3). Blandt betalingsforestillinger var *Safe Space* (Teater V) og *Dig og mig ved daggry* (Teater Nordkraft). Teatre, som ikke tog betaling for visninger af deres online forestillinger, præsenterede ofte forestillingerne som en gave til publikum. Fx skriver det tidligere Mungo Park Kolding i forbindelse med visningen af *Anne Marie gift Carl Nielsen*, at forestillingen kan vises på grund af kunstnerens gavmildhed og velvilje, og at den er at betragte som et "påskeæg, til dig fra kunsten"<sup>15</sup>.



Figur 3

## Ny eller gammel

Kortlægningen viser også, at 62 % af den online scenekunst var tidligere forestillinger, som var tilgængeliggjort online, mens 38 % af den online scenekunst i perioden var nyproduceret (Figur 2). Et eksempel på en tidligere forestilling, som var gjort tilgængelig online, var forestillingen *Anne Marie gift Carl Nielsen*, der var fra sæson 2014/2015, men kunne ses i perioden 6.-12. april via Mungo Park Koldings (nu Kolding Egnsteater) website 6.-12. april. Derimod var Det Kongelige Teaters forestilling *Karantæne*, der havde premiere 9. april 2020, en helt nyskrevet forestilling, der tog udgangspunkt i Danmarks coronanedlukning.

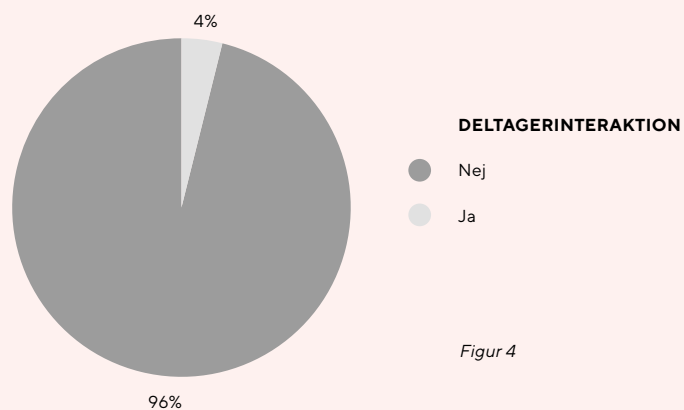


Figur 2



<sup>15</sup> Mungo Park Kolding, *Mungo Park Kolding*, Facebook opdatering, 7. april 2020.

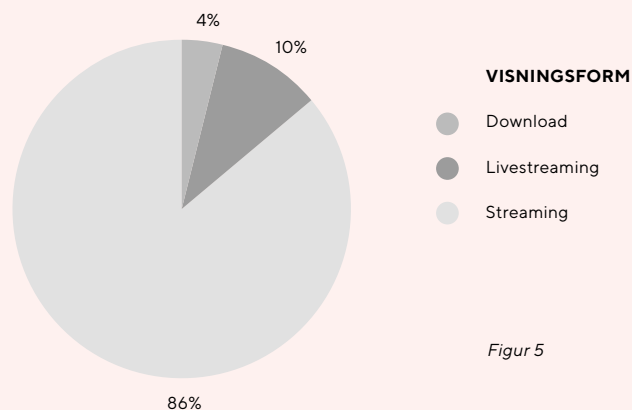
Et af de særlige karakteristika ved online medier er muligheden for at kunne deltage, interagere eller kommunikere på andre måder end ved klassiske transmissionsmedier. Kortlægningen viser dog, at kun en lille andel af de online forestillinger har benyttet disse muligheder for deltagerinteraktion. 96 % af forestillingerne havde ikke deltagerinteraktion, mens 4 % var i et format, hvor deltagerne havde en mulighed for at interagere eller kommunikere med forestillingen eller hinanden. I forestillinger, der blev vist på platformen Zoom, var der fx i Teater Vs *Safe Space* mulighed for at bruge Zooms reaktionsknapper (emojis) under forestillingen, mens publikum i Sydhavn Teaters performanceværk *FuturX* kap. 5: *Biodiversitet*, der var skabt som et digitalt værk, kunne bevæge sig ind og ud af forskellige online rum på videokonferenceplatformen Zoom (Figur 4).



Figur 4

## Visningsform

De fleste online scenekunstforestillinger skulle streames enten via en social medieplatform som Facebook eller Instagram eller via en hjemmeside. I disse tilfælde har publikum selv kunnet bestemme, hvornår de ønskede at se forestillingen. Det samme gør sig gældende for forestillinger, der skulle downloades. Forestillinger, der blev livestreamet, kunne derimod udelukkende opleves på en bestemt dato og på et bestemt tidspunkt. Som Figur 5 viser, skulle det overvejende flertal (86 %) af online scenekunstforestillinger streames. Eksempler på livestreamede forestillinger er fx *Frameworks* af Bora Bora og Aarhus Teater og Den Danske Scenekunst Skoles forestilling *Alterumuligt*, der skulle have været spillet på Aarhus Teater, men som i stedet blev iscenesat som en liveforestilling, der spillede 23.-30. maj. *Vækkelsen* af Mungo Park Allerød er et eksempel på værkerne i podcastformat, der skulle downloades.



Figur 5

I den korte periode marts-august 2020 har de danske institutionsteatre produceret og præsenteret 93 online scenekunstforestillinger.

Størstedelen af den online scenekunst har været skuespil, performance og opera målrettet det voksne publikum. Den overvejende del af den online scenekunst har været gratis tilgængelig i perioden.

81 % af de online forestillinger var optagelser af forestillinger som var tilgængeliggjort online.

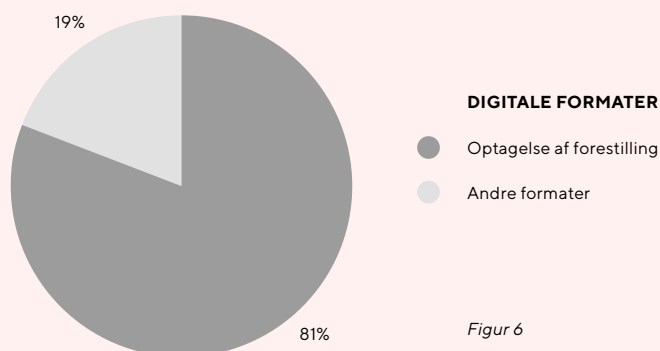
19 % af de online forestillinger var specifikt produceret til digitale eller online medier.

10 % af de online forestillinger har været livestreamet.

90 % kunne streames.

## Digitale formater

Som Figur 6 viser, var 81 % af de online forestillinger optagede forestillinger, dette inkluderede både nyproducerede og tidligere forestillinger, mens 19 % var i andre digitale formater produceret til online platforme, fx Zoom og podcasts.



Figur 6

## TRE ONLINE SCENEKUNSTCASES

I dette kapitel præsenterer vi de tre udvalgte online scenekunstscases: *Coronamonologerne* af Teater Republique/Østerbro Teater, *Dig og mig ved daggry* af Teater Nordkraft og *Safe Space* af Teater V, og de overvejelser og strategier, som har ligget til grund for de tre online forestillinger og værker. Som beskrevet i metodekapitlet er de tre cases udvalgt blandt 93 online forestillinger, fordi de hver især præsenterer forskellige formater, visningsformer og interaktionsmuligheder.

### *Coronamonologerne*

*Coronamonologerne* var 14 monologer af ca. 7-8 minutters varighed, der baserede sig på nyt materiale fra en række danske forfattere og dramatikere, der hver især blev bedt om at reflektere over coronakrisen. *Coronamonologerne* var kurateret af Teater Republique/Østerbro Teater med Rikke Hedeager, Klaus Rothstein og Emmet Feigenberg som redaktører. *Coronamonologerne* blev fortolket af skuespillere fra deres egne hjem og bliver i teatrets pressemateriale beskrevet som en slags "kunstneriske hjemmevideoer" i "snack-size" som en reaktion på et Danmark i undtagelsestilstand. *Coronamonologerne* kunne streames på teatrets website, Facebookside og YouTube i perioden 31. marts-30.juni 2020 og er ifølge teatrets egne undersøgelser blevet vist til ½ mio. brugere. *Coronamonologerne* var gratis at se og tiltænkt som en "gave – nu og her".

Til dette projekt udvalgte Rie Hammer fra IScene.dk i samråd med Teater Republique/Østerbro Teater fire monologer:

- *Tak for sidst shithead* af Christina Hagen med Ida Cæcilie Rasmussen
- *Nu må du ikke blive sur* af Thomas Korsgaard med Anders Budde Christensen
- *Hver morgen er jeg rask og frisk* af Anna Bro med Danica Curcic
- *Mens verden går under* af Suzanne Brøgger med Jeanett Albeck

I interviewet med teaterdirektør Emmet Feigenberg forklarer han, at ideen til *Coronamonologerne* blev undfanget i dagene umiddelbart efter 12. marts 2020, hvor to overordnede spørgsmål pressede sig på blandt teatrets medarbejdere: "Hvordan holder vi kontakten levende med vores publikum? Og hvordan griber vi øjeblikket?" Som Feigenberg udtrykte det, var nedlukningen som følge af covid-19 ikke bare Teater Republique/Østerbro Teaters problem, men en udfordring for hele Danmark, og derfor så han og teatret det som teatrets opgave at respondere på dette:

Foto: Teater Republique/Østerbro Teater  
*Coronamonologerne - HverMorgenErJegFrisk/*  
Teater Republique/Østerbro Teater



Foto: Louise Dybbro  
*Dig og mig ved daggry*/  
Teater Nordkraft



*"Vi synes, at teatrets opgave må være at reagere på sin tid. Og så opstod denne her idé med at sige: jamen, så laver vi noget, som folk kan tilgå uden at gå i teatret."*

### ***Dig og mig ved daggry***

*Dig og mig ved daggry* i Zoomformat var en online version af den analoge forestilling, der skulle have spillet på Teater Nordkraft, men som følge af covid-19 blev konverteret til en online version, hvor skuespillerne spillede hjemme fra deres egen bolig. *Dig og mig ved daggry* er en Reumertvindende forestilling, der bygger på ungdomsromanen med samme titel af Glenn Ringtved og Sanne Munk Jensen fra 2013. Onlineversionen af *Dig og mig ved daggry* spillede i perioden 20. april-7. maj 2020 og blev præsenteret som en ungdomsforestilling. Derfor var det også særligt folkeskoler og ungdomsuddannelser, som

var glade for onlineversionen til deres hjemsendte elever. Som i den analoge forestilling blev også den online forestilling spillet af Teater Nordkrafts faste ensemble i de samme roller og varede knapt 2½ time med pause. Når publikum havde bestilt og betalt en billet, fik de tilsendt en e-mail med information om forestillingen og et link til forestillingen på Zoom.

Publikum havde ikke mulighed for at bruge Zooms kommunikationsfunktioner, ligesom det heller ikke var muligt for publikum at slå deres webkamera eller mikrofon til. Forestillingen blev ikke spillet live, men blev vist på særlige tidspunkter, som havde forestillingen været en online liveforestilling. Efter alle online visninger havde publikum mulighed for at kommunikere med skuespillere fra forestillingen i en

after talk. Her kunne publikum skrive spørgsmål til skuespillerne, der kunne besvare spørgsmålene via en liveforbindelse.

### **Safe Space**

*Safe Space* var Teater V's første digitale satsning. Det var en true crime livestreamet forestilling, der blev vist via Zoom, i første omgang 28. maj-6. juni 2020 og sidenhen 18. august-10. september 2020. *Safe Spaces* koncept var tænkt som en online live forestilling fra begyndelsen. I forestillingen møder vi 23-årige Ene, som har sin egen livestream, hvor hun fortæller sine følgere om sin hverdag og sine tanker. En dag modtager hun en konvolut uden afsender, og det er forestillingens afsæt. Folk, der havde købt billet, fik på spille dagen tilsendt et link til forestillingen på Zoom i en

e-mail. *Safe Space* varede 55 minutter og under forestillingen var det muligt at bruge Zooms chatfunktion og sende beskeder til de øvrige tilskuere eller reagere på forestillingen med emojis. Publikum havde valget mellem at slå deres webkamera til eller fra undervejs i forestillingen. Dette betød, at publikum kunne vælge en visning af forestillingen, hvor det var muligt at se de øvrige tilskuere under forestillingen eller udelukkende have forestillingen på skærbilledet. Efter hver forestilling var der en after talk med teatrets leder Pelle Koppel og de medvirkende. *Safe Space* er den første forestilling under Future V, der er Teater Vs digitale satsning, et online scenerum for "ny dansk digi-dramatik", der er nyskrevne fiktionsfortællinger til digitale platforme. Future V er et længerevarende initiativ, som skal række ud over coronarestriktionerne.<sup>16</sup>

Foto: Teater V  
*Safe Space*/  
Teater V



<sup>16</sup> Teater V, *Om Future V - Future V*.

## Online teater - En påtrængende nødvendighed

Covid-19 satte en brat stopper for teatrenes mulighed for at spille forestillinger og møde deres publikum i teatersalen. Nedlukningen af Danmark, herunder landets teatre, betød, at Teater Republique/Østerbro Teater, Teater Nordkraft og Teater V måtte reagere på situationen, og det blev en påtrængende nødvendighed for teatrene at handle for at holde sig relevante og være i kontakt med publikum. For den danske scenekunstbranche har covid-19 været udslagsgivende for, hvad John Kotter, Harvard professor i forandringsledelse, refererer til som "sense of urgency", en oplevelse af påtrængende nødvendighed. Ifølge Kotter er oplevelsen af nødvendighed af afgørende betydning for at kunne skabe forandring i en organisation. Uden den vil medarbejdere ikke være indstillet på at yde den ekstra indsats, der skal til for at skabe afgørende forandringer.<sup>17</sup> Ingen af teatrene havde i sagens natur en coronastrategi eller en digital publikumsudviklingsplan liggende i skuffen til lejligheden. Det betød dog ikke, at teatrene ikke var villige til at gentænke scenekunsten, henvendelsesformen til publikum eller scenekunstrummet i en digital kontekst. Tværtimod medførte corona, at nogle teatre gav sig i kast med en publikumsudviklingsproces, som ellers ville have taget flere år, eller som ville have været tænkt og gennemført anderledes.

Dog skal det tilføjes, at ingen af teatrenes online initiativer blev udviklet på baggrund af et behov, som publikum udtrykte, men at behovet for online forestillinger blev identificeret af teatrene selv. Ligesom ingen af teatrene selv havde planlagt at iværksætte egne undersøgelser eller lave analyser af publikumsadfærden på baggrund af webstatistik fra de forskellige digitale platforme eller kvalitative analyser af publikumsoplevelsen for at få en forståelse af de digitale eksperimenteres publikums- og oplevelsesmæssige rækkevidde og spændvidde.

Teater V's forestilling *Safe Space* er som den eneste af de tre forestillinger en del af et større digitalt initiativ på Teater V og indgår i teatrets langsigtede planer om at indtage det online rum, men covid-19situationen har alligevel sat ekstra skub på udviklingen for Teater V. Ifølge Pelle Koppel handler dette om at: "*corona har betydet, at vi i løbet af tre måneder faktisk sprang 3-5 år over i vores forståelse af, hvad det digitale kan og hvordan det opleves.*"

Pelle Koppels anskuelse bakkes op af forskere, der beskæftiger sig med digitaliseringsprocesser i samfundet.<sup>18</sup> Som følge af covid-19 er store dele af vores samfundsaktivitet flyttet online, hvilket har haft den betydning, at almindelige bor-

gere er blevet langt mere fortrolige med digitale medier. På den måde har covid-19 accelereret samfundets digitalisering.

Alle teaterledere forklarer, at de i perioden efter nedlukningen af Danmark er blevet mødt af opbakning fra medarbejdere, kunstnere og fonde, der alle har ønsket at støtte op om initiativerne pga. den påtrængende nødvendighed, som covid-19 har ført med sig. Minna Johannesen konkluderer: "*Det har betydet meget for teatret, at vi gjorde det, både for teatrets selvfølelse, at vi faktisk fik produceret noget under den der tid, som ellers havde været meget træls, men som vi egentligt har et godt minde af*", mens Emmet Feigenberg forklarer, "*Alle forstod, hvad der var på spil, og hvor meget det selvfølgelig hastede. Og så skyndte de sig. Og så fik vi tilbagemeldinger med prisværdig fart.*"

For alle tre teatre var det vigtigt, at deres online tiltag var noget andet end en online tilgængeliggjort forestilling. "*Jeg havde det rigtig meget sådan, at det ikke må ligne en forestilling*", udtaler Minna Johannesen. Til gengæld har hun været optaget af, at *Dig og mig ved dag gry* bibeholdt samme nerve og intensitet som en fysisk liveforestilling. Dette betød, at de på Teater Nordkraft valgte, at forestillingen blev optaget som et one take af hele forestillingen med fejl og mangler for at understrege en livefølelse. I *Safe Space* var liveelementet et bærende element i forestillingens fortælling. Som Pelle Koppel understreger: "*Det er livemomentet, det er det eneste afgørende punkt. Det afgørende punkt er, at teatret er her og nu. Teatret er nuets kunst. Og det har det altid været, og det skal det altid være, det er det, der gør det forskelligt fra alt det andet.*"

### Det muliges kunst

Teater V har erfaret, hvordan covid-19situationen skabte en særlig påtrængende situation. De har tidligere søgt støtte til at gennemføre deres digitale initiativ, men løb dengang ind i en række udfordringer bl.a. i forhold til at få anerkendt online liveforestillinger som egenproduktioner. Derudover oplevede de også udfordringer ved at få omverdenen til at forstå, hvorfor teatret skulle bevæge sig ind i det online rum.

Fordi de online initiativer blev konceptudviklet og produceret på ganske kort tid, blev værkerne også betragtet som "det muliges kunst", hvilket vil sige, at beslutninger vedr. mediekanaler, forestillingsformater, visningsformer, målgrupper mv. blev truffet hurtigt. Blandt andet forklarer Emmet Feigenberg vigtigheden af at kunne agere hurtigt: "*Jeg tror, det vigtigste er at gentage, at det var vores pligt*". I denne formulering ligger et opråb til teatret om at mobilisere alle kræfter for at få søsat *Coronamo-*

<sup>17</sup> John P. Kotter, *A Sense of Urgency*.

<sup>18</sup> Fx Stuart J. Barnes, "Information Management Research and Practice in the Post-COVID-19 World"; Muhammad Mustafa Kamal, "The Triple-Edged Sword of COVID-19: Understanding the Use of Digital Technologies and the Impact of Productive, Disruptive, and Destructive Nature of the Pandemic".

nologerne. Feigenberg understreger: "at teatret skal levere samtidsdramatik og være relevant i sin tid nu og her og levere en kunstnerisk respons, der kan respondere på den aktuelle situation "[...] noget skudt fra hoften". På den måde er Coronamonologerne heller ikke tænkt som en almindelig forestilling, og processen med at sørge for, at Coronamonologerne kunne udkomme, var også meget anderledes. Emmet Feigenberg betragter heller ikke monologerne som fuldstændig færdige, gennemarbejdede og afsluttede forestillinger.

I Feigenbergs udtalelse kan også læses, at Coronamonologerne er Teater Republique/Østerbro Teaters måde at sørge for at være relevante til enhver tid, hvilket også blev udtrykt i det tidligere Mungo Park Koldings måde at beskrive deres tilgængeliggørelse af forestillingen *Anne Marie gift Carl Nielsen* som værende "et påskeæg" og "en gave fra kunsten", der kan – om ikke redde – så i hvert fald dulme vores flossede covid-19nerver.

Ifølge Teater Nordkrafts leder Minna Johannesen var hun endnu ikke tiltrådt som teaterleder, da ideen til den online forestilling blev fremsat på et morgenmøde på Zoom. Den digitale transformation af *Dig og mig ved dagry* skete ikke på baggrund af nøje tilrettelagte strategier. Teatret havde allerede solgt billetter til forestillingen til en række skoleklasser, som teatret kontaktede for at høre, om de ville være interesserede i at se forestillingen med deres elever i en digital udgave. Ud fra deres positive tilbagemeldinger gik Minna Johannesen og resten af holdet i gang med forberedelserne. Som hun sagde, så var der en stemning blandt medarbejderne af, "vi skal ikke bare sidde og vente. Vi skal gøre noget!"

## En digital døgnflue?

Fordi ingen af de online forestillinger har været planlagt, men blev produceret i hast, er de kommende digitale planer for Teater Nordkraft og Teater Republique/Østerbro Teater ikke tegnet op. Det betyder også, at hverken Minna Johannesen eller Emmet Feigenbergs repertoire for næste sæson indeholder særlige digitale værker. De to teaterledere vil ikke afvise, at de i fremtiden vil videreudvikle det digitale format, men det vil ikke have deres primære opmærksomhed. Dette til trods for, at begge teaterledere konkluderer, at der har været en stor presse- og publikumsbevågenhed. Ifølge online statistik fra Østerbro har op mod ½ million set *Coronamonologerne*. Selvom dette tal ikke giver indsigt i publikums oplevelser eller siger noget om publikums engagement i værkerne, giver det dog et fingerpeg om en stor interesse. Både

Johannesen og Feigenberg forklarer, at de ser deres online forestillinger som eksperimenter, og at online scenekunst i deres øjne hverken kan eller skal sidestilles med fysiske forestillinger i teatersalene på deres teatre. I den anden ende af spektret er Pelle Koppel, som med Future V ønsker at fortsætte og satse på at udvikle den digitale scenekunst. I den sammenhæng håber han på økonomisk og strukturel opbakning til, at det vil kunne lade sig gøre, og på spørgsmålet "Hvor placerer den digitale scenekunst sig i jeres fremtidsplaner?", svarer han, at den er "sidestillet med det andet, hvis det er muligt".

Hvad angår spørgsmålet, om de online initiativer skal være gratis eller koste noget, har de tre teatre forskellige tilgange, hvor Teater Republique/Østerbro Teater lægger sig op ad størstedelen af de øvrige danske teatre, som har tilbudt gratis online forestillinger, mens det er lykkedes både Teater V og Teater Nordkraft at lave en forretningsplan for deres online forestillinger, hvor de har solgt billetter til forestillingerne, som var det en fysisk forestilling.

For Teater Nordkraft, Teater V og Teater Republique/Østerbro Teater betød covid-19nedlukningen i foråret 2020, at det blev en tvingende nødvendighed at reagere på situationen og tilbyde publikum et kunstnerisk modsvar. Alle digitale produktioner blev pga. tidspresset et spørgsmål om det muliges kunst. Selvom de digitale scenekunstinitiativer af teaterlederne beskrives som værende en succes, så er det usikkert, om teatrene skal fortsætte ud af det digitale spor. Alle tre teaterledere efterspørger dog mere viden, der kan kvalificere fremtidig udvikling.

Foto: Det Kongelige Teater  
Karantæne/  
Det Kongelige Teater



## ONLINE SCENEKUNSTOPLEVELSER

I dette kapitel præsenterer vi resultaterne af de tre digitale teatersamtaler, som blev afholdt på baggrund af forestillingerne *Coronamonologerne*, *Dig og mig ved dag gry* og *Safe Space*. I hver teatersamtale deltog fem til seks personer, i alt 16 publikummer fra hele landet. I det følgende præsenterer vi de centrale tværgående temaer for deltageres online scenekunstoplevelser.

### Forventningens glæde

Forventninger til en oplevelse er rammesættende for selve oplevelsen. Dette gælder også online scenekunst. Her var deltageres forventninger knyttet til deres erfaringer og viden fra tidligere teateroplevelser og til deres forståelser af, hvad et teater er, og hvad en teateroplevelse indebærer. En overvejende del af deltagerne i teatersamtalerne, både blandt dem, som på eget initiativ havde set en online forestilling, og dem, som var rekrutteret til at se forestillingerne, havde generelt lave forventninger til onlineforestillingerne. Deres forventningsbeskrivelser indeholdt ord som kedelig, mystisk og *"det kan ikke være en teaterforestilling"*.

Særligt hos deltagerne i teatersamtalerne var der en forventning om, at den online scenekunst ville bestå af filmede forestillinger. Dette stemmer også overens med, at langt størstedelen af de online forestillinger, der blev præsenteret under coronanedlukningen, rent faktisk var tidligere produktioner, der er blevet filmet og gjort digitalt tilgængelige (Se afsnit om visningsform side 13). Som Oline udtrykte det: *"Altså, jeg havde egentligt forventet, da jeg fik at vide, det var en online forestilling, at det var noget, de havde filmet, at de var på en scene som normal vis ik'."* (Oline, 19 år, *Dig og mig ved dag gry*).

De yngre deltagere refererede til deres erfaringer med at modtage online undervisning, når de beskrev deres forventninger til online forestillinger. Det siger dels noget om, hvordan de opfatter det at modtage undervisning online, og dels siger det noget om de unges forhold til teater, som de primært møder i undervisningssammenhænge eller som en del af en anden voksenstyret aktivitet. Dvs. det at gå i teatret er ikke nødvendigvis noget, de yngre publikummer på eget initiativ opsøger. *"Jeg havde den forventning, at det ville være meget mere kedeligt, end det var. For da jeg først tænkte på det, så ville jeg tro, det var ligesom i skolen, hvor det hele foregår online. Nogle gange, så bliver det virkelig bare en person, der står og snakker..."* (Vigdis, 19 år, *Dig og mig ved dag gry*)

Andre deltagere forklarede, at deres tvivl var et udtryk for, at de slet ikke kunne forestille sig at skulle se teater

på en computerskærm, fordi de aldrig havde prøvet det før og på ingen måde kunne forestille sig, hvad en online forestilling kunne være. Caroline og hendes mor, som havde vundet billetter til *Safe Space*, var begge meget skeptiske: *"Man kan da ikke se en teaterforestilling på sin computer. Det virker da mystisk. Så sagde jeg: Ej kom nu. Skal vi ikke bare prøve, vi kan jo altid hoppe ud igen, hvis det ikke er noget. Så vi var meget skeptiske. Min mor var, og jeg var også sådan lidt... Hvad får man ud af det?"* (Caroline, 46 år, *Safe Space*).

Andre udtrykte samme skepsis som Caroline og hendes mor. Særligt fraværet i det online oplevelsesrum af teaterbygningen, som almindeligvis er ramme- og iscenesættende for oplevelsen, blev understreget. Bygningens betydning for oplevelsen handler både om, at teatret er et mødested, hvor forskellige individer samles i et publikumsfællesskab, og om, at der i teatret er en særlig stemning eller fortættet atmosfære, der opstår, når hele salens opmærksomhed og koncentration er rettet mod scenen. Fordi teatersamtaledeltagerne forestillede sig, at fællesskab, atmosfære og stemning ville være fraværende digitalt, så havde de lave forventninger til oplevelserne. Andreas formulerer sine lave forventninger til *Safe Space* på følgende måde: *"Jeg tænkte, det kan ikke være teater. Der er en grundingrediens, der er fuldstændigt fjernet, så jeg havde meget lave forventninger."* Han fortsætter uddybende: *"Grundelementet af, at vi er samlet i den samme fysiske ramme, og oplever hele den stemning og det sammenhold, der er i en fysisk teatersal eller et andet sted, hvor man kan opleve teater, det, tænkte jeg, ville mangle. Det der med, at publikum er en samlet enhed."* (Andreas, 24 år, *Safe Space*)

Teatrenes egen tvivl om onlineforestillingerne, som bl.a. kan aflæses i deres kommunikation, kan også have bidraget til vores deltageres lave forventninger. Fx skrev Teater Republique/Østerbro Teater i deres intro til hver monolog *"Det muliges teater, mens kontakten mellem sal og scene for en tid er afbrudt"*, og Teater Nordkraft understregede i deres introduktion til *Dig og mig ved dag gry*, at forestillingen var et *"formmæssigt eksperiment"*, at publikum skulle *"tilgive og omfavne alle tekniske mangler"*, og at teatret havde haft meget kort tid til at sætte den online version af forestillingen op.

Der var en generel positiv tilgang til online scenekunst, efter deltagerne havde set forestillingerne. Den positive tilgang blev udtrykt med både overraskelse og delvis lettelse over, at oplevelserne var langt bedre, end de havde turdet håbe på. Overraskelserne kan også skyldes, at der i

overvejende grad var et lille kendskab til teatrenes online scenekunstiniciativer. Dette gælder ikke bare vores tre udvalgte scenekunstcases, men helt generelt. Blandt deltagerne, som vi havde rekrutteret og bedt om at se en online forestilling, havde ingen set andre online scenekunstværker. Heller ikke de, som var vant teatergængere og så operaforestillinger i tv. I den forbindelse er det også værd at notere sig, at flere udtalte, at de gerne vil se flere online scenekunstforestillinger, men de ikke vidste, hvor de skulle lede, ligesom de heller ikke havde været opmærksomme på alle de digitale forestillingstilbud, som teatrene havde tilbudt under coronanedlukningen i foråret. Det får os til at konkludere, at selvom publikummerne synes, de online oplevelser var gode, så er de ikke nødvendigvis på deres radar.

## Digital literacy

Vi ser, at deltagernes forventninger til de tre online forestillinger var baseret på deres tidligere erfaringer og viden. På samme måde er digitale oplevelser også tætkoblet til den øvrige mediebrug. Vores deltagere bruger deres oplevelser og erfaringer fra deres eget daglige liv med digitale platforme, genrer og medier til at danne en forståelsesramme for at afkode og fortolke deres oplevelser af de tre online scenekunstforestillinger. Her er det relevant at indskyde begrebet "digital literacy", der indkredser dette. På dansk bruges ofte oversættelsen "digital dannelse" om digital literacy, der henviser til evnen til at identificere og afkode digitale medier og deres formater og tage medierne i brug på baggrund af mediets præmisser.<sup>19</sup>

Vi ser i vores dialog med deltagerne, at de selv laver sammenligninger til digitale medier og digitalt medieindhold i forhold til at finde mening i de nye scenekunstforestillinger, som de bliver præsenteret for. Dette betyder også, at de ikke har de samme forventninger til de forskellige forestillinger, men at forventningerne er platform-/medie-/brugs-/genrespecifikke, afhængig af hvilke sammenligninger, der giver mest mening for dem.

Her er de forskellige medier og platformes digitale "affordances" afgørende. "Handlemuligheder" er den danske oversættelse af det engelske affordance, som refererer til de opfattede og de faktiske egenskaber ved en genstand, og hvordan disse egenskaber muliggør forskellig brug og handlinger, alt efter hvem der bruger genstanden.<sup>20</sup> Det er relevant at inddrage affordancebegrebet i denne sammenhæng, fordi det fokuserer på, hvad publikum ser, og hvad de forskellige digitale platforme og genrer tillader dem at opleve.

Affordances kan forstås på interfaceniveau, men også i forhold til interaktion, valg af device, og det medierede rum, der opstår.

De platforme, medier, oplevelsessituationer og genrer, som teatersamtaledeeltagerne bruger til at sammenligne de tre scenekunstoplevelser med var:

- *Safe Space*: Zoommøder eller -undervisning.
- *Coronamonologerne*: Instagram Stories, YouTubevideoer, Film/tv (i mindre grad).
- *Dig og mig ved daggry*: YouTube, blogs, Instagram Stories, Zoomundervisning (i mindre grad).

I Zoommøder bliver man indkaldt til et bestemt tidspunkt, og det er for det meste obligatorisk at deltage. Dette genkender vores deltagere, hvilket også mimer det at gå i teatret, hvor forestillingen begynder på et særligt tidspunkt. Afhængig af mødets natur vil der i Zoommøder både være mulighed for at deltage aktivt og at deltage ved sin blotte tilstedeværelse. Dette gør sig også gældende i Zoomteaterforestillinger. I nogle forestillinger er publikums aktive deltagelse en del af værket, mens publikums deltagelse i langt de fleste forestillinger sker ved at være tilskuer til et forestillingsværk. I både *Safe Space* og *Dig og mig ved daggry* havde deltagerne ikke et direkte ønske om at få flere interaktionsmuligheder eller at få indflydelse på forestillingen. Begge dele på grund af forestillingens indhold. Under *Safe Space* havde publikum muligheden for at skrive kommentarer og bruge reaktionsknapperne, men særligt reaktionsknapperne blev anset som værende ude af kontekst i forhold til forestillingen og dens tema: "*De der emojis var lidt for useriøse*" (Caroline, 46 år, *Safe Space*).

Dog var der større velvilje i forhold til at sende en klappe-emoji, da forestillingen var slut, fordi dette passede til almindelige teaterkonventioner. Chatfunktionen blev af de fleste fravalgt, fordi det støjede: "*Jeg valgte det bevidst fra, fordi jeg ville blive distraheret*" (Andreas, 24 år, *Safe Space*). De afviser ikke, at en chatfunktion kunne give mening efter en forestilling, men ikke under forestillingen, det blev for forstyrrende.

Heller ikke i *Dig og mig ved daggry* havde publikum et behov for at skulle interagere med skuespillerne eller hinanden, fordi fortællingen og skuespillet var så intenst og rørende, og at det derfor ville virke upassende, hvis der

<sup>19</sup> Yoram Eshet-AIKalai. (2004). "Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era"; David Buckingham (2006). "Defining digital literacy - What do young people need to know about digital media?"

<sup>20</sup> Taina Bucher og Anne Helmond, "The Affordances of Social Media Platforms"; Donald A. Norman, *The Design of everyday things*.

pludselig skulle være publikumsinteraktion i følelseladede scener: *"Jeg synes, det var så rørende, at jeg fik tårer i øjnene op til flere gange"* (Vigdis, 19 år, *Dig og mig ved daggy*).

For *Coronamonologerne* forholdt det sig lidt anderledes med ønsket om interaktion. Her blev der netop udtrykt et ønske om at kunne interagere med videoerne, fordi man på de sociale medier kan like, dele, skrive kommentarer, gå i dialog. Den nuværende form var for statisk. Hvilket giver mening, fordi monologerne netop var tilgængelige på de sociale medier, og det derfor var muligt at dele dem eller komme med kommentarer.

Deltagerne, som så *Dig og mig ved daggy*, og som hovedsageligt kendte til Zoom fra undervisningssammenhænge, så ikke det digitale format som noget ekstraordinært. At opleve noget på en skærm var ikke en ny oplevelse eller noget særligt i sig selv, heller ikke i en coronatid: *"I den her tid er vi vant til, at når vi gør tingene digitalt på grund af omstændighederne, og så tænker man automatisk, at det ikke kan blive lige så godt..."* (Oline, 19 år, *Dig og mig ved daggy*). Af denne årsag var de måske mindre interesserede i Zoom som ramme og Zooms funktionaliteter og mere interesserede i indholdet, dvs. skuespillernes præstationer.

I deres sammenligninger benyttede de YouTube og blogs som referenceramme. *"Jeg synes, at Louise-karakteren passer perfekt... hun sad der og næsten bloggede på en eller anden måde (...) som om det var en videodagbog"* (Vigdis, 19 år, *Dig og mig ved daggy*). Her refererede hun til YouTube blogging som overordnet ramme, og i den sammenhæng vurderede hun, at formatet holder. For de unge mennesker var det også de yngre skuespillere, der var mest troværdige som bloggere.

De deltagere, som så *Dig og mig ved daggy*, beskrev også, hvordan formatet passede til fortællingen, der ikke har behov for en stor scenografi eller mange rekvisitter. Fortællingen blev båret af skuespillerne, der kiggede ind i kameraet. *"Det er meget monolog og dialog, det er ikke meget, hvor de går rundt"* (Valdemar, 16 år). Valdemar fortsætter sine refleksioner om platform og indhold: *"Jeg synes, at de udnyttede mediet rigtig godt. På en rigtig smart og god måde. Og jeg tror bestemt også, at de valgte et godt stykke at lave på Zoom. Fordi der – man har ikke brug for mange fysiske ting og have med for at fortælle historien."* Igen var refleksionen om formen knyttet til selve indholdet af forestillingen, hvilket viser en høj grad af digital literacy fra de unge publikummer.

Fordi deltagernes referenceramme var blogs, udtrykte de også, at *Dig og mig ved daggy* var for lang, og at dette bryder med bloggenren. Derimod blev *Coronamonologerne*, som var 7-8 minutter lange, vurderet som passende. Her var publikums referencer Instagram Stories eller YouTube videoer, hvorfra de kendte den personlige henvendelsesform: *"Jeg fik sådan en Instagram feeling, hvor der er så mange der laver de her Stories, hvor de snakker til kameraet"* (Anna, 30 år, *Coronamonologerne*). Det, vores deltagere forventer af storiesformatet, er, at de kan ses på en mobiltelefon, så man ikke behøver at tænde for computeren. Monologerne var "transportable", og det var godt: *"Jeg så dem på min telefon, mens jeg var rundt i forskellige rum"* (Mads, 20 år, *Coronamonologerne*).

I forhold til indhold og format havde deltagerne en forventning om noget mere semispontant, mere rå. For nogle blev den teatraliske og dramatiske form trukket frem som utroværdig. Om *Coronamonologerne* forklarede Mads: *"Skuespillet var meget teateragtigt på en måde, som jeg synes, gjorde, i det format, det lille billede, det gjorde, at jeg ikke rigtigt troede på det, på en måde"* (Mads, 20 år, *Coronamonologerne*). Fordi referencepunktet er Instagram Stories eller YouTube videoer, bliver teksterne til monologerne opfattet som teatertekster, der var alt for skrevne til at passe til sociale medier eller samtaler: *"Der var nogle af vendinger, hvor man siger, det ville jeg aldrig nogensinde have brugt, hvis jeg stod og talte med et menneske face-to-face."* (Per, 62 år, *Coronamonologerne*).

Publikums erfaringer med de forskellige digitale platforme spiller også en afgørende rolle for hvilken enhed, de vælger at se forestillingerne på. Zoom har de fleste af vores deltagere brugt i forbindelse med arbejds møder eller til undervisning, og derfor er de vant til at bruge en computer, når de er på Zoom: *"Der plejer jeg at bruge Zoom"* (Amalie, 27 år, *Safe Space*). Derfor valgte de også deres computere, da de skulle se *Safe Space* eller *Dig og mig ved daggy*, mens *Coronamonologerne* for deltagerne var mere oplagte at se på smartphone og tablets, som de også bruger til Instagram og YouTube.

## Det tredje rum – mellem ude og hjemme

I forskningslitteraturen beskrives oplevelsesrummet ofte som et intimt rum uanset forestillingssalens størrelse eller rammer, hvilket ifølge Lindelof har at gøre med publikums fornemmelse af intensitet og inddragelse i forestillingen.<sup>21</sup> Deltagernes skildringer af deres oplevelser indeholder beskrivende ord som "nærvær", men knytter også an til det oplevelsesrum, som den digitale

<sup>21</sup> Anja Mølle Lindelof, "Det, at det var livelive!".

Foto: Louise Dybbro  
*Dig og mig ved dag gry/*  
Teater Nordkraft



platform og den digitale enhed er medskabere af, og til den måde, som skuespillerne har approprieret digitale medier og platforme, der er en del af det kunstneriske udtryk. Med "appropriering" henviser vi her til en forståelse inden for medieforskningen, der peger på, at appropriering er resultatet af samspillet mellem brugernes ønsker og medieteknologiernes affordances, hvor brugerne tager medieteknologien i brug på måder, der passer til deres behov og situation. Hvilket er særlig præsent i det, som medieforsker Henry Jenkins refererer til som "convergence culture", der bl.a. karakteriseres ved, at brugerne kan opleve og engagere sig i et tværmedielt krydsfelt bestående af nye og gamle medier, underholdnings- og nyhedsmedier.<sup>22</sup>

I alle tre online produktioner bliver det nævnt, at forestillingerne har en hjemmelavet kvalitet, hvor skuespillerne kigger direkte ind i kameraet. *"At det var faktisk som en face-time, telefonoplevelse man havde. At have en modsat lige foran sig, man kunne ligge i sengen eller stolen og sad og face-timedede med en anden"* (Per, 62 år, Coronamonologerne).

Dette betyder også, at fokus var på skuespillerne, og ikke på en scene eller en scenografi. Denne direkte og personlige henvendelsesform blev oplevet som troværdig, gripende og intim, og blev, som tidligere nævnt, set i forhold til Instagram Stories eller blogformatet. *"Jeg synes, det var imponerende, så meget nærvær det gav mig her på skærmen. Jeg synes, de var enormt troværdige, og så var det absolut underholdende."* (Beate, 59 år, Coronamonologerne). Caroline forklarer den oplevede intensitet og nærvær som en personlig oplevelse: *"Jamen, det er jo fordi, at personerne kigger ind i skærmen, som om de kigger ud gennem skærmen til mig."* (Caroline, 46 år, Safe Space).

Det intime rum og det tætte forhold til skuespillerne fremkommer også ved, at skuespillerne spiller lige foran kameraet. Hermed får publikum mulighed for at komme helt tæt på skuespillerne i de online forestillinger. Dette gav Per, en af de ældre deltagere, fornemmelsen af at sidde på første parket: *"Det var jo lige før, man mærkede hosten og spyttet fra hendes mund, så tæt var hun på. Den var meget, meget aggressivt, synes jeg. Det var ligesom at sidde på første række i et teater. Så meget liv var der, godt nok var der en skærm imellem, men jeg synes, det virkede rigtig, rigtig godt."* (Per, 62 år, Coronamonologerne). For Per blev dette oplevet som en særlig og eksklusiv oplevelse, fordi teaterbilletter på første række både kan være svære at få fat i og også dyrere end til de bagerste rækker i salen.

Det forhold, at de tre værker ikke foregik i et klassisk scensetup, men blev spillet og optaget hjemme hos skuespillerne eller i private hjem, har også en betydning for deltagernes oplevelse og indlevelse, som de så som en slags ekstramateriale ala "director's cut", der tilbød noget andet og mere end, hvordan man ellers ville opleve en teaterforestilling. Bag kulissen. Som Julie siger: *"Ja, altså, jeg kunne godt lide det der... Man plejer ikke rigtigt at kunne se dem sådan klæde om og sådan noget. Det gav på en måde noget godt, at man kunne se sådan, det bagved scenen."* (Julie, 14 år, Dig og mig ved daggry). Her ser vi, hvordan forskellige sfærer konvergerer eller remixes – det private-offentlige, det online-offline, teatret-hjemmet.

Det at se en forestilling i et online rum fremfor en teatersal i en fysisk bygning blev anset som både en fordel og en begrænsning. Fordelene var ikke at skulle bruge tid på transport, og at man som publikum kunne se forestillinger fra Nordjylland, selvom man sad i København. På den måde kunne en online teaterforestilling lettere tilgodeses og passes ind i en travl hverdag. Hermed blev teateroplevelsen til en hverdagsagtig aktivitet. Som Oline forklarer: *"Altså, jeg synes det var en nem måde sådan at få en god kulturoplevelse ind i sin hverdag. Det bliver ikke så projekttagtigt at skulle ud ad døren og ja, ind på et teater. Så det, synes jeg, er godt."* (Oline, 19 år, "Dig og mig ved daggry").

Selvom det kan være praktisk at se en forestilling derhjemme, så er oplevelsen alligevel ikke sammenlignelig. Vigdis fortæller: *"Jeg synes dog også, det er rigtig, rigtig dejligt at komme hen et sted, hvor man ved, man skal koncentrere sig. Det er lidt sådan, når man går på biblioteket, så ved man, man læser en bog. Og når man går i teatret, så ved man, man ser en forestilling. For så meget tid som man nu gør det. Så jeg synes, der er noget af det, der ligesom mister sin værdi. Af at se det hjemme på en computer. Jeg kan ikke rigtig forklare, hvorfor eller hvordan det er, men jeg ved, det mister værdien."* (Vigdis, 19 år, Dig og mig ved daggry).

På den anden side var det online oplevelsesrum heller ikke "hjemme", i hvert fald for Safe Space og til dels også Dig og mig ved daggry, hvor publikum var sammen om oplevelsen – godt nok i hvert deres hjem på hver deres digitale enhed. Dog gav det fysisk at befinde sig i hjemmet muligheden for at spise, sidde i nattøj eller ligge i sofaen under forestillingen, ligesom vi også havde forventet, at deltagerne i langt højere grad, end det var tilfældet, ville "second screene".

<sup>22</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*.

Som mange studier af medieforbrug og medieplatforme har vist, er second screening en udbredt tendens. Med second screening henvises der til brugen af flere digitale medieplatforme på samme tid, fx at se en film i TV, mens man samtidig tjekker e-mails på sin smartphone. Tendensen er så udbredt, at tv-stationer inkorporerer interaktive tværmedielle multiplatformsoplevelser i deres programmer.<sup>23</sup> Selv om det ikke var et udpræget fænomen i vores tre teatersamtaler, så bliver det alligevel refereret til af Anna, der forklarede, at der var en risiko for, at forestillingen ikke ville få hendes fulde opmærksomhed, hvis hun så den derhjemme. Hun sammenlignede forskellen på at se en online forestilling hjemme og det at gå i teatret med at gå i biografen kontra at se Netflix: *"Når jeg ser en film derhjemme på fjernsynet, så sidder jeg tit og dobbelt screener med min telefon i hånden. Det var ikke sådan, at jeg dobbelt screenede, da jeg så Coronamonologerne, men..."* (Anna, 30 år, *Coronamonologerne*). Adspurgt om de har second screenet under onlineforestillingerne, svarer de øvrige deltagere, at det har de ikke som sådan gjort. Dette kan skyldes det særlige setup, hvor deltagerne har accepteret at se en online forestilling og efterfølgende skulle fortælle om oplevelserne i en samtale med andre.

Anna fortsatte med at forklare, hvordan man ikke behøver at investere sin fulde opmærksomhed i en forestilling derhjemme, fordi man har mulighed for at lave andre ting samtidig, hvilket adskiller sig markant fra det at se en forestilling i en teatersal. Blandt andet sagde hun: *"Der skete så meget rundt om mig, at oplevelsen klart blev anderledes, end hvis det havde været teatret. Det der med, at jeg sad med min telefon i min sofa og mit lille barn på gulvet samtidig, det blev sådan..."* (Anna, 30 år, *Coronamonologerne*).

Selvom vores publikummer var overvejende positivt stemt over for de online scenekunstforestillinger, fortalte de alligevel, at en online forestilling var mindre værd end en fysisk forestilling. De ville på sin vis gerne betale for at se en online forestilling, men de var ikke villige til at betale lige så meget som for en billet til en fysisk forestilling. For ingen af de deltagende publikummer vil en online forestilling kunne erstatte en forestilling.

## Live eller ej

Som det fremgik af vores kortlægning, skulle 90 % af alle de online forestillinger, der blev præsenteret i marts-august 2020, streames, dvs. de var ikke liveforestillinger. Liveelementet er i forskningen omdiskuteret i forhold til, hvor stor betydning det egentligt har for publikum, om en forestilling eller en performance er live eller medieret.<sup>24</sup> Som John M. Richardson konkluderer, er det af afgørende betydning, at det foregår live nu og her, især

for yngre publikummer. Matthew Reason understreger, at opfattelsen af liveelementets betydning kan være udtryk for en overfladisk betragtning af, hvad et teater kan være, og at publikums fokus på liveelementet måske snarere henviser til en kollektiv tilstedeværelse, som ikke nødvendigvis fordrer en live-forestilling.<sup>25</sup> Lindelofs forskning viser derimod, at livemødet er centralt for oplevelsen blandt hendes informanter fremfor den kollektive tilstedeværelse.<sup>26</sup>

*Safe Space* var den eneste af de tre online cases, der blev livestreamet. I en af visningerne af forestillingen var Teater V dog nødt til at vise en optaget version på grund af sygdom, hvilket flere af teatersamtaledeltagerne udtrykte stor skuffelse over, fordi liveelementet ifølge disse deltagere udgør den konstituerende del af en scenekunstoplevelse og i onlineformatet er det, der adskiller oplevelsen fra andre oplevelser som film og tv-serier, som kan streames:

*"Jeg var også ret skuffet, da de sagde, at det var optaget. Fordi jeg tænkte, det ødelægger jo lidt sådan hele – at det er en teaterforestilling"*  
(Amalie, 27 år, *Safe Space*).

*"Det er jo netop det, filmen normalt ikke kan, at der er ikke den der live performancedel i det. Så jeg synes ligesom, det var det her, forestillingen kunne"*  
(Andreas, 24 år, *Safe Space*).

*"Jeg synes, det var fedt det der med, at det var live, det blev sådan lidt mere... Altså hvis det bare var på et andet tidspunkt, så havde det ikke været lige så fedt, tror jeg"*  
(Julie, 14 år, *Dig og mig ved daggy*).

Selvom *Dig og mig ved daggy* ikke var en liveforestilling, var det alligevel det indtryk, som mange af deltagerne havde fået, ligesom Julies synspunkt ovenfor viser, hvordan hun tillagde livedelen en særlig betydning. Også selvom hun faktisk ikke opdagede undervejs i forestillingen, at det var en optaget version.

Livestreaming blev dog ikke altid betragtet som positivt, fordi det også var en forhindring for at se forestillingen. Med livestreaming var deltagerne nødt til at tilpasse deres hverdag og gøremål i forhold til tidspunktet for visningen af forestillingen. Dette opfattede de yngre publikummer, som havde set *Dig og mig ved daggy*, som en forhindring og ulempe. Her var der en konflikt mellem et oplevelsesformat, der på mange måder mimer en YouTube videoblog, men samtidig fastholder at være en livetateerforestilling, der spiller på et fast tidspunkt. Dette understreger Reasons pointe om, at det centrale i scenekunstoplevelsen ikke er liveelementet.<sup>27</sup>

<sup>23</sup> Timothy Neate, Matt Jones, og Michael Evans, "Cross-Device Media: A Review of Second Screening and Multi-Device Television".

<sup>24</sup> Anja Mølle Lindelof, "Det, at det var livelive!"; John M. Richardson, "Live theatre in the age of digital technology: 'Digital habitus' and the youth live theatre audience"; Matthew Reason, "Theatre Audiences and Perceptions of 'Liveness' in Performance".

<sup>25</sup> Matthew Reason, "Theatre Audiences and Perceptions of 'Liveness' in Performance".

<sup>26</sup> Anja Mølle Lindelof, "Det, at det var livelive!".

<sup>27</sup> Matthew Reason, "Theatre Audiences and Perceptions of 'Liveness' in Performance".

For de deltagere, der havde set *Coronamonologerne*, var liveelementet ikke vigtigt i forhold til at tilskrive monologerne værdi som scenekunstværker eller ej. Årsagen dertil skyldes formodentlig, at *Coronamonologerne* ikke havde en kollektiv tilstedeværelse, fordi monologerne blev oplevet asynkront. Tid og rum for forestillingen var afgørende for deltagernes positive vurderinger af monologerne. Deltagerne understregede vigtigheden af selv at kunne disponere, hvornår monologerne skulle ses og ikke være afhængig af et bestemt tidspunkt eller en bestemt dato og muligheden for at gense en monolog.

De deltagere, der havde set en liveversion af *Safe Space*, udtrykte til gengæld skepsis over online scenekunstforestillinger, som skulle streames eller downloades. Den generelle publikumsholdning var, at de ville engagere sig og investere mere i en online forestilling, der blev vist på et bestemt tidspunkt på en bestemt dato.

## Sammen hver for sig

Undersøgelser, herunder Applaus' egne<sup>28</sup>, viser, at det at gå i teatret er en social begivenhed, og at en af de største oplevede barrierer for ikke at opsøge flere scenekunstoplevelser er ikke at have nogen at tage i teatret med. Deltagerne i teatersamtalerne siger også enstemmigt, at de ikke går i teatret alene. Det har en betydning for, hvordan forestillingen opleves, om den ses alene eller sammen med andre, i hvilken form det er muligt at socialisere før, under og efter oplevelsen, og om forestillingen indgår som del i en større social begivenhed. At være sammen med nogen og dele oplevelsen med nogen er en del af helhedsoplevelsen "at gå i teatret". Flere teatersamtalende deltagere beskrev det at få passet børnene, at gå ud og spise og pausedrinken som en social komponent, der har betydning for oplevelsen. En af de store fordele ved online scenekunstforestillinger er muligheden for at gå i teatret alene. Som vores deltagere uddybede, var deres almindelige teaterpraksis tæt forbundet med noget socialt, og for de flestes vedkommende er det hverken komfortabelt eller acceptabelt at gå alene i teatret, med undtagelse af hvis det foregår online, for her er konventionerne anderledes, og i dette rum føles det hverken akavet eller forkert, at oplevelsen ikke indgår i en social begivenhed.

På den måde ligner den online scenekunstoplevelse andre streamingoplevelser eller flow-tv, som deltagerne kender fra deres egen hverdag, og som de ikke har problemer med at engagere sig i, når de er alene. Og selvom de fleste af vores deltagere så en online scenekunstforestilling alene, oplevede de at være en del af et publikumsfællesskab.

For deltagere, der så *Dig og mig ved daggry*, opstod bevidstheden om at være i samme digitale rum, fordi forestillingen blev vist på et specifikt tidspunkt, og Zoomplatformen tillod, at man kunne se en liste med navne eller online aliaser for de publikummer, som så med. På samme måde som når vi logger på Facebook og kan se hvilke af vores kontakter, som er online. For *Dig og mig ved daggry*-publikummet blev det at være en del af et publikumsfællesskab konkret aktualiseret i Teater Nordkrafts after talk, hvor publikum havde mulighed for at reagere skriftligt på oplevelsen og stille spørgsmål til skuespillerne, der besvarede spørgsmålene direkte i en livestream.

For Anna, der så *Coronamonologerne*, er der en tæt forbindelse med liveelementet og det at være en del af et fællesskab. Hun oplevede nemlig ikke, at hun var del af et større publikumsfællesskab i den måde, som hun så monologerne. Hvis Anna havde set *Coronamonologerne* i deres oprindelse kontekst, fx på Facebook, havde det måske forholdt sig anderledes. I forhold til det at opleve noget sammen, men hver for sig, forklarer hun:

*"Jeg tror meget af det, der sker, når det ikke er live, er, at man føler, man ser det alene. F.eks. det der med fællessang på DR, så selvom man føler, man sidder i hvert sit rum, så har man været fælles om det. Måske havde det kunnet lidt det samme, hvis man vidste, at der sad andre folk, der så præcis det samme, som man selv gjorde, rundt omkring i Danmark. På samme tid."* (Anna, 30 år, *Coronamonologerne*)

I *Safe Space* udgjorde publikum nærmest en del af forestillingens iscenesættelse, idet publikum optrådte som beskuere til hovedkarakteren Enes livestream. Alle tilskuere kunne vælge at tænde eller slukke for deres webkamera, og publikumsansigterne dukkede op på skærmen undervejs i forestillingen. Her var platformens og medieenhedens handlemuligheder (affordances) af afgørende betydning både for den måde, som teatret valgte at inddrage disse, og for de måder, som deltagerne kunne vælge eller fravælge at bruge webkameraet. For nogen var det en klar overskridelse af teater/forestillingsgenren at skulle tænde for sit kamera:

*"Jeg synes bare, det blev lidt mærkeligt for mig at have det tændt, når det bare var fremmede, som sad der. Jeg forbinder ikke det at være i teatret med at se så meget på de andre, som jeg sidder og ser teatret sammen med. Så jeg synes egentlig, det var mere naturligt for mig ikke at have det tændt."* (Esther, 24 år, *Safe Space*)

<sup>28</sup> Applaus, *Perspektiver på Publikum*.



Flere af deltagerne, som så *Safe Space*, opfattede tiltaget med kameraet som et metalag til forestillingen og som noget, der krævede lidt tilvænning. Nogen havde kameraet slukket fra begyndelsen. Amalie reflekterer over sin egen tænden og slukken for webkameraet:

*"Jeg synes ikke, der var så mange i virkeligheden, der havde deres kamera tændt, da jeg så det, og det var egentlig en lille smule ærgerligt, fordi det må være meget fedt at se netop folks reaktioner, når de sad og så det. Det var også derfor, jeg slog mit eget kamera til, fordi så havde jeg ligesom mere en følelse af, at jeg egentlig var inde og se en teaterforestilling og ikke bare sad og så noget fjernsyn, hvor man ligesom kan blive lidt distraheret, fordi så følte jeg jo også, at folk kan jo se, hvad jeg laver... Det blev i hvert fald lidt en anden følelse."*

(Amalie, 27 år, *Safe Space*)

På den måde blev kameraet en udløser for, at deltagerens opmærksomhed blev rettet mod deres egen rolle og ageren som netop publikum, og på den måde fik webkameraet også en opdragende og adfærdsregulerende effekt. Dvs. konventionerne om at være koncentreret og have opmærksomheden rettet mod handlingen på scenen/skærmen og ikke foretage sig andre ting.

Flere forklarede, at de havde spist i begyndelsen af forestillingen, og derfor havde slået kameraet fra, men da maden var spist og mundvigen tørret, eller de gerne ville vise deres begejstring for forestillingen, så blev kameraet slået til. Dette understøtter ideen om "at gå i teatret for se og blive set" og derfor ville fremstå på en særlig præsentabel og teateragtig måde.

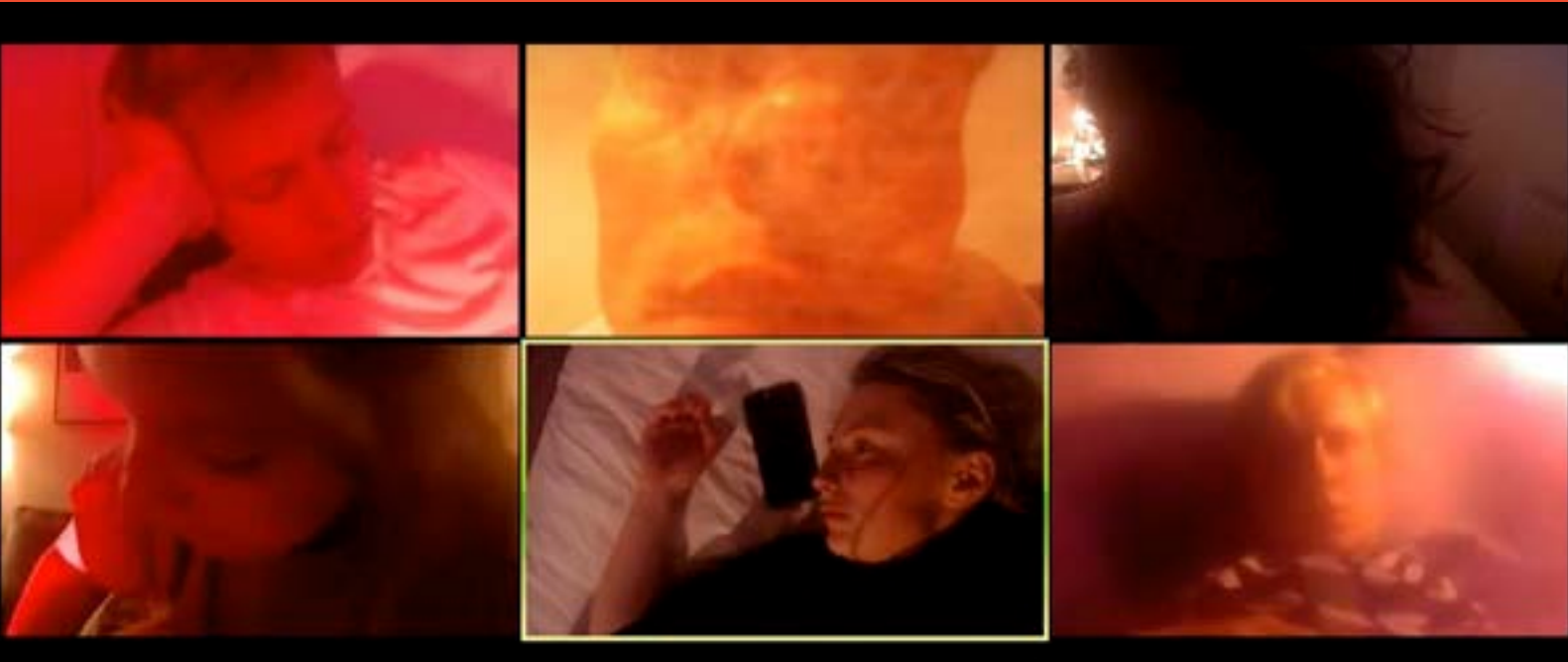
Kamerafunktionen gav nogle deltagere en fornemmelse af samhørighed og fællesskab, som i coronatiden havde været savnet. Det skabte rum for et kollektivt mødested, som det fysiske teater også er, hvor man sammen med andre deler en oplevelse. At kunne få et kig ind til andre tilskuere, som sad på samme tid i samme digitale rum på geografisk forskellige lokationer, blev oplevet som værende en stærk oplevelse:

*"Jeg synes, det var fedt. Det gjorde, at man kunne se, hvor folk sad, og det hang jo godt sammen med plottet, at folk sad rundt omkring og fulgte med i hendes livestream. Og ligesom Caroline sagde, så blev man ligesom en del af forestillingen på den måde, og at man ikke bare blev det alene, man blev det jo lidt sammen med resten, som sad alle mulige andre steder henne. Det, synes jeg, var sjovt, det, synes jeg, var megafedt."* (Mikkel, 19 år, *Safe Space*)

Publikum udtrykker overraskelse over deres scenekunstopplevelser, som de i hovedtræk havde lave forventninger til.

Publikums forforståelser af, hvad et teater og en teateroplevelse er, har afgørende betydning for deres forventninger og oplevelse. Ligeledes trækker publikum på egne digitale medieerfaringer og viden, og bruger disse aktivt i afkodningen og fortolkningen af de online oplevelser.

Publikumsoplevelserne af de tre online scenekunstforestillinger er overvejende positive. De kvaliteter, som publikum fremhæver ved online scenekunst, tilgængelighed, mindre planlægning, at det kan opleves alene, bliver på samme tid udpeget som markører, der devaluerer oplevelsen – fordi de gjorde den mere hverdagsagtig og mindre som en begivenhed.



## FRA DET MULIGES KUNST TIL AT UDVIKLE ÆSTETISK POTENTIALE

De tre teaterledere præsenterede på hver deres måde, at deres online forestillinger var en reaktion på nedlukningen af Danmark, og at de var i kapløb med tiden om at få produceret online forestillinger til et publikum, der skulle blive hjemme. Teatrene selv bruger udtryk som "eksperimenter" og "det muliges kunst" til at beskrive processerne og værkerne. Men hvordan reagerede og forholdt publikum sig til teatrenes nye formsprog og forestillingernes tematik?

Deltagerne i vores projekt var også opmærksomme på den særlige situation, de tre online forestillinger var blevet til i. Det betød, at de generelt var mere tilgivende i forhold til kvaliteten af de online scenekunstværker. Fordi de online værker kan betragtes som en slags første generations online scenekunst, var de deltagende publikummer overbærende med hensyn til dårlig lyd og den eksperimenterende form. På den måde tog de teatrenes egne forbehold til indtægt, men gav også udtryk for, at de i fremtiden ville forvente en langt højere kunstnerisk og teknisk kvalitet:

*"Jeg tror, at for mig er det meget, at det er corona, altså der gør, at formatet lige nu fungerer. Jeg synes helt klart, der er noget potentiale i det, men så synes jeg, man skal udvikle en del på, hvor interaktivt og hele oplevelsen, hvad man kan gøre ved den oplevelse, før at jeg tror, at det er noget, jeg vil blive ved med, fordi jeg tænker, et Zoomlink det er simpelt i sig selv. Men jeg tror, jeg tror, jeg vil blive grådig ret hurtigt. Jeg ville have noget højere lyd kvalitet, noget højere videokvalitet, mere interaktivitet, mere at der er noget live over det." (Andreas, 24 år, Safe Space)*

Men hvordan kan man gå fra det muliges kunst til at udnytte det æstetiske potentiale i digitalt teater? Æstetik skal her ikke forstås som pæne ting, hvor en bedre videokvalitet alene vil forhøje oplevelserne til det sublime. I denne sammenhæng betragter vi æstetik ud fra et oplevelsesmæssigt fokus. Det betyder, at et grundlæggende kendskab til form muliggør et kunstnerisk udtryk, som kan give publikum en æstetisk oplevelse, hvor deres sanser bliver inddraget, deres fortolkningsmæssige færdigheder bliver sat i spil, og deres følelser bliver aktiveret.<sup>29</sup> Hvis det digitale medie bliver ved med kun at være en distributionsplatform, så vil kunsten have dårlige vilkår, fordi den presses ned i nogle rammer, der ikke helt passer. I stedet for er der et potentiale i at nærme sig det digitale rum som et ukendt område, der skal udforskes kunstnerisk. I det muliges kunst-perioden har de fleste teatre brugt digitale medier til at distribuere scenekunstværker, der oprindeligt var tænkt analoge. I næste fase kan man gå et skridt videre.

Da publikums digitale literacy styrer deres forventninger i forhold til de platforme, der bliver brugt til online teater, er der et æstetisk potentiale i at drage fordel af mediernes og platformenes affordances. I vores tre cases har vi set, hvordan publikum har brugt deres forståelsesramme i forhold til Zoommøder/-undervisning, Instagram Stories og YouTube blogs. Det er værd at undersøge og udforske, hvad de teknologiske affordances for de forskellige platforme kan, deres relationsmæssige styrker, og hvilke slags interaktioner, de kan skabe. Det vil sige, man kan gå fra en relativ low level tilgang (interface / knapper) til et mere komplekst niveau,<sup>30</sup> der udvikler sig til en æstetisk oplevelse. Som Christiane Paul forklarer om digital kunst, er vi nødt til at skelne mellem at bruge teknologi som et redskab og som et medie for æstetiske udtryk.<sup>31</sup> Både kunstnere og publikum kan fortage dette skifte ved at bygge på deres forestillinger om og forventninger til digitale medieteknologier, der på godt og ondt er en del af deres hverdagsliv. Kunstneren kan skabe et mellemrum mellem det direkte observerbare, det banale, og det, som kræver afkodning og fortolkning, og som har potentialet til at røre os.

Lad os illustrere argumentet ved at bruge Zoom som eksempel. Hvad kan et Zoommøde på interfaceniveau? Der skal være en vært, nogle mødedeltagere (disse kan skiftes til at have ordet), webkameraet kan være tændt eller slukket, der er reaktionsmuligheder, alle deltagere skal møde op til et bestemt tidspunkt, man kan dele skærm, man kan tegne sammen, man kan bruge breakout rooms etc. Disse enkle Zoomaffordances giver mulighed for at skabe en dialogisk form for teater, hvor komplekse relationer opstår, som vores to Zoombaserede cases ikke benytter sig af. De tager kun nogle få af de mulige affordances i brug (at samle folk i et virtuelt rum, hvor de kan se hinanden, men hvor kun afsenderen har taleretten). Dette skal ikke læses som en kritik af de to forestillinger, der faktisk formår at skabe et spændende oplevelsesrum, som vi har beskrevet ovenfor. Men det kan forklare nogle af publikums reaktioner, fx skuffelsen over at forestillingen ikke spiller live, eller modviljen mod at vise sig selv for andre, når man alligevel kun er tilskuer og ikke deltager. Man kan selvfølgelig også vælge at gå imod publikums forventninger eller arbejde med breakdown af teknologi for at opnå en æstetisk effekt. Fx hvis det midt i Zoommødet bliver umuligt for publikum at bruge deres mikrofoner, og de bliver nødt til at mime til hinanden eller finde andre løsninger for at kommunikere sammen. Hvis vi bygger på Zooms affordances, kan kunstnerne udforske, hvad de vil med publikum i et dialogisk rum? Hvilke historier kan publikum være en del af (med

<sup>29</sup> John Dewey, *The Collected Works of John Dewey*.

<sup>30</sup> Bucher og Helmond, *The Affordances of Social Media Platforms*.

<sup>31</sup> Christiane Paul, *Digital Art*.



kunstnerne og med hinanden)? Her kan det fx findes inspiration i de forskellige former for performanceteater, der inddrager publikum mere aktivt.

Dette skal ikke læses som en opskrift, der gælder for alle digitale forestillinger. Det vigtigste er at forstå at for at skabe en ambitiøs æstetisk oplevelse, er viden om platformen og dens affordances nødvendig at have fra begyndelsen. Det er heller ikke nødvendigvis sådan, at mere interaktivitet er svaret, der findes mange digitale genrer, der ikke er interaktive. Nogle kunstnere vil måske have lyst til at eksperimentere med det intime rum som Instagram Stories fordrer, eller med upålidelige fortællere, andre med spilagtige dynamikker ved at inddrage fora og søgemaskiner, andre kan lege med realityformater og læne sig op ad forskellige former for livestreaming. Ligesom vi i dag anerkender, at filmens og teatrets dramaturgi er forskellige, og man sjældent vil lave en filmadaptation af et teaterstykke ved at filme en forestilling, er vi nødt til at forstå, at online medier har deres egen dramaturgi. Udfordringen er, at den/de ikke eksisterer endnu, og at platformene er så forskellige fra hinanden, at det altid vil kræve en specifik tilgang.

I forhold til temaer er der heller ikke et katalog af ideelle temaer, personer, eller situationer, der passer til det digitale format. Her er ingen begrænsninger, men det handler om at forholde sig til den digitale platform. Alle tre forestillinger var en direkte kunstnerisk respons på en krisesituation, men *Coronamonologerne* forholdt sig også tematisk til coronanedlukningen. Flere af deltagerne gav udtryk for, at det var vigtigt, fordi de på den måde fik bearbejdet følelserne og oplevelserne af, at hele Danmark var lukket ned. "Jeg tænkte, det var relevant i forhold til det, vi sidder i... at se nogle fortolkninger af noget, vi gennem-

lever." (Sandra, 33 år, *Coronamonologerne*).

Det er dog også værd at bemærke, at selvom *Coronamonologerne* blev udgivet i foråret 2020, reflekterede flere over, at det allerede føles som lang tid siden, at Danmark lukkede ned, og at frustrationerne over at skulle selv-isolere sig selv i marts føles anderledes i oktober. Blandt andet forklarer Lasse: "Jeg synes, det var sjovt, at vi allerede efter kun få måneder af starten på de her Coronamåneder, så synes jeg, der var en distance i der, hvor de er, og der, hvor jeg er i dag. Den der chokstemning, som de også havde lidt tættere ind på sig, end jeg har nu. Den tænkte jeg over." (Lasse, 30 år, *Coronamonologerne*).

Der er også et potentiale i at udforske en rammesætning af oplevelsen, der er mindre hverdagsagtig og mere speciel. Online scenekunstværker har ikke den samme aura som den fysiske forestilling, men kan der skabes noget andet, der også er værdifuldt? I sin udmelding anbefaler Vigdis teatrene at sørge for at rammesætte forestillingen som en særlig online begivenhed eller oplevelse fremfor at undskylde for den eksperimenterende karakter. Hendes anbefaling lyder:

"Jeg tror virkelig bare, at en besked, som siger – Hey! I dag skal du se forestillingen. Tag en pose chips, tag en sodavand eller et eller andet, sæt dig ned og så nyd det. Selv i denne tid. Altså prøv virkelig at kommunikere til folk, at det her er et tidspunkt, som du bare skal bruge til dig selv og dem, du er sammen med, fordi det er hyggeligt. Så er det noget, man kan glæde sig til. Så får vi noget af den værdi tilbage, hvis man sådan ved – okay det kan godt være, jeg ikke skal i teatret, men nu sætter jeg mig ned og nyder mig selv i det her tidsrum, hvor jeg ser det." (Vigdis, 19 år, *Dig og mig ved daggry*).

# LITTERATURLISTE

Applaus. *Perspektiver på Publikum*. København: Applaus, Udviklingsplatformen for Scenekunst, 2020.

[www.applaus.nu](http://www.applaus.nu)

Archibald, Mandy M., Rachel C. Ambagtsheer, Mavourneen G. Casey, og Michael Lawless. "Using Zoom Videoconferencing for Qualitative Data Collection: Perceptions and Experiences of Researchers and Participants". *International Journal of Qualitative Methods* 18 (1. januar 2019).

Barnes, Stuart J. "Information Management Research and Practice in the Post-COVID-19 World". *International Journal of Information Management* 55 (december 2020): 102175.

Bollo, Allesandro, Cristina Da Milano, Allesandra Gariboldi, og Chris Torch. *Study on Audience development – How to place audience at the centre of cultural organizations. Final report*. Luxembourg: Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture Creative Europe programme. European Commission, 2017.

[data.europa.eu](http://data.europa.eu)

Bucher, Taina, og Anne Helmond. "The Affordances of Social Media Platforms". *The SAGE Handbook of Social Media*, redigeret af Jean Burgess, Thomas Poell, og A. E. Marwick, 232–53. London: SAGE Publications, 2018.

Buckingham, David. "Defining digital literacy – What do young people need to know about digital media?" *Nordic Journal of Digital Literacy* 1, nr. 4 (2006): 263–76.

Danmarks Statistik. *Scenekunst*. Danmarks Statistik. Set 6. november 2020.

[www.dst.dk](http://www.dst.dk)

Dewey, John. *The Collected Works of John Dewey. [...] Vol. 10: The Later Works, 1925 - 1953 1934 ; [Art as Experience]*. Redigeret af Abraham Kaplan og Jo Ann Boydston. Carbondale: Southern Illinois University. Press, 2008.

Dodds, Sarah og Alexandra Claudia Hess, "Adapting Research Methodology during COVID-19: Lessons for Transformative Service Research", *Journal of Service Management ahead-of-print*, nr. ahead-of-print (17. juli 2020).

Eshet, Yoram. "Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era". *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 13, nr. 1 (2004).

Frederiksen, Morten, Peter Gundelach, og Rikke Skovgaard Nielsen. *Mixed methods-forskning: principper og praksis*. [København]: Hans Reitzel, 2014.

Hansen, Louise Ejgod. "Behaviour and Attitude: The Theatre Talks Method as Audience Development". *International Journal of Cultural Policy* 21, nr. 3 (27. maj 2015): 344–59.

———. *Teatersamtaler som publikumsudvikling*. Randers: Scenekunstnetværket Region Midtjylland, 2013.

[www.scenet.dk](http://www.scenet.dk)

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Updated and with A new afterword. New York; London: New York University Press, 2008.

Kamal, Muhammad Mustafa. "The Triple-Edged Sword of COVID-19: Understanding the Use of Digital Technologies and the Impact of Productive, Disruptive, and Destructive Nature of the Pandemic". *Information Systems Management* 37, nr. 4 (1. oktober 2020): 310–17.

Kawashima, Nobuko. "AUDIENCE DEVELOPMENT AND SOCIAL INCLUSION IN BRITAIN: Tensions, Contradictions and Paradoxes in Policy and Their Implications for Cultural Management". *International Journal of Cultural Policy* 12, nr. 1 (marts 2006): 55–72.

———. *Beyond the Division of Attenders vs. Non-attenders: a study into audience development in policy and practice*. Research Papers. Warwick: Centre for Cultural Policy Studies, University of Warwick, 2000.

Kotter, John P. *A Sense of Urgency*. Boston, Mass: Harvard Business Press, 2008.

fortsættes...

Lindelof, Anja Mølle. "Det, at det var livelive!" *Peripeti* 9, nr. 18 (2012): 7–21.

Lindelof, Anja Mølle, og Louise Ejgod Hansen. "Talking about theatre: Audience development through dialogue". *Participations. Journal of Audience & Reception Studies* 12, nr. 1 (2015): 234–53.

Mungo Park Kolding. *Mungo Park Kolding*. Facebook opdatering, 7. april 2020.

**[www.facebook.com](http://www.facebook.com)**

Neate, Timothy, Matt Jones, og Michael Evans. "Cross-Device Media: A Review of Second Screening and Multi-Device Television". *Personal and Ubiquitous Computing* 21, nr. 2 (april 2017): 391–405.

Neergaard, Helle. *Udvælgelse af cases i kvalitative undersøgelser*. Frederiksberg: Samfundslitteratur, 2007.

Norman, Donald A. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books, 1988.

Paul, Christiane. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2008.

Reason, Matthew. "Theatre Audiences and Perceptions of 'Liveness' in Performance". *Particip@tions* 1, nr. 1 (2004).

**[www.participations.org](http://www.participations.org)**

Richardson, John M. "Live theatre in the age of digital technology: 'Digital habitus' and the youth live theatre audience". *Participations. Journal of Audience & Reception Studies* 12, nr. 1 (2015): 206–21.

Seismonaut. *Digital kultur i en coronatid*. Regional udvikling, Region Midtjylland, 2020.

**[www.rm.dk](http://www.rm.dk)**

Teater V. *Om Future V – Future V*. Teater V. Set 17. november 2020.

**[www.future-v.dk](http://www.future-v.dk)**

Tosca, Susana Pajares, og Lisbeth Klastруп. *Transmedial worlds and everyday life: networked reception, social media, and fictional worlds*. New York: Routledge, 2019.



AUGUSTINUS FONDEN

STIFTET 25. MARTS 1942