

Mellom teori og praksis – WALK OF SHAMEs ambiente strategi

Gulli Sekse
med innspill fra WALK OF SHAME

Abstract

This essay explores the artistic work of WALK OF SHAME, focusing on ambient dramaturgy and methodology. Through selected works, it provides examples of how to challenge traditional theater forms and create unique audience experiences. Furthermore, the text discusses how theater studies can influence artistic practice, using historical examples to highlight the reciprocal relationship between theatrical art and theoretical perspectives. In doing so, the essay emphasizes how both art and theory together enrich the evolution of performing arts.

Keywords: Walk of Shame, theatre studies, ambient dramaturgy, happening, performance, situationism, environmental theatre, recycling, clubbing, immersive theatre, Baktruppen, Gob Squad, Forced Entertainment, Punchdrunk, deWangen-produksjoner

Om forfatteren

Gulli Sekse har en MA fra teatervitenskap ved Universitetet i Bergen. Hun skrev masteroppgave om landskapets dramaturgiske potensiale. I over ti år har hun vært aktiv i scenekunstheltet som kulturarbeider, dramaturg, scenekunstner og deltatt i akademiske og teoretiske diskurser. Har siden 2018 vært turnésjef i Carte Blanche – Norges nasjonale kompani for samtidsdans, og har vært engasjert som dramaturg i en rekke scenekunstprosjekter og siden 2012 vært en del av kunstnerkollektivet WALK OF SHAME som medgrunnlegger, konseptutvikler og aktør.

Epost: gullisekse@gmail.com

Teatervitenskapelige studier 2024 ©Gulli Sekse

Essayet er ikke fagfelleurdert.

Nummerredaktører: Ellen K. Gjervan, Siren Leirvåg, Grethe Melby, Melanie Fieldseth

Ansvarlig redaktør: Keld Hyldig – keld.hyldig@uib.no

Publisert av Teatervitenskap, Institutt for lingvistiske, litterære og estetiske studier, Universitetet i Bergen

Bergen Open Access Publishing – <https://boap.uib.no/index.php/tvs>

ISSN: 2535-7662

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY, <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Mellom teori og praksis – WALK OF SHAMEs ambiente strategi

Hvordan påvirker teatervitenskap en kunstnerisk praksis? Da jeg begynte på teatervitenskap i Bergen, lå mye av motivasjonen i å lære alt om scenekunst. Deretter gjaldt det å utfordre og bryte med reglene. Dette har jeg senere utforsket i kunstnerkollektivet WALK OF SHAME (WOS). Kunstnerkollektivet har bestått av meg, Gulli Sekse, samt Karoline Skuseth og Hanne Maren Meldahl. Kunstnerkollektivet ble grunnlagt i 2012 i Bergen og vi samarbeider ofte med ulike kunstnere og miljøer. Siden 2012 har vi primært jobbet stedsspesifikt i Bergen, utenfor tradisjonelle kunstarenaer. Dette for også å nå ut til lokalsamfunn som sjelden oppsøker scenekunst.

I dette essayet reflekterer jeg over hvordan teatervitenskapen har formet mitt kunstnerskap og videre min medvirkning i WOS. Teksten drøfter hvordan teatervitenskap har påvirket min kunstneriske praksis, og jeg bruker også historiske eksempler for å belyse det gjensidige forholdet mellom scenekunst og teoretiske perspektiver.

Slik er essayets formål å gi en refleksjon av WOS sin kunstneriske praksis, med et spesielt fokus på ambient strategi, dramaturgi og metode, gjennom eksempler fra utvalgte verk.

GRAND TOUR (2016)

Welcome to the GRAND TOUR. The trip you are ready to embark on is safe, and you will at no point be asked to do anything weird, interact or choose sides in difficult socio-political matters. We just want you to have fun. Bon voyage!

GRAND TOUR var en stedsspesifikk, interaktiv forestilling som for én kveld tok over Grand Selskapslokaler, et historisk sted i Bergen sentrum. I løpet av noen timer ble publikum invitert til å vandre gjennom rom og korridorer, hvor levende tablåer, sceniske installasjoner og subtile lydlandskap smeltet sammen. Denne unike opplevelsen utfordret grensene mellom kunst, virkelighet, aktør og tilskuer.

Inspirert av klassiske dannelsesreiser som Dante Alighieris *Den guddommelige komedie* og Homers *Odysseen*, utforsket forestillingen menneskets valg og deres konsekvenser. Publikum fikk en illusjon av kontroll, der deres beslutninger virket betydningsfulle, men var underlagt skjulte dramaturgiske føringer. Fra det øyeblikket de trådte inn i rommet, ble de en del av en kollektiv

opplevelse, der hver beslutning virket betydningsfull, men i siste instans var underlagt forestillingens dramaturgiske struktur.

I motsetning til tradisjonelle teaterformer, der publikum ofte inntar en passiv rolle, fjernet *GRAND TOUR* de usynlige veggene mellom skuespillere og tilskuere. De ble en levende del av handlingen, og grensen mellom virkelighet og fiksjon ble stadig utfordret. Rommets visuelle inntrykk, lyd og bevegelse speilet publikums valg, og skapte en opplevelse som balanserte mellom fri vilje og uunngåelige rammer.

Forestillingen benyttet seg av ukonvensjonell interaktivitet og ambiente strategier for å skape en helhetlig og sanselig opplevelse. Den unike konteksten – Grand Selskapslokaler – forsterket opplevelsen ytterligere, hvor stedet selv ble en aktiv del av narrativet. *GRAND TOUR* minnet oss om at kunst kan være et rom for refleksjon, der vi blir konfrontert med spørsmål fremfor svar. Det var en reise, både ytre og indre, fylt med uforutsigbare vendinger, som inviterte publikum til å miste seg selv i de komplekse lagene av virkelighet og illusjon.

A journey of an epic drama, a psychedelic out-of-body-experience, an extravagant culinary adventure, a spectacular mental voyage, an extraordinary happening or simply a night out on the town, drinking with your friends.

Performance City (2017)

We would be delighted for you to join us in our mythical universe, in a night where blurred lights cast long shadows over the city dwellers' faces. The night is endless. There are unlimited flipsides to this coin. Jump down the rabbit hole with us. You won't regret it.

Performance City var en annen stedsspesifikk produksjon som iscenesatte sosial interaksjon utenfor tradisjonelle kunstkontekster. Inspirert av sci-fi, det utenomjordiske, og virtuell virkelighet og sosiale medier, skapte vi et fristed fra perfeksjonspresset i samtiden. Forestillingen tok form som en stilisert by i WOS' bilde, hvor publikum kunne vandre fritt gjennom ulike installasjoner og performative rom, alle med sitt unike regelsett.

Kjernen i prosjektet var nattklubben «La Plaxa», et sosialt knutepunkt der musikk, kunst og overraskelser utfoldet seg i en leken atmosfære. Hver installasjon åpnet for refleksjon og deltagelse, som «Chapel of all religions», hvor besøkende ofret noe fra egen lomme i et DIY-kapell, eller «Mermen», et levende tablå som utfordret besøkende til å se forbi fasader. «Retox» parodierte samtidens selvhjelpskultur gjennom absurde healingseremonier, mens «Super ego» feiret egoet i en personlig videoinstallasjon. Byens mer intime rom, som «Hemmelig rom», ga rom for ettertanke og deling i trygghet.

Byens collageaktige og trashy estetikk blandet elementer fra pop-surrealisme, punk og DaDa og Bauhaus, og skapte en leken og kjent, men samtidig fremmed atmosfære. Publikum ble anonymisert med masker, noe som fjernet barrierer og fremmet sosial interaksjon. Forestillingens dramaturgi var flytende, og publikums bevegelser ble styrt gjennom subtile ledetråder, noe som gjorde at hver enkelt kunne forme sin egen opplevelse. *Performance City* handlet om å viske ut

grensene mellom tilskuer og deltaker, mellom det virkelige og det performative. Byen eksisterte bare for én kveld, men i dens midlertidighet åpnet vi opp for en ny måte å oppleve fellesskap, kunst og seg selv på.

Overgangen fra *Grand Tour* til *Performance City* markerer en betydelig kunstnerisk utvikling i WOS' utforskning av interaktiv scenekunst og stedsspesifikke opplevelser. Begge prosjektene iscenesetter sosial interaksjon og vil bryte ned barrierer mellom kunstnere og publikum, men tilnærmingene varierer i form, tematikk og estetikk. I *Performance City* beveger WOS seg bort fra lineær fortelling og omfavner en fragmentert og utforskende struktur. Publikum blir aktive deltakere som fritt velger sin egen vei gjennom ulike performative rom, noe som gir dem eierskap og individualitet. Likevel var *Performance City* en kollektiv opplevelse, der improvisasjon, publikums frihet og sosiale interaksjoner var sentrale. Prosjektet markerte WOS' fokus på å skape åpne, flertydige universer der publikum får frihet til å utforske og definere sin egen vei gjennom kunsten.

Motivasjonen til WALK OF SHAME er å redefinere kunstens rolle i dagens samfunn, der den sosiale atmosfæren i rommet blir et sentralt virkemiddel. WOS engasjerer publikum på et dypere nivå, oppmuntrer til interaksjon og lar dem bevege seg fritt i ikke-tradisjonelle scenerom. Verkene våre kombinerer ofte pop-kulturelle klisjeer, musikk, teknologi og interaktive strategier for å skape en klubbaktig atmosfære.

Radical Utopian Workspace (2023)

A soft, mellow, shifting, explosive space. Sit down. Ignore gravity. Absorb. Polymorph. Smells of something sickly sweet, ocean breeze and black sail diffusers. Tropical juice punch from the fountain trickling down into sticky cups.

I et forlatt butikklokale med vinduer mot gaten skapte vi en én-kvelds ambient opplevelse, der grensene mellom tilskuer og deltaker ble visket ut. Et mangfoldig publikum ble invitert til å kle seg ut, sminke seg, nyte kanapeer og drikke fra en tropisk fontene. Tilbakemeldingene var tydelige – folk savnet et slikt fristed, et rom der de kunne utfordre egne fordommer, fascineres og slippe seg løs.

Dette prosjektet åpnet våre øyne for potensialet i åpne kunstrom, der publikum kan interagere med kunsten og hverandre utenfor tradisjonelle forestillingsrammer. Vi ønsket å skape en kollektiv utopi der kunst og sosial opplevelse smeltet sammen. Ambiente figurer, videoprojeksjoner og surrealistisk scenografi oppfordret til radikal frihet, samtidig som vi utfordret konvensjonelle diskurser med en inkluderende tilgang til subkulturelle uttrykk.

Radical Utopian Workspace var mer enn en kunstinstallasjon – det var en levende utopi. Gjennom duftende installasjoner, surrealistiske rom og interaktive elementer opplevde publikum en midlertidig virkelighet der de kunne utforske, skape og utveksle uten krav. I dette rommet, der kunst og sosialt samvær møttes, ønsket vi å bryte med samtidens perfektjonisme og kontroll. Det var en invitasjon til å delta i en kollektiv utopi, en flyktig, men kraftfull frihet midt i hverdagen.

Radical Utopian Workspace skiller seg ut fra *Grand Tour* og *Performance City* gjennom sin intime skala, flytende form og åpne interaksjon. Som en tre-timers, enkeltstående opplevelse fikk

publikum fritt utforske klær, sminke og den surrealistiske scenografien. Atmosfæren var ambient og uten tydelige dramaturgiske strukturer, noe som står i kontrast til de mer iscenesatte og omfattende prosjektene. Der de tidligere prosjektene lekte med store temaer som perfektjonspress, sosial interaksjon og identitet, handlet dette prosjektet om å tilby utopisk frihet, der deltakerne kunne velge sin grad av involvering. *Radical Utopian Workspace* var et rom for radikal inkludering som fokuserte på å utfordre mainstreamdebatter med en åpen, subkulturell estetikk.

I navnet WALK OF SHAME ligger det en lengsel etter å ta publikum med på en reise mot en tilstand av kollektiv skamløshet. Vi etablerer forbindelser mellom ulike kunstneriske disipliner, livsstiler og sosiale interaksjoner, og vi betrakter kunsten som et rom for fri tenkning, samarbeid og radikal frigjøring.

LIQUID CREATURES (mai 2024)

Liquid Creatures var en vandreforestilling som tok publikum med på en reise fra Fløien og videre innover i skogen. Gjennom interaktive opplevelser og uventede vendinger utforsket forestillingen temaer som frihet, selvutfoldelse og det uforutsigbare. Den ambiente tilnærmingen og en visuell estetikk, preget av neon, kitsch og sterke kontraster, inviterte deltakerne til et eventyr fylt av mystikk og fantasi.

Basert på Zygmunt Baumans teori om «flytende modernitet», reflekterte forestillingen over hvordan tradisjonelle former for kollektiv tilhørighet har blitt ustabile i dagens samfunn. Den utfordret normer og konvensjoner, og skapte et nytt rom for meningsdannelse og refleksjon. Gjennom å bryte med det vanlige, ble *Liquid Creatures* en kunstnerisk opplevelse som styrket fellesskapet mellom mennesker.

Den interaktive tilnærmingen oppfordret publikum til å utforske sosial dynamikk og deres egen rolle i det. Dette skapte en atmosfærisk ramme for ettertanke, hvor publikum fikk oppleve en unik symbiose mellom kunst, filosofi og natur. Forestillingen inviterte deltakerne til å navigere gjennom Fløiens landskap, og ga dem mulighet til å bli en del av en interaktiv kunstopplevelse som både utfordret sanser og tanker.

Liquid Creatures fremmet fellesskap og samarbeid i skapelsen av et kollektivt narrativ. Fokus lå på hvordan makt og sosial tilhørighet former våre opplevelser, og oppfordret til refleksjon over normenes innflytelse på det daglige liv. Den kombinerte det abstrakte med det fysiske, noe som ga publikum en dypere forståelse av menneskets rolle i en stadig foranderlig verden. For oss, ble det en reise som var både kunstnerisk og personlig, og som vil bli husket som en betydningsfull refleksjon over vår tid.

Med teatervitenskap som bakteppe

Som teaterviter og kunstner er kunstnerisk forskning en integrert del av mitt virke. For meg står teatervitenskapen og kunsten i et gjensidig avhengighetsforhold, der hver del beriker den andre.

Jeg har alltid vært interessert i radikale bevegelser, spesielt de som utfordrer etablerte konvensjoner i forhold til form og innhold, det tradisjonelle scenerommet og forholdet til publikum. Min fascinasjon for nyere former for dramaturgi, performancekunst, happenings, og de radikale, samfunnsengasjerte og politiske bevegelsene fra slutten av 60-tallet og frem mot slutten av 90-tallet, har vært avgjørende for min kunstneriske praksis. Disse perspektivene har formet min tilnærming, med et klart mål om å bidra til holde scenekunsten relevant og samfunnsengasjert.

I det følgende vil jeg presentere de viktigste forløperne for ambiente strategier som har påvirket min reise fra teatervitenskap til det kunstneriske arbeidet i WALK OF SHAME.

Ambient scenekunst ble først omtalt i 1993 av den nederlandske journalisten Edgar Jager i artikkelen «Ambient Theatre», publisert i internettidsskriftet *Datum*. Denne artikkelen er ikke lenger tilgjengelig, men er referert i artikkelen «Ambient Theatre and Clubbing. Urban Post-Mainstream» (2001) av Knut Ove Arntzen, professor i teatervitenskap ved Universitetet i Bergen. I denne artikkelen videreutvikler han det ambiente i scenekunsten som et teoretisk begrep, og dette er vært en viktig inspirasjonskilde for meg.

I *Det marginale teater* fra 2007 systematiserer Arntzen dette videre i retning av å beskrive atmosfære og interaktivitet i en produksjon, spesielt med tanke på hvordan publikum integreres i romlige sceneløsninger. Han fremhever at det 'pop-ambiente' spesifikt refererer til en teater- og kunstnerisk tilnærming som omfavner atmosfæren, særlig med tanke på en iscenesettelsesstil som ligner en klubbatmosfære.¹ Arntzen skriver videre at forløpere for ambiente strategier kan spores tilbake til den klassisk-modernistiske regikunsten. Dette inkluderer rituell integrering av ambient karakter, som er kjent fra Wagners Gesamtkunstwerk, Max Reinhardts oppsetninger på Grosses Schauspielhaus i Berlin og i Piscators store revyoppsetninger.² Han peker også på at den omfattende bruken av det ambiente kan spores tilbake til tidligere modernistiske strømninger, spesielt innen revy- og kabaretradisjonen. Denne tilnærmingen utfordret den tradisjonelle teateropplevelsen ved å legge større vekt på den sosiale dynamikken mellom publikum og forestillingen, og skapte en opplevelsrik situasjon som var mer relasjonell enn kunstnerisk.³

Fra 1960-tallet og innenfor den kunstneriske postmainstream-bevegelsen, begynte scenekunstnere å utforske alternative tilnærminger til det dominerende mainstream- og kommersielle teateret. Denne bevegelsen var drevet av både kunstnerisk utforskning og sosial kritikk. Kunstnerne engasjerte seg i aktuelle sosiale, politiske og kulturelle temaer, og ønsket å inkludere et større mangfold av stemmer og perspektiver. De utforsket ofte ukonvensjonelle former for fortelling og opptreden gjennom multimediapresentasjoner eller stedsspesifikke installasjoner. Kunstnerisk eksperimentering sto sentralt og stimulerte til aktiv deltakelse fra publikum, samtidig som det oppmuntret til interaksjon og utfordret skillet mellom utøvere og publikum. Det var innenfor denne bevegelsen at ambiente strategier og ambient scenekunst først oppsto. Fra performancekunst og happenings til situasjonisme, Richard Schechners Environmental Theatre, clubbing, laboratorieteater og utviklingen av visuell og likestilt dramaturgi mot det mer konseptuelle og sosiale, har scenekunsten omfavnet et mangfoldig spekter av uttrykk og praksiser.

¹ Arntzen, *Det marginale teater*, 9.

² Ibid.

³ Ibid., 95.

Jeg vil i det følgende presentere de viktigste forløperne for ambient strategi og gjennom dette avdekke ulike kjennetegn ved ambient scenekunst.

Happenings og performancekunst, som oppstod i Fluxus-bevegelsen på 1950-tallet, har også hatt en stor innflytelse på min kunstneriske utvikling. De kombinerte elementer fra teater, visuell kunst og musikk, og utforsket forholdet mellom kunst og hverdagsliv, ofte med sosiale og politiske temaer, og utfordret kunstens grenser. Kunstnerne oppmuntret til direkte engasjement og var preget av spontanitet og uforutsigbarhet, ofte arrangert på utradisjonelle steder. De utforsket også forholdet mellom kunst og hverdagsliv, og adresserte sosiale og politiske spørsmål. Happenings spilte en betydelig rolle i å utvide kunstens grenser og utfordre konvensjonelle forestillinger om kunstnerisk praksis, og har hatt en vedvarende innvirkning på performancekunst og deltakende kunstpraksiser.

Performance-bevegelsen oppstod på 1960-tallet, delvis inspirert av avantgardebevegelser fra mellomkrigstiden og de eksperimentelle happeningene på 1950-tallet. I *Performance Art: From Futurism to the Present* (2001) sporer RoseLee Goldberg performancekunstens røtter til futurismen, dadaismen og surrealismen, og viser hvordan disse bevegelsene utfordret konvensjonelle grenser og påvirket senere kunstnere: «The history of performance art in the twentieth century is the history of a permissive, open-ended medium with endless variables, executed by artists impatient with the limitations of more established art forms, and determined to take their art directly to the public. For this reason, its base has always been anarchic.»⁴

Performancekunst bryter med tradisjonelle kunstformer ved å kombinere elementer fra teater, dans, musikk og visuell kunst. Fremføringene, som ofte utføres av kunstneren selv eller en gruppe, bruker kropp, bevegelse, lyd, lys og visuelle virkemidler uten definerte regler. De finner sted i kunstgallerier, offentlige rom eller andre ikke-tradisjonelle lokaler, og er preget av direkte tilstedeværelse og sanntid. Performancekunst er flyktig og tidsbasert, noe som gjør tilstedeværelsen av både kunstner og publikum avgjørende. Interaktivitet er ofte viktig, hvor publikums reaksjoner blir en del av verket. Eksperimentering med teknologi og multimedia, inkludert video og digitale effekter, har senere blitt brukt for å skape komplekse og omsluttende opplevelser. Performancekunst reflekterer ofte samfunnsmessige og politiske forhold og kan være en platform for kunstnere å kommentere og engasjere seg i aktuelle temaer.

Ifølge Goldberg har performancekunst hatt mange forskjellige bølger og retninger, med en rekke ulike manifestasjoner. En gjennomgående og særegen karakteristikkk er at den kan være hva som helst. For kunstneren representerer den muligheten til å arbeide uten regler og retningslinjer. Den motstår enkle definisjoner og vil alltid være et middel til å bryte gjennom enhver grense eller konvensjon pålagt kunstnerisk aktivitet.⁵

Forholdet mellom teater og performancekunst, samt virkemidlene i happening, danner grunnlag for WALK OF SHAMES tilnærming til det ambiente. Denne tilnærmingen representerer en overgang mot det tverrfaglige, der vi søker å etablere et nærmere forhold til publikum. Vi legger vekt på det sosiale, kontekstuelle og situasjonelle, samtidig som vi benytter oss av virkelig tid.

⁴ Goldberg, *Performance Art*, 9.

⁵ *Ibid.*, 226.

Dette gir oss muligheten til å skape en dynamisk dialog mellom kunstverket og deltakerne, og utfordre de tradisjonelle grensene for hvordan scenekunst kan oppleves og forstås.

Situasjonismen, som oppstod på 1950- og 60-tallet er også viktig å nevne i denne sammenheng og står ofte som et slags bakteppe i WOS sine verk. Situasjonistene kritiserte det kapitalistiske forbrukersamfunnet og den moderne urbanismen gjennom intense, engasjerende og improviserte situasjoner eller hendelser som utfordret publikums oppfatninger av rom, tid og sosiale relasjoner. Denne tilnærmingen ville inspirere til kritisk refleksjon og bryte ned skillet mellom teater og virkelighet for å fremme samfunnsendring.

Ifølge Knut Ove Arntzen innebærer en situasjonistisk kunstforståelse en forskyvning av fokus fra det autonome kunstverket til å dreie seg om hendelsen og dens kontekst. Estetikken blir dermed utvidet til å omfatte ikke bare virkemidler, men også den konteksten og utforskningen som er involvert.⁶ Situasjonistene la vekt på umiddelbarhet og interaktivitet, hvor opplevelsen var viktigere enn selve kunstverket. Målet var å skape grenseoverskridende opplevelser som fremmet kritisk refleksjon og samfunnsendring. Selv om bevegelsen var kortvarig, har den hatt stor innflytelse på senere kunstneriske og politiske bevegelser og er en forløper til ambiente strategier.

Environmental Theatre (her oversatt som omgivelsesteater) oppsto også innenfor postmodernismen på 1960-tallet som et svar på begrensningene i tradisjonelle teaterrom. Dette er et annet eksempel som er verdt å nevne her som inspirasjonskilde for WOS sin tilnærming til scenerom og publikum. Begrepet ble introdusert av Richard Schechner, regissør for den eksperimentelle New Yorker-gruppen The Performance Group, med mål om å redusere avstanden mellom publikum og scenen. Dette førte til utviklingen av et nytt scenisk rom med forestillinger utenfor det tradisjonelle scenerommet, som gater, forlatte fabrikker, tak på skyskraperer eller restauranter. Schechner beskrev formen i boken *Environmental Theater* (1973), der han blant annet la vekt på betydningen av rommet som en aktiv deltaker i forestillingen, publikums aktive rolle, og bruken av en slags åpenhet i handlingen for å tilpasse dynamikken i forestillingen. Dette ga opphav til en ny form for teater som søker å engasjere publikum på nye måter. Samspillet mellom scenen, tematikken og omgivelsene er avgjørende, hvor omgivelsene noen ganger påvirker temaet for forestillingen, og den kunstneriske handlingen fremhever stedets særpreg som et kunstnerisk rom. Omgivelsene blir dermed det sentrale aspektet som skaper et visuelt og energetisk rom som engasjerer utøver og tilskuer like mye. Denne orienteringen fremmer felles kreativitet blant publikum og utøvere, og gir kunstneriske og estetiske opplevelser som ikke kan oppstå på samme måte i tradisjonelt teater.

Det ambiente kan på mange måter ses som en slags utvidelse av Richard Schechners konsept ved å fokusere på atmosfære i teateroppsetninger. Schechner ønsket å skape et samarbeid mellom publikum og utøvere, der atmosfæren var en viktig del. Publikum er nødt til å se innover i seg selv og utover mot forestillingen samtidig. Dette skaper en opplevelse av veksling mellom empati og avstand, og rommet blir en levende del av opplevelsen.⁷ Her finnes en tydelig kobling mellom Schechners konsept og det ambiente teatret, hvor omgivelsen blir en levende del av opplevelsen, interagerer med hver deltaker, publikum og utøvere, og skaper en indre og ytre opplevelse samtidig.

⁶ Arntzen, *Det marginale teater*, 101.

⁷ Schechner, *Environmental Theatre*, 18.

På 1990-tallet foregikk det en sammensmelting av forskjellige stilarter, symbioser av gammelt og nytt, i teaterfeltet. Scenekunst ble diversifisert med resirkulerte estetiske uttrykk, en blanding av tidligere og nyere impulser. Disse nye tendensene utforsket fysiske uttrykk og visuell dramaturgi på nye måter. Den visuelle dramaturgien på 1990-tallet ble påvirket av atmosfæriske og ambiente strategier, som brukte stemningsskapende elementer og resirkulerte rituelle og relasjonelle konsepter.

Knut Ove Arntzen beskriver hvordan denne resirkuleringen blant annet hentet inspirasjon fra laborieteatret på 1960- og 70-tallet og den visuelle dramaturgien på 1980-tallet i utviklingen av et mer kontekstuelteater.⁸ Disse påvirkningene resulterte i en ny teaterstil som omfavnet teknologiske innovasjoner og direkte publikumsengasjement, med et sterkt fokus på individuelle perspektiver. Denne utviklingen førte til at tradisjonelle hierarkier mellom teatrets virkemidler og prosesser ble brutt ned, og åpnet for en mer kollektiv og interaktiv tilnærming.

Teatret begynte å bevege seg bort fra estetisk perfektion og mot å skape opplevelser som var rotfestet i sosiale, relasjonelle og kontekstuelle forhold. Her ble det omgivende rommet – både fysisk og atmosfærisk – viktigere enn tradisjonell illusjon og psykologisk realisme. Estetisk rombevissthet ble et sentralt tema, der nye teknologier ble tatt i bruk for å utforske det estetiske rommets potensial som en interaktiv, opplevelsesorientert plattform.

I denne konteksten ble resirkulering i teateret også et verktøy for å bryte med konvensjonelle narrativer. Tekster og stiler ble brukt uten de psykologiske begrensningene fra tidligere teatertradisjoner, og det ikke-narrative og situasjonelle ble fremhevet. Publikum ble utfordret til å engasjere seg i en opplevelse hvor illusjonen var underordnet den atmosfæriske virkeligheten som ble skapt i sanntid.

Prinsippene fra resirkulering, estetisk overskridelse og sosiale rom, har vært avgjørende for WOS' kunstneriske praksis. Vi henter inspirasjon fra 1990-tallets eksperimenter med resirkulering og visuell dramaturgi, og har integrert disse tilnærmingene i våre egne forestillinger. Gjennom ambient dramaturgi og interaktivt samspill har vi skapt forestillinger som utfordrer publikum til å delta i en felles opplevelse, der det sosiale rommet er like viktig som det estetiske.

I WOS har vi i stor grad blitt påvirket av det ambiente teatrets utforskning av sosiale rom og atmosfærer. Dette kommer tydelig frem i vårt forsøk på å skape et unikt, flytende rom for publikum, inspirert av klubbkulturens frihet og sanselige tilstedeværelse. Arntzen beskriver hvordan klubbkulturen, med sine røtter i musikkhaller og varietéer, integreres i moderne kunstformer for å gi publikum en atmosfærisk opplevelse.⁹ For oss har dette betydd en mulighet til å skape opplevelser som bryter med tradisjonelle teatterammer og bringer publikumsopplevelsen til et nytt nivå, der sosial interaksjon, tilstedeværelse og atmosfære er i fokus.

Ved å hente inspirasjon fra klubbkulturen og dens postmoderne perspektiver på rom, stemning og opplevelse, har vi i WOS utviklet en metode som kombinerer det atmosfæriske med det interaktive. I våre verk – enten det er gjennom visuelle installasjoner eller performance-baserte interaksjoner – forsøker vi å manipulere virkeligheten og tilby publikum opplevelser som går

⁸ Arntzen, *Det marginale teater*, 99.

⁹ *Ibid.*, 118.

utover det rent konseptuelle. Gjennom sosiale arrangementer og aktiviteter som bringer mennesker sammen, skaper vi et felles rom der kunstnerisk utveksling og fellesskap blir sentrale elementer, noe som speiler den ambiente housekulturens ånd.

Edgar Jager beskrev det ambiente som en reaksjon på datidens begrensninger, hvor søken etter steder for liv og skapelse var sentrale temaer i kulturen: «How can we define the time we live in, which there is less and less space to live in? Looking for locations for living and creating are the main topics of culture these days. Images and metaphors or spaceships and living rooms are being used to express the urge for designing a space for living».¹⁰ På denne måten blir rom organisert for å tilpasse seg en ny kulturell opplevelse som er knyttet til rom som opplevelse, fellesrom eller som Edgar Jager uttrykker det: «Space to live in». Jager brukte ambient house musikk som modell for teatret og foreslo det ambiente som en retningslinje for datidens teater, med referanser til arrangementer som techno- og housefester samt kunstnergruppen Baktruppen.¹¹

Edgar Jagers idé om «space to live in» resonnerer også sterkt med vårt arbeid. I en tid der kulturell opplevelse og fysisk tilstedeværelse ofte utfordres av digitale virkeligheter, har vi som kollektiv ønsket å skape rom som er både sansebaserte og kollektive. Jagers tanker om å organisere rom for nye kulturelle opplevelser – enten det er gjennom technofester eller kunstneriske installasjoner – har vært retningsgivende for vår praksis i WOS. Vi ser på rommet ikke bare som en bakgrunn for handling, men som et aktivt, pulserende miljø hvor publikums tilstedeværelse skaper mening.

På denne måten har vi gjennom WOS jobbet for å åpne teateret og kunsten mot nye horisonter, der ambient dramaturgi, klubbkultur og atmosfæriske opplevelser bryter ned grensene mellom scene og sal, og der kunsten blir en levende, sosial erfaring i møte med publikum.

Kunstneriske eksempler med ambiente strategier

Jeg har alltid følt en sterk tiltrekning til scenekunst fra 80- og 90-tallet, en periode som i teatervitenskapelig sammenheng ofte betraktes som en «gullalder» for eksperimentell scenekunst. Skulle jeg hatt muligheten til å reise i tid for å på nært hold oppleve en historisk og teatervitenskapelig kontekst, ville det vært for å ta del i den banebrytende kunsten som utforsket grensene mellom teater og virkelighet, noe jeg i dag søker å kanalisere i WALK OF SHAME.

Teatergrupper som Baktruppen, Gob Squad og Forced Entertainment har gitt en betydelig inspirasjon. De representerer en radikal utforskning av ambient dramaturgi og metode, hvor konvensjonelle grenser mellom scene og publikum, fiksjon og virkelighet, ble brutt ned.

Internasjonalt anerkjent for deres samarbeids- og tverrfaglige tilnærminger, har det eksperimentelle teaterkollektivet Baktruppen (grunnlagt i 1986) utforsket grensene mellom teater, performancekunst og installasjon. Stilen og innholdet i Baktruppens arbeid varierer betydelig, Men i mange av deres produksjoner anvendt elementer av det ambiente, inkludert ikke-konvensjonell iscenesettelse, det steds-spesifikke, ikke-lineære fortellinger og interaksjon med

¹⁰ Arntzen, «Ambient Theatre and Clubbing».

¹¹ Ibid.

publikum for å skape immersive og interaktive opplevelser. Et eksempel på dette er forestillingen *Tonight* fra 1994, co-produsert med Kampnagelfabrik i Hamburg, også nevnt i artikkelen «Ambient Theatre and Clubbing. Urban Post-Mainstream» av Knut Ove Arntzen. I *Tonight* eksperimenterte Baktruppen med det virtuelle ved å simulere en fri flyt av energi og integrerte internetteknologi for å skape en virtuell dimensjon formet av publikums deltakelse og den løse dramaturgiske strukturen.¹² Et viktig aspekt ved denne forestillingen var bruken av en ambient atmosfære skapt gjennom et stort antall persiske tepper som både utgjorde det sceniske området og inviterte publikum til å sitte på dem, noe som integrerte publikum i forestillingen. Bruken av sanntid ga en opplevelse av at forestillingen ikke hadde en konvensjonell tidsramme.

I likhet med Baktruppen, som i forestillingen *Tonight* fra 1994, eksperimenterte med ikke-lineær dramaturgi og skapte en flytende, virtuell virkelighet, forsøker vi i WOS å skape en hybrid mellom det sanselige og det sosiale. Bruken av persiske tepper i *Tonight* som del av scenen og publikumsrommet er et godt eksempel på hvordan rommet kan omslutte publikum, en strategi som gjenspeiles i vår bruk av visuelle installasjoner og uventede settinger.

Den samme interaktive dimensjonen finnes også i verkene til Gob Squad (grunnlagt i 1994) med base i Berlin og Nottingham, som utforsker hvordan publikum kan bli aktive medskapere. Gob Squad utforsker forholdet mellom virkelighet og fiksjon ved å skape en atmosfære som trekker publikum inn i en verden som både virker kjent og uvirkelig. De blander elementer fra hverdagslivet og teatret for å etablere en udefinert grense mellom det iscenesatte og det autentiske. Kollektivet utforsker også temaer som identitet, kommunikasjon og teknologi, og søker krysningspunktet mellom teater, kunst, media og virkelighet. Deres verk strekker seg over ulike arenaer, inkludert tradisjonelle teatre, gallerier og uventede steder som hus, butikker, undergrunnsstasjoner og gater.

Gob Squads metodikk med å plassere handlingen i hverdagslige rom har inspirert oss til å tenke utenfor teatrets rammer og bringe kunsten nærmere virkeligheten. Dette kommer til uttrykk i vår egen praksis i WOS, hvor vi stadig søker å bryte ned barrieren mellom kunst og liv, og å utfordre publikums rolle som passive tilskuere.

Forced Entertainment, grunnlagt i 1984 og basert i Sheffield, England, ledet av Tim Etchells, har også vært en inspirasjon til vår måte å arbeide på. De skaper gjerne langvarige forestillinger, installasjoner og steds-spesifikke verk som utfordrer konvensjonelle teatre former og strukturer. Forced Entertainment har en visjon om å skape et inkluderende rom hvor folk fra alle samfunnslag kan utforske og utfordre sine tanker om verden og deres plass i den. Gjennom lekne, komplekse og provoserende kunstneriske uttrykk søker de å stille spørsmål og skape forbindelser mellom mennesker. Ved å skape installasjoner og stedsspesifikke verk, omgir de publikum med et unikt miljø som forsterker den kunstneriske opplevelsen.

På samme måte som Forced Entertainment arbeider vi i WOS med flytende tidsperspektiver, uten klare begynnelse- eller sluttpunkter, der publikums samhandling er ment å forme opplevelsen og dermed påvirke forestillingens dramaturgiske struktur.

I WALK OF SHAME, ser vi vår praksis som en del av denne større tradisjonen med ambient scenekunst. Vi har latt oss inspirere av de omtalte kunstnergruppene for selv å skape noe nytt – et

¹² Ibid.

unikt, sanselig univers som bringer publikum inn i en kollektiv opplevelse der det sosiale og kunstneriske smelter sammen.

Det ambiente og det immersive

I min kunstneriske praksis har jeg latt meg inspirere av både stedsspesifikke produksjoner og immersivt teater, selv om WOS ikke arbeider direkte med immersive former. De immersive elementene, særlig måten de skaper en oppslukende opplevelse hvor publikum kan utforske rommet og påvirke opplevelsen, har vært interessante som konsepter. Selv om vi ikke jobber med denne formen, har det fått meg til å reflektere rundt hvordan publikums deltagelse kan utvides, spesielt i hvordan rommet og dramaturgien påvirker deres opplevelse.

Både ambiente og immersive former omfatter også gjerne det stedsspesifikke som en del av strategien og utfordrer slik det konvensjonelle scenerommet. Ambient teater skaper atmosfærer gjennom lys, lyd, scenografi og sensoriske elementer, ofte uten en lineær historie. Immersivt teater går enda lenger ved å «omslutte» publikum og invitere dem til å være aktive deltakere, hvor de kan interagere med skuespillere og påvirke handlingen. Målet er å skape en intens opplevelse som gir en følelse av å være en del av historien.

Det britiske kompaniet Punchdrunk, kjent for verk som *Sleep No More*, har utforsket hvordan rommet blir en del av den dramaturgiske fortellingen. Deres bruk av detaljrike scenografiske miljøer, hvor publikum beveger seg og deltar, har vært en viktig refleksjonskilde i hvordan atmosfære og rom kan åpne for nye kunstneriske uttrykk. Selv om vi ikke jobber direkte med immersive strategier, har ideen om at publikum kan oppleve og interagere med rommet på en annerledes måte, uten strenge fortellermessige begrensninger, vært inspirerende for meg.

deWangen-produksjoner har også vært en inspirasjon, spesielt med deres fokus på å bruke stedet som et fundament for forestillingenes univers.¹³ De skaper en sterk forbindelse mellom det fysiske rommet, fiksjonen og publikum, og deres arbeid har vært en viktig påminnelse om hvordan scenekunsten kan undersøke og utnytte ulike miljøer. Dette har gitt meg nye perspektiver på hvordan rom kan informere og berike den ambient dramaturgien jeg utforsker i mitt eget arbeid.

WALK OF SHAMES ambiente strategi og metode

I konteksten av WOS representerer ambient dramaturgi og metode en innovativ tilnærming til scenekunst som reviderer konvensjonelle forestillinger om teater. Ambient scenekunst utfordrer den lineære narrativiteten og andre tradisjonelle dramatiske strukturer ved å skape atmosfærer som inviterer publikum til å engasjere seg i ikke-lineære opplevelser, hvor interaktivitet og utforskning er sentrale elementer.

WOS integrerer sanseopplevelser, i form av blant annet lyddesign, visuelle effekter og dufter, for å skape dybde og kompleksitet i forholdet mellom utøvere og publikum. Dette bryter ned skillelinjer, som resulterer i en form for deltagelse hvor publikum oppfordres til å navigere

¹³ deWangen-produksjoner, «Produksjoner».

rommet på egne premisser. Slike tilnærminger er i tråd med teoretiske perspektiver på tilstedeværelse i kunst, der publikums individuelle opplevelser blir sett som essensielle for helhetsforståelsen av verket.

I tillegg integrerer WOS popkulturelle elementer og klubbaktige atmosfærer, noe som muliggjør en tverrfaglig utforskning av ulike kunstformer. Dette inkluderer en dialog mellom performancekunst, visuell kunst og multimedia, og skaper en plattform for nyskapende kunstneriske uttrykk som utfordrer tradisjonelle normer. Gjennom inkluderingen av tilfeldige og uforutsigbare elementer, både i arbeidsprosessen og det kunstneriske produktet, fremmer WOS en dynamikk som er både eksperimentell og relevant for samtiden.

I lys av det moderne komplekse medielandskapet, hvor publikums forventninger er i stadig utvikling, fremstår ambient scenekunst som en adekvat form. Den tilbyr en totalopplevelse som realiseres gjennom direkte sosiale interaksjoner, og gir publikum muligheten til å engasjere seg med kunsten på en personlig og meningsfull måte. Dette skaper en arena for refleksjon rundt spørsmål om identitet og tilhørighet i en stadig mer flytende modernitet.

Gjennom inspirasjon fra forløpere og historiske perspektiver har jeg utviklet en kunstnerisk praksis som integrerer det ambiente. Målet er å bryte ned skillet mellom utøver og tilskuer, og skape en atmosfære der publikum opplever seg som aktive deltakere i forestillingen. Denne tilnærmingen, som også omfatter elementer fra klubbkultur og interaktivitet, gjør det mulig for oss i WOS å engasjere oss i samfunnsaktuelle temaer på en dynamisk og relevant måte. Min reise gjennom teatervitenskapen har formet meg som kunstner og inspirert meg til kontinuerlig å utforske nye metoder som engasjerer publikum, utfordrer konvensjoner i scenekunst, og som bidrar til å holde scenekunsten relevant og samfunnsengasjert. Og det som kanskje er aller viktigste: å bevare scenekunstens rolle i samfunnet – å gjennom sin kunstform, fremme dialog, utveksling, empati og forståelse – for å skape en bedre framtid.

Litteraturliste

Arntzen, Knut Ove. *Det marginale teater: Et nordisk blikk på regikunst og ambiente forsøk*. Laksevåg: Alvheim og Eide Akademisk Forlag, 2007.

Arntzen, Knut Ove. «Ambient Theatre and Clubbing Urban Post-Mainstream». *TRANS Internet-Zeitschrift für Kulturwissenschaften*, no. 9 (2001), <https://www.inst.at/trans/9Nr/arntzen9.htm>

Arntzen, Knut Ove. «Dramaturgical dissolution in the ambient». I *Staging and Re-cycling. Retrieving, Reflecting and Re-framing the Archive*, edited by John Keefe and Knut Ove Arntzen. London: Routledge, 2020.

Goldberg, RoseLee. *Performance art: from futurism to the present*. New York: Thames & Hudson, 1988.

Schechner, Richard. *Environmental Theatre*. New York: Hawthorn Books, 1973.

Gob Squad, «About us». Lest 6. Mai 2024. <https://www.gobsquad.com/about-us/>

Forced Entertainment. «About us». Lest 6. Mai 2024. <https://www.forcedentertainment.com/about/>

Punch Drunk,. «About us». Lest 6. Mai 2024. <https://www.punchdrunk.com/about-us/>

deWangen-produksjoner. «Produksjoner». Lest 6. Mai 2024. <https://www.dewangen.com>

Walk of Shame. «Walk of Shame». Lest 6. Mai 2024. <https://www.walkofshame.no>