

SP:RES

Methodology – Manual

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication/communication reflect the view only of the author,
and the Commission cannot be held responsible for any use
which may be made of the information contained therein.



Programme: CREA2027
Action: CREA-CULT-2022-COOP
Project reference number: 101098584

Programme: CREA2027

Action: CREA-CULT-2022-COOP

Project reference number: 101098584

Project title: SPORES

Project acronym: SPORES

Duration: 15.01.2023 – 15.01.2025

Co-ordinator: Associazione Culturale Appercezioni Via Ardeatina132, Rome, IT, Post Code 00179

Phone1: +39 347 1961384;

Phone2: +39 669 363515

Email: amministrazione@spores-project.eu

SPORES is an artistic project that creates “intermedial experiences” at the crossroads of arts and technology, offering unprecedented opportunities for artists, audiences, cultural operators, institutions and technology designers to explore and implement new ways of experiencing live artistic performances both online and offline. **ACTIVITIES** The project comprises three steps: 1) Invent an original methodology for designing intermedial experiences, then train 15 cultural operators and artists to create 4 intermedial shows 2) Produce these 4 intermedial shows based on the SPORES methodology: – Sensible Archive, by Eugenio Barba, founder of Odin Teatret – Delirium, by Ikarus Stage Arts, company from Nordisk Teaterlaboratorium – Intermedial Travel, by Appercezioni – Euforia Carogna, by Antonio Rezza and Flavia Mastrella These 4 shows will be presented in 11 events in Denmark, Albania and Italy. 3) Share results and lessons learnt about intermedial experiences through 20 dissemination events hosted by associated partners comprising universities and cultural institutes (Goethe Institut and Istituto Italiano di Cultura) in France, Denmark, Italy and Albania. **OUTREACH** The 3-fold structure of the project is linked to a progressive outreach of 1) artists, 2) audience 3) stakeholders of the cultural and creative sector.

Partners

Associazione culturale APPERCEZIONI (Italy)

Carraro LAB (Italy)

Universiteti Polis (Albania)

Nordisk Teaterlaboratorium (Denmark)



Metodik

De nye virtuelle virkeligheder og teaterkunsten

Den fordybende underholdningsindustri omfatter en bred vifte af oplevelser, herunder fordybende teater, virtual reality, escape room-spil og mere. Det er blevet vurderet til mere end \$60 milliarder i 2019. Selv fordybende teater, mens det kun repræsenterer en lille del af denne industri, bidrager med mere end \$28 millioner til denne værdi. Men fordybende teater vinder stigende popularitet og opmærksomhed på grund af dets evne til at engagere publikum på en mere direkte og interaktiv måde. National Theatre of London er en af de førende inden for at integrere virtual reality med fordybende teater, ved at bruge denne teknologi til at skabe endnu mere fordybende og innovative teatraliske oplevelser. For eksempel har Nationalteatret skabt et show kaldet "Draw Me Close", som kombinerer VR-teknologi med levende teaterforestillinger, der giver publikum mulighed for at interagere med en virtuel skuespillerinde og udforske en virtuel verden, mens de bevæger sig frit i det fysiske rum. Denne form for integration af virtual reality med fordybende teater kan åbne nye veje for teaterindustrien og skabe endnu mere fordybende og innovative oplevelser for publikum. Men hvad er fordybende teater?

Er teater allerede en fordybende kunst?

Metoden, som CarraroLAB udviklede i løbet af SPORES-projektets cickoff-dage, har til formål at forstå, hvordan teater allerede kan være en fordybende kunst i sig selv. En teknologisk implementering af teater må derfor begynde med en forståelse af de egenskaber, der bringer det tættere på virtuelle og augmented reality-oplevelser. Amelia Stevens hævder, at det, der definerer fordybende teater som en teatralisk præstationsstil, er dets evne til at skabe intimitet gennem de anvendte fortælleelementer. Med andre ord er fordybende teater kendetegnet ved den måde, det aktivt engagerer publikum i historiefortælling, hvilket skaber en mere fordybende og deltagende teateroplevelse. Stevens ønsker at opnå dette gennem brug af forskellige teknikker, såsom brug af ukonventionelle rum, fysisk deltagelse af publikum i forestillingen og interaktion med skuespillerne selv. Målet er at skabe en mere intim og engagerende teateroplevelse, der kan efterlade et varigt indtryk på deltagerne. Dette kan især ske ved at eliminere scenens frontalitet og tænke på rummet som et sted, hvor publikum er fysisk involveret. På denne måde ville teatret

være virkelig "opslugende", idet det ville skabe en meget mere fordybende og interaktiv teateroplevelse end traditionelle teaterforestillinger, og dets indvirkning kunne være meget kraftfuld og varig på deltagerne. Det ser faktisk ud til, at der i fordybende teater er en tendens til at fjerne afstanden mellem publikum og skuespillere, bringe dem sammen i det samme fysiske rum og dermed nedbryde den såkaldte "fjerde mur", der traditionelt adskiller skuespillere fra publikum. Dette ville skabe en følelse af intimitet og aktiv deltagelse fra publikums side, som ville føle sig direkte involveret i handlingen og fortællingen. Derudover kan denne nedbrydning af den fjerde væg skabe en følelse af sårbarhed for både skuespillere og publikum, som begge står over for den andens direkte tilstedeværelse og interaktion. Denne sårbarhed kan dog også blive en unik mulighed for forbindelse, da seerne ville føle sig dybere involveret i historien og karaktererne, og skuespillerne ville have mulighed for at interagere med publikum på en mere direkte og autentisk måde.

Fra videospil til teater

Et emne, vi ønskede at diskutere på træningsdagene i Brescia, var tendensen til at fusionere teater med videospil. Denne praksis åbner op for nye grænser, men den rejser også flere spørgsmål. "Tilskuere" er et koncept introduceret af den italienske videospilsdesigner og -producer Fabio Viola, som kombinerer ordene "tilskuer" og "skuespiller". Udtrykket refererer til publikums aktive karakter i nutidigt teater, hvor grænsen mellem dem, der ser, og dem, der optræder på scenen, bliver mere og mere udvisket. Ifølge Viola er seerne ikke kun passive iagttagere af medieforestillingen, men skuespillere i sig selv, da de aktivt deltager i videospilsfortællingen. Teateroplevelsen kan lære af videospillet ved at sigte mod at skabe et samspil mellem skuespillere og tilskuere, hvor begge grupper bidrager til skabelsen af historien og fortællingen. Dette koncept bygger på troen på, at teater skal være en fælles og interaktiv oplevelse, hvor publikum kan deltage aktivt, og hvor skuespillere kan interagere direkte med publikum. På den måde er seerne ikke blot passive tilskuere, men bliver en integreret del af teaterforestillingen. Fabio Violas begreb om "tilskuere" passer blandt andet ind i det moderne teaters trend om at rykke tættere og tættere på publikum og nedbryde barriererne mellem scene og publikum og skabe mere engagerende og interaktive teateroplevelser. Denne trend er mesterligt udviklet af Eugenio Barbas tredje teater. Problemet med teatraliske shows, at forsøg på gamification, efter vores mening, er, at de ofte har en tendens til at skabe eksempler, der er mindre end modeller, der allerede er til stede i videospilverdenen.

Tag for eksempel Half Real-projektet, en kunstinstallation, der kombinerer teknologi, kunst og musik for at skabe en fordybende og interaktiv oplevelse for publikum.

Værket er udtænkt og realiseret af den hollandske kunstner Daan Roosegaarde i samarbejde med den italienske musiker Eelco Topper. Installationen består af en række lyssøjler, der reagerer på publikums bevægelser gennem bevægelsessensorer. Besøgende kan bevæge sig gennem de rum skabt af søjlerne og opleve en følelse af fordybelse i et miljø med lys og lyd. Installationen var inspireret af videospilsteknologi og begrebet 'halvirkelig', som refererer til den fornemmelse af virkelighed blandet med fiktion, der opleves under leg. Musikken og lyden, skabt af Eelco Topper, er komponeret specielt til installationen og integrerer perfekt med publikums lys og bevægelse. Alligevel er det skuespillerne selv, der hævder, at deres spil er inspireret af videospillet 'Heavy Rain', som giver mulighed for et uendeligt større udvalg af interaktioner end showet.

Virtual reality som forbindelse

At skabe intimitet gennem et fjerntliggende medium virker upraktisk, men under træningerne bragte vi adskillige projekter, der ville argumentere for det modsatte. Født ud af en dystopisk virkelighed - COVID-19-pandemien - Human Signs er et online deltagende kunstprojekt af Yuval Avital, der til dato involverer mere end 200 stemme- og gestuskunstnere fra 50 forskellige lande. Projektet begyndte med et kunstnerisk selvvidnesbyrd optaget af Avital, hvor han i sin stemme udtrykte alle de følelser, han følte under sin isolation. Resultatet var et mantra, der "replikere" virussens æstetik, rejste rundt i verden og gik ind i kunstneres hjem og inviterede dem til at reagere gennem stemme og gestus, to af de mest fundamentale former for menneskelig udtryk. Human Signs har støt spredt sig, engageret andre kunstnere og bevæget sig mod nye former for spredning. De forskellige kunstneriske beretninger er ikke kun personlige udtryk for livet i isolation under pandemien, men indgår også i en kollektiv refleksion over et unikt historisk øjeblik; alle stemmer og fagter bliver en del af et levende digitalt arkiv. Human Signs-kunstnere omfatter: lydkunstnere, herunder nogle af de mest berømte figurer fra den gamle tradition, den moderne scene og den eksperimentelle scene; religiøse udøvere af alle trosretninger og nøglefigurer i klassisk og barokmusik; dansere og solister fra førende moderne danse- og balletkompagnier; og koreografer og visionære performancekunstnere fra hele verden. Human Signs præsenterede ugentlig livestreaming af kunstneriske vidnesbyrd i dialog med hinanden og med Human Signs-mantraet gennem Avitals YouTube-kanal. Dialogerne tog form af ensembler og konstellationer, der tilbød komplekse dynamiske kompositioner eller statiske strukturer. Den endelige form for menneskelige tegn er webstedet "website-som-et-museum".

Human Signs bringer en dyb følelse af sammenhold og sigter mod at overvinde fysisk afstand og isolation. Og derved inviterer den os til at udforske rum, sprog og former for indbyrdes sammenhæng på en anden måde, som en del af en kollektiv refleksion over en unik historisk tid.

Virtual reality som arena

Ud over temaet samvær kan virtual reality repræsentere det stik modsatte og skabe yderst konkurrencedygtige fordybende steder. "The Void" er for eksempel en virtual reality-forlystelsespark, der tilbyder en fuldstændig fordybende og interaktiv oplevelse. Virksomheden blev grundlagt i 2015 og er siden vokset til at blive en populær destination for VR-entusiaster og spændingssøgende. 'The Void'-oplevelsen kombinerer VR-teknologi med fysiske sæt, rekvisitter og specielle effekter for at skabe et unikt og realistisk miljø. Gæster bærer et VR-headset og en rygsæk, der indeholder en computer og et haptisk feedback-system, som giver dem mulighed for at se og interagere med den virtuelle verden. 'The Void' er i øjeblikket i flere byer rundt om i verden, herunder Anaheim, Las Vegas, Dubai og Toronto. Virksomheden planlægger at udvide til andre steder i fremtiden og fortsætte med at skubbe grænserne for VR-teknologi for at skabe uforglemmelige oplevelser for sine gæster.

Dette eksempel blev brugt under træningen til at reflektere ikke så meget over anvendeligheden af en sådan model (for dyrt for SPORES), men over energien og konfliktpotentialer i disse nye teknologier.

Indramning ved 360 grader

Under uddannelsesforløbet behandlede CarraroLAB-teamet forskellen mellem medier, der bruger indramning (biograf, fotografi, maleri, klassisk teater osv.) og dem, der bruger rummet (hulemalerier, freskerum, virtual reality, Third Theatre, osv.). Vi brugte biografen som det mest ikoniske eksempel, især Steven Spielbergs fjendtlige reaktion på 360-graders video. Et af de første mainstream-eksempler på 360-graders video er 'The Battle of Fallujah', en virtual reality-dokumentar, der sætter seeren midt i en ildkamp under det andet slag om Fallujah, som fandt sted i Irak i 2004. Videoen var produceret af New York Times og udgivet i 2016. Den bruger optagelser optaget af den indlejrede journalist Michael Kamber og fotografen Louie Palu, som dokumenterede slaget og erfaringerne fra de soldater, der kæmpede i det. Videoen giver seerne mulighed for at opleve kampens intensitet og kaos fra et førstepersonsperspektiv, med evnen til at se sig omkring og se handlingen fra forskellige vinkler. Lyden inkluderer soldaters radiotransmissioner og lyden af skud og

eksplosioner, hvilket skaber en følelse af fordybelse. Samme år udgav The Guardian 'Displaced', en todelt virtual reality-dokumentarserie, der fortæller historier om flygtninge. Den første episode, med titlen 'Displaced: Episode 1', tager seeren med indenfor i Domiz-flygtningelejren i det nordlige Irak, hvor der bor mere end 30.000 syriske flygtninge, der er flygtet fra den igangværende borgerkrig i deres land. Videoen følger hverdagen for tre familier, der bor i lejren, og fremhæver de udfordringer, de står over for med at finde mad, husly og sikkerhed, men også deres håb for fremtiden. Anden episode, med titlen 'Displaced: Episode 2', fokuserer på rohingya-flygtnings oplevelser, der er flygtet fra vold og forfølgelse i Myanmar og nu bor i flygtningelejre i nabolandet Bangladesh. Videoen fortæller historien om en rohingya-familie og deres rejse fra Myanmar til flygtningelejren, samt deres kampe for at tilpasse sig deres nye miljø og finde en måde at genopbygge deres liv på. Begge afsnit bruger 360-graders videoteknologi til at fordybe seeren i flygtningelejrene og give et indblik i, hvordan det er at leve som flygtning. Videoerne inkluderer også interviews med hjælpearbejdere og flygtningekriseeksperter for at give kontekst og baggrundsinformation om de problemer, flygtninge står over for i dag.

Den lektie, der skal læres, er, at 360-videoer kan være ekstremt engagerende, både perceptuelt (Slaget om Fallujah) og følelsesmæssigt (Fortrængt). Teater kan derfor bruge dette medie som et fordybelsesmiddel, som det vil være tilfældet i stykket Andetsteds.

Teater og virtual reality

Udtrykket 'augmented reality' blev første gang brugt af Antonin Artaud, fransk dramatiker og teaterteoretiker fra det 20. århundrede, i hans essay fra 1938 med titlen 'The Theatre and its Double'. I denne tekst beskriver Artaud en teaterform, der går ud over realistisk repræsentation og søger at skabe en slags 'psykisk realisme', der er i stand til at involvere tilskueren på et følelsesmæssigt og sanseligt plan. Forfatteren bruger begrebet 'virtuel virkelighed' til at referere til denne teateroplevelse, der præsenteres som en slags simulering af det virkelige liv, men som samtidig løsriver sig fra det for at skabe en unik og fordybende oplevelse. I denne forstand foregriber Artaud i mange årtier det nutidige koncept om virtual reality, som bruger avancerede teknologier til at skabe en fordybende og interaktiv oplevelse, der simulerer virkeligheden, men som samtidig er adskilt fra den. Begrebet virtual reality, som er blevet udviklet og perfektioneret takket være teknologiske fremskridt i de seneste årtier, ville således være opstået i teatrets verden. Den praktiske brug af dette koncept i teater er dog ikke sammenlignelig med andre medier, såsom videospil og biograf. CarraroLAB undersøgte dog nogle særligt nyttige eksempler:

"Wonder.land" er en musikteaterproduktion, der havde premiere på National Theatre i London i 2015. Forestillingen er en moderne genfortælling af Lewis Carrolls klassiske roman 'Alice's Adventures in Wonderland'. Historien følger en ung pige ved navn Aly, som kæmper for at passe ind i skolen og i sit familieliv. En dag opdager hun en virtuel verden kaldet 'Wonder.land', hvor hun kan skabe en ny idealiseret version af sig selv og flygte fra sine problemer. Showet byder på en blanding af live-optræden og interaktive digitale elementer, herunder en virtuel verden projiceret op på scenen. Musikken, komponeret af Damon Albarn, blander pop, rock og elektroniske påvirkninger for at skabe en unik og nutidig lyd. Trods blandede reaktioner blev "Wonder.land" betragtet som et ambitiøst og modigt forsøg på at kombinere teater og teknologi og er fortsat et interessant eksempel på, hvordan digitale elementer kan inkorporeres i liveoptrædener.

"Hamlet 360: Thy Father's Spirit" er en virtual reality-tilpasning af William Shakespeares klassiske skuespil "Hamlet", produceret af Commonwealth Shakespeare Company i 2019. Produktionen blev skabt i samarbejde med Googles Creative Lab og viste potentialet i virtual reality til at skabe fordybende teateroplevelser. Stykket blev filmet med 360-graders kameraer, så seerne kan bevæge sig og se i den virtuelle verden, mens stykket udspiller sig. Produktionen bruger innovativ teknologi til at bringe stykket til live, med en cast af skuespillere, der optræder foran en grøn skærm og den virtuelle verden skabt gennem computergenererede billeder. 'Hamlet 360: Thy Father's Spirit' blev godt modtaget af publikum og kritikere, som roste den innovative brug af virtual reality og de fremragende præstationer af rollebesætningen. Produktionen blev betragtet som et innovativt eksempel på, hvordan virtual reality kan bruges til at forstærke traditionelle teaterformer og skabe nye fordybende oplevelser for publikum. Hamlet er også et middel til innovation i 'VR + Theatre = YOU as Hamlet', en unik teaterforestilling skabt af Corinna Di Niro, som kombinerer virtual reality og live-performance for at tilbyde publikum en fordybende oplevelse i rollen som Hamlets hovedperson i Shakespeares skuespil. Produktionen begynder med, at publikum tager virtual reality-visirer på og bliver transporteret ind i en digital genskabelse af Helsingør Slot, scenen for stykket. Når publikum er inde i den virtuelle verden, påtager de sig rollen som Hamlet og bliver guidet gennem historien af kød og blod skuespillere, der er fysisk til stede på scenen. Skuespillerne af kød og blod interagerer med publikum og giver dem stikord og forslag til at guide dem gennem historien og deres optræden. Publikum opfordres til at fordybe sig fuldt ud i oplevelsen, udforske den virtuelle verden og interagere med de andre karakterer i showet. Produktionen er designet til at være interaktiv og personlig, så hvert publikum kan få en unik oplevelse af at spille Hamlet. Brugen af virtual reality-teknologi giver publikum mulighed for at engagere sig fuldt ud i historien og opleve

stykket fra et helt nyt perspektiv. "VR + Theater = YOU as Hamlet" gør innovativ brug af ny teknologi og den fordybende oplevelse, den tilbød. Produktionen blev betragtet som et innovativt eksempel på, hvordan virtual reality kan bruges til at forstærke traditionelle teaterformer og skabe nye interaktive oplevelser for publikum.

Rumfortælling

Udtrykket 'rumfortælling' blev opfundet af CarraroLAB, i løbet af sin lange erfaring inden for digital, for at angive en narrativ metodologi knyttet til rum og sted. Det skal forstås som radikalt modsat 'storytelling', netop fordi det forstyrrer alle de elementer, der adskiller det. Til historiens linearitet står det udforskende rums cirkularitet, til en histories kronologiske struktur, et steds æstetiske struktur.

Med fremkomsten af virtual og augmented reality er tiden kommet til at tage sig af forholdet mellem mennesker i rummet og selve rummets organisering. Teaterkunsten skal, hvis den med succes vil passe ind i de nye digitale realiteters teknologiske gennembrud, blive (eller vende tilbage til at være) kunsten at fordybe sig og blive fordybet.