

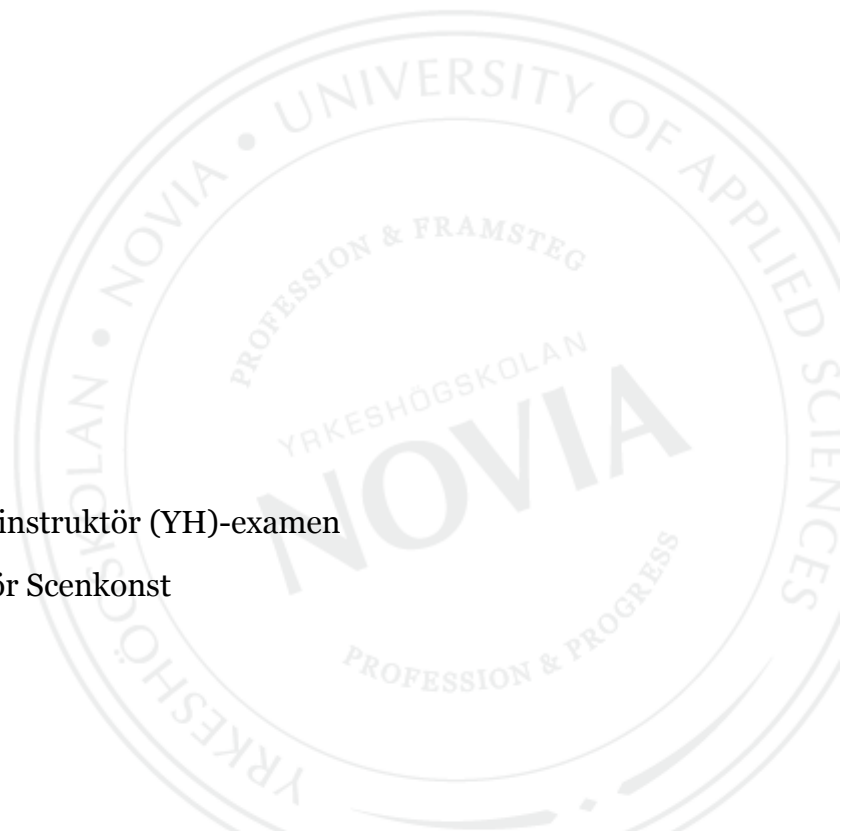
En spelares föreställning

Ett försök till att sammanföra elektroniska spel & teater.

Andreas Lindblom

Examensarbete för Dramainstruktör (YH)-examen

Utbildningsprogrammet för Scenkonst



Vasa 2016

EXAMENSARBETE

Författare: Andreas Lindblom

Utbildningsprogram och ort: Scenkonst, Vasa

Inriktningsalternativ/Fördjupning: Drama och teater

Handledare: Grete Sneltvedt

Titel: En spelares föreställning

Datum 8.4.2016

Sidantal 19

Bilagor 1

Abstrakt

”En spelares föreställning” är ett skriftligt slutarbete som undersöker och ser möjligheter i aspekten att föra samman elektroniskaspel- och teater.

Jag beskriver min början med spelen och hur jag genom min utbildning länkar samman detta med teater. I detta arbete undersöker jag på vilka sätt man kan sammanföra de två olika medierna för att nå det önskade resultatet. Jag använder mitt konstnärliga slutarbete ”*So you think this is a game*” som grund för denna undersökning.

Spel är inte något nytt men jämfört med teater så är det en ung konstform. Hur går dessa två medier ihop, vilka problem uppstår och är det ens möjligt att göra en sådan korsning?

Språk: Svenska

Nyckelord: Interaktivitet, spel, fiktion

Innehållsförteckning		Sida
1	Inledning	1
1.1	Bakgrund	1
1.2	Syfte	2
1.3	Metod	3
1.4	Textens struktur	3
2	Vilken scen är min?	4
2.1	En helt ny värld	5
3	Tryck X för att gå upp på scen	6
4	Vilken stig tänker du välja?	9
4.1	Mitt liv som NPC	11
4.2	Hur många är för många?	12
5	Is this the real life or is this just fantasy?	13
6	Kan du snälla hjälpa oss?	16
7	Slutet av början	18
	Källförteckning	19
	Bilagor	

1. Inledning

Hej, vad trevligt att du kunde komma hit, varsågod att ta en kontroll så ska vi sätta oss ned och undersöka den värld vi har framför oss.

Detta slutarbetets äventyr kommer att föra oss in i en kultur-korsning där jag och även du kommer att undersöka vilka tangeringspunkter vi hittar mellan spelvärlden och teatervärlden.

I detta arbete försöker jag ta reda på om, och i så fall hur man kan översätta TV- och datorspel till en form som fungerar på teaterscenen. Jag vill undersöka om den deltagande teaterpubliken kan få samma adrenalinrusch som en spelare och vilka tillvägagångs sätt jag behöver använda för att få fram det bästa av dessa två världar.

Låt mig definiera vad jag menar med spel och teater.

Det som är grunden för alla spel är interaktionen mellan spelaren och spelet, spelet lägger upp reglerna och spelaren gör uppgifter, utforskar och har roligt inom spelets regler. Olika spel har olika regler som ger spelaren mer eller mindre friheter. Till exempel finns det spel som enbart tillåter ett visst antal handlingar, (gå till höger eller vänster och hoppa,) medan andra spel tillåter ett mycket bredare spektrum av handlingar. Jag kommer att fokusera på de med flera alternativ till handling, eftersom flera alternativ ger fler möjligheter och jag tycker om att ha många möjligheter.

Teater är till skillnad från spel en sedan länge väl etablerad konstform. Det finns många olika sätt som teater kan framföras på. Teater kan vara en stor ensemble på en känd scen men det kan även vara en ensam person ute på gatan. Enligt mig så är den gemensamma nämnaren för all slags teater att det alltid finns åskådare eller deltagare.

Teater har sedan länge funnits och varit med inom olika aspekter av människors liv.

Teaterns ursprung kommer från ritualer och berättelser som visades och berättades redan från början av människans historia.

1.1 Bakgrund

Mitt konstnärliga projekt *So you think this is a game*, var mitt försök till att skapa ett samarbete mellan spel och teater. Men varför just dessa två komponenter?

Jag har själv länge haft ett stort intresse av spel och den värld och kultur som spelen har öppnat för mig. Jag började fundera på om jag kunde dela med mig av den erfarenhet som jag har via teaterscenen. Jag hade själv varken sett eller hört om något liknande projekt och ville därför undersöka om detta ens var en möjligt. Teater har även ett brett spektrum av möjligheter som ger skaparen mycket frihet att göra vad den vill. En skulptör vill ha ett material som frigör (många) möjligheter till konstnärligt skapande och likväl ser jag teaterns breda mångfald som en mångfasetterad konstnärlig lera. Just med den grunden vill jag undersöka såväl mina som den deltagande teaterformens gränser.

Men varför just spel?

”Seen from 2001, the potential cultural role(s) of computer games in the future is practically unfathomable. It seems clear that these games, especially multi-player games, combine the aesthetic and the social in a way the old mass media, such as theatre, movies, TV shows and novels never could.” (Aarseth, 2001, s. 1)

Spel är en relativt ny konstform och i jämförelse med teater så är denna konstform till viss grad utforskad. I spel kan man träffa nya människor, spela tillsammans och uppleva saker som annars kanske bara uppenbarar sig i drömmar, som t.ex. att slåss mot en drake och sedan äta dess själ. Varje spel har ett eget universum, har en egen berättelse och när man spelar så är det en själv som allt hänger på. Det är denna känsla jag vill bjuda på.

1.2 Syfte

När jag planerade projektet *So you think this is a game* så var målet att välkomna publiken in till *Skyrim*, en värld fylld av magiska varelser, demoner, fartfyllda äventyr och sagolika miljöer.

Jag ville få deltagarna att känna sig som en äventyrare i den fiktion som jag och min arbetsgrupp kunde erbjuda. Vi i arbetsgruppen hade alla spelat *Skyrim* och var imponerade av den värld som spelet har att erbjuda, därför ville vi kunna dela med oss av våra

upplevelser till deltagarna. Vi ville även se hur deltagarna skulle reagera på den valda scenen eftersom den beroende på uppförande kunde ge ett skrämmande, mystisk eller mysigt intryck.

Jag vill skriva ett slutarbete där jag går igenom vad jag har upplevt genom mitt konstnärliga arbete och även undersöka vad som kan vara det positiva, men också problematiska, med denna typ av projekt. Är detta en oupptäckt guldgruva för vårt kulturella liv? Vad kan dessa typer av projekt skapa? Kan jag med mitt projekt som grund utveckla något nytt som kan tillföra nytta och glädje för andra?

1.3 Metod

I detta skriftliga slutarbete kommer jag att använda mig av upplevelser, insikter, iakttagelser och anteckningar från mitt konstnärliga arbete.

Jag kommer att lägga upp den grund jag kommer ifrån, spelvärlden, och kombinera den erfarenheten med den kunskap jag fått på vägen genom min utbildning vid Novia Scenkonst. Jag kommer se på det jag har gjort och dra slutsatser, och utvärdera det jobb jag och min arbetsgrupp gjort. I dessa utvärderingar använder jag mig av den utbildning jag har och ser på om jag i praktiken har använt den till det syfte och till att uppnå mitt mål.

Jag kommer även att se på vilka verktyg jag har (eller hade kunnat) använda till det tänkta syftet.

1.4 Slutarbetets struktur

I kapitel 2 beskriver jag min väg från reenactment fighting och ett brinnande intresse för historia till sökandet efter en ny värld att utforska.

I kapitel 2.1 berättar jag om min resa till de nya världarna jag hittat, både inom spel och teater och på vilka sätt dessa resor skiljer sig.

Varför började jag med spel och inte teater, vad är likheterna mellan spel och teater? Dessa frågor ställer jag mig i kapitel 3.

I kapitel 4 går jag in på vad jag tog med mig från spelvärlden till teater scenen genom mitt konstnärliga slutarbete.

I kapitel 4.1 undersöker jag hur vi använde oss av spelets karaktärer för att närma oss deltagarna.

Kapitel 4.2 ger jag min personliga analys av gruppbildningen och hur deltagarantalet påverkar föreställningen.

I kapitel 5 närmar jag mig de estetiska och praktiska hindren och lösningarna som uppstod under projektets gång.

I kapitel 6 går jag igenom de dramapedagogiska verktyg som jag använde och vilken funktion jag ville uppnå med dem.

Kapitel 7 är slutord från mig till dig som läser.

2. Vilken scen är min

Alla har vi något intresse, något som inspirerar oss att göra olika aktiviteter. En del av oss har kanske ett intresse av att rida och sköta om hästar, andra tycker om att plocka ihop och måla miniatyrfigurer och vissa tycker om att leva sig in i andra tids epoker. Jag tillhör den sistnämnda gruppen. Att sätta sig in i en annan tid och försöka få en aning om deras levnadssätt är ett intresse som jag har haft länge. Mera specifikt så menar jag reenactment. (reenactment, att återuppleva något. I det här fallet att återuppleva något som hänt för länge sedan.)

Mitt intresse öppnade sig under historielektionerna i grundskolan, speciellt när vi började läsa om det romerska riket. Redan där började jag fundera på hur det skulle ha varit att leva under en sådan tid. Dock hade det romerska riket inte riktigt lyckats sprida sig till metropolen Åland. Däremot hade jag ett helt annat men lika inspirerande kulturarv som blomstrat och lämnat avtryck i min omgivning.

Det visade sig att vikingar hade satt sin prägel på min hemort och detta var ett mycket lockande ämne för mig. Jag gick så långt jag kunde för att ta del av vikingarnas liv. Jag lyckades få jobb på Ålands museibyrå och fick vara med och gräva ut en vikingagrav och även den (för tillfället) äldsta boplatsen på Åland. Mitt intresse för historia har varit det som lett mig till deltagande i reenactment.

Varje år i juli anordnas en vikingamarknad på Åland. Tillsammans med en grupp ungdomar och unga vuxna (16 - 30 år) har vi fått det stora nöjet att få visa upp strider och stridskonst med likasinnade kämpar från Finland, Sverige, Ryssland, Tyskland, Estland

och Storbritannien. Där visar vi vikingatida stridsteknik med stålsvärd, yxa, spjut och sköld. Känslan som jag får av att vara med i linjestrider med sköldmur, och sedan genom skicklighet och lagarbete stå som segrare, är likadan som den adrenalinruschen jag får när jag står på scen som skådespelare.

Kamratskapen som vi har är också väldigt speciellt, vi är alla en grupp lika udda och till viss grad vrickade individer som samlats för att få en unik erfarenhet och upplevelse.

Det finns något nästan magiskt över att vaknar upp tidigt i vikingabyn och se hur allting sakta men säkert kommer till liv, hur små eldar sätts igång tills hela området har ett tjockt tak av rök. Senare på dagen kan man höra hur smedjan är i full gång, en försäljare kanske försöker sälja sina pälsmössor, barn springer runt och fåktas med träsvärd och doften av grillat kött ligger i luften.

Dessa upplevelser har för mig blivit oförglömliga, jag kan ha gått en hel dag utan att undra vad klockan är, ifall jag har ett missat samtal eller om någon har uppdaterat sin Facebook status. Det är på ett sätt en flykt från vårt konstanta intensiva informationssamhälle.

Det är den känslan jag vill dela med mig av, känslan av att stiga in i en helt annan värld. Känslan av att tacka ja till ett alternativt liv så att du kan ta en paus från ditt nuvarande.

2.1 En helt ny värld

Att kunna stiga in i en helt annan värld har sedan dess varit en dröm för mig, en dröm som jag ofta kommit väldigt nära men aldrig dragits till sin fulla spets.

De tillfällen jag har varit närmast och som har väckt det största intresset inom mig så har varit spel och teater. Spel ger mig möjligheten till interdimensionella resor (resa mellan olika dimensioner, världar eller existerande plan) vilket jag älskar. Där kan jag inom fem minuter kan vara i en helt annan värld. Det går snabbt att komma in och det går lika snabbt att komma ut, sedan kan jag själv välja hur länge jag vill stanna. Med teater är resan helt annorlunda.

Processen för att komma in världen som teater erbjuder mig (som skådespelare) kan vara allt mellan tio minuter till ett par månader. Om det är en värld inom improvisation eller liknande där allt hänger på att vara snabbtänkt och att leva i nuet så kan jag kliva in i den

världen efter ett par minuter, då jag har förstått grund förutsättningarna. Men om det är en större produktion där en djupare analys av min karaktär är nödvändig så kan det som sagt ta ett par månader innan jag fullt förstår att uppskatta den värld som presenterats för mig.

Hur länge jag kan stanna i teaterns värld är även olik spelen. När det kommer till spel så kan jag välja om jag vill vara inne i den världen ett par minuter eller hela dagen. Däremot så är teatern mera specialiserad på att ge precis rätt mängd dos av den andra världen. En spontan improvisation som går längre än en timme kan lätt bli långtråkig (faktorer som förarbete påverkar naturligtvis också). En större föreställning som däremot är under en timme kan verka kort och förhastad. Teaterstyckets längd behöver därför anpassas så att den varken känns för kort eller för lång. Du har helt enkelt en mycket mera begränsad tid i en teater värld än i ett spel. Men är detta en ram som måste följas?

Om jag skulle få helt fria tyglar att testa dessa gränser skulle jag undersöka ifall det gick att ha deltagarna att följa med på ett kanske större äventyr som skulle pågå en halv dag, eller över en ännu längre period. Deltagarna skulle enligt mig få en starkare känsla av att de är med, om de inte bara skulle vara med i berättelsens klimax utan även få vara med i berättelsens vardag. (Jag vet att detta kan ses som rollspel, lajv eller larp men jag söker något närmare en teaterföreställning.)

En stor glädje för mig i vissa spel är att jag kan njuta av spelets lugnare aspekter som att laga mat, prata med andra karaktärer i spelet, smida smycken, leka kull med en grupp barn, köpa ett hus och inreda det enligt mitt tycke. Att göra allt detta skulle vara svårt i ett teater projekt som enbart har ett par timmar att arbeta med, men om det kunde vara 3-4 timmar på tre separata dagar under en vecka kunde resultatet nås.

3. Tryck X för att gå upp på scen

Långt före jag någonsin hade stått på en scen eller gjort något som hade med teater att göra så spelade jag elektroniska spel. Det är en hobby som jag har haft med mig sen jag var liten (6-8 år gammal). Jag vet inte hur många spel jag har spelat eller hur många timmar jag har lagt ner på min hobby. Jag kan heller inte gissa hur mycket pengar jag har satt på den. Men oavsett hur mycket jag har gett i tid och pengar så känner jag ändå att jag har fått tillbaka tiofaldt. Det är en hobby jag har kunnat känna mig bekväm med i alla tillstånd och faser jag gått igenom. Det är en hobby som bara strömavbrott kan påverka.

I spel finns en hel värld där jag kan styra allt. Jag kan välja mina strider och motståndare, jag kan välja om jag vill leda det romerska riket eller om jag vill slåss mot utomjordingar, om jag vill öppna en nöjespark eller resa ut i rymden. Det är ett universum där jag fritt kan välja min roll, mitt yrke, mitt mål och min berättelse. Men vad kan möjligen likheterna med teater vara?

Teater har, liksom spel, lika många möjligheter som det finns material och personer. Teater har även egenskapen att kunna frångå det originella verket. En pjäs, till exempel som är gjord för nio skådespelare kan göras om för att kunna bli spelad av enbart två. En grundomständighet eller faktor kan ändras enligt arbetsgruppens behov och tycke, för att underlätta eller lösa eventuella problem. Dock beror det mycket på vilket grundmaterial som utgås ifrån.

Om du vill göra din favorit historia, berättelse eller pjäs från din barndom som t.ex. Lejonkungen eller Mumin kan rättigheterna vara svåra eller dyra att få. Rättigheterna kan även styra hur verket ska framföras och kan emellanåt vara knepiga att arbeta med.

Detta trodde jag att skulle vara ett stort problem för mig i mitt konstnärliga slutarbete, eftersom Skyrim är välkänt och enormt populärt. Men efter att jag tog kontakt med spelutvecklarna, Bethesda, så uppmuntrade de mig att göra projektet och även att lägga upp det på deras facebook sida. (Så länge jag inte fick ekonomisk vinning av det.)

Det som jag tror att lockade mig till både spel och teater var valmöjligheterna att vara någon annan och att få prova på något som jag annars inte skulle kunna göra. Spel har ändå mycket längre än teater varit en stor del av mitt liv, varför?

En stor orsak tror jag är det faktum att jag är lat (ett spel kräver enbart tanke process och inte så mycket fysisk handling) men även att jag kunde göra det i tryggheten av mitt hem istället för att behöva stå framför människor och försöka övertyga dem om att det jag gör är verkligt för mig, för min karaktär. Även om jag ville pröva en roll så var det inte säkert att jag skulle få den rollen som jag ville ha, utan jag kunde vara tvungen att spela den smått oattraktiva birollen som ingen vill.

Det som först drog mig till spel var de berättelserna som jag inte tidigare hade sett och spelet som koncept där jag stod i centrum. De spel som jag började med var främst strategispel som utspelar sig under medeltiden, där målet är att bygga upp en by och sen

använda militär för att kunna göra sin mark större. Detta är ett koncept som de flesta strategispel har som grund. Spelen blev för mig mer och mer intressanta vartefter eftersom det behövdes större trupper och bättre strategier för att kunna vinna, jag kände en intellektuell utmaning jag gärna tog mig an. Jag är en ytterst dålig förlorare, så om det fanns en möjlighet för mig att vinna så eftersträvade (och eftersträvar fortfarande) jag detta. Därför blev jag mera dragen till tv/datorspel som är baserade på skicklighet snarare än tur. Efter att alla uppdrag var avklarade i dessa spel så ville jag få fler utmaningar och intensivare strider. Därför började jag till näst utforska de mera tävlingsinriktade skjutspelen där reaktionsförmåga är det som håller en vid liv. Skjutspel är på ett sätt enformiga eftersom du alltid har samma lösning på det mesta, skjut problemet, men jag fick ändå känslan av att mina kunskaper och skickligheter testades.

Efter att ha testat en massa olika slags spel så fastnade jag ordentligt för RPG-spel (RPG, Role Playing Game, rollspel. Deltagaren antar en roll och deltar i berättelsen.) som erbjuder mycket fler valmöjligheter. I ett RPG-spel börjar man oftast med att skapa den karaktär som man spelar som.

När du skapar din karaktär så väljer du inte bara om du vill spela som man eller kvinna. Du får bestämma vikt, längd, muskelbyggnad, hudfärg, ras (människa, alv, demon, dvärg, jätte, osv.), ögonfärg, hårfärg, tatueringar, skägg, frisyr och allt annat du kan tänka dig när det kommer till utseende.

Jag tror att detta är en väldigt viktig del i RPG-spel eftersom spelaren blir engagerad i den karaktär hen skapar. Jag vill i alla fall alltid se till att min skapelse lever upp till sin fulla potential. Det blir lite som att man skulle få välja vilken skådespelare som skulle spela en roll i en film, och man är också regissören som bestämmer vilken riktning berättelsen tar, och vilka problem som kommer att uppstå. Beroende på hurdan typ man vill ha som huvudroll så kan berättelsen ta olika riktningar. Om man gör huvudrollen stor och brutal kan man få en tendens att gå rakt på sak och lösa konflikter med våld, medan en huvudroll som ser attraktiv ut kan få en att fokusera på att charma och förföra för att nå sitt mål. För ju mera tid och arbete man lägger ner på sin skapelse, desto månare kommer man att vara om den.

Man blir kanske därför mer intresserad av vad som kommer att hända och hur allt kommer att sluta. Detta ger en möjligheten att skapa en egen version av en berättelse, likt det

lekande barnet som med sin fantasi skapar en alternativ berättelse av sagan som hen har hört.



4. Vilken stig tänker du välja?

Interaktion, (växelverkan mellan två eller flera entiteter) är en viktig del i många spel. Man kan välja om man vill interagera med personer och föremål och hur man gör det. Samma möjlighet ville jag ge deltagarna under mitt projekt. Men hur?

I de flesta RPG-spelen har spelaren möjlighet att få fram olika alternativ till historien, genom att till exempel prata med människor, slå dem, stjäla från dem, hjälpa dem med allt från att skydda deras by från anfall till att leverera ett brev till grannen. Detta ger spelet så kallat 'replay value' vilket betyder att om du spelar spelet flera gånger och gör olika val varje gång, blir spelarenheten varje gång lite annorlunda vilket gör det lockande för spelaren att utforska på vilka alla sätt som hen kan spela.

I projektet *So you think this is a game*, undersökte jag möjligheten av att använda detta koncept för att göra varje föreställning unik. Jag ville att de som varit och sett föreställningen tidigare ändå kunde bli förvånade och överraskade över slutresultatet i en annan föreställning, om de såg den igen. Men på vilket sätt skulle jag gå tillväga för att kunna uppnå det resultatet?

Till skillnad från spel så erbjuder en deltagande teaterpublik större variation i svar och handlingar. I spel har spelaren oftast enbart ett fåtal alternativ i en konversation medan en

teaterpublik i teorin kan erbjuda lika många svar som det finns deltagare. Det betyder att i en föreställning har publiken mycket större frihet att formulera sina frågor och svar, medan en spelare har fem färdigt skrivna repliker att välja mellan.

Denna frihet visade sig vara en guldgruva. Den gav mera friheter och möjligheter till deltagarna, vilket är värdefullt, men det krävde även att skådespelarna behövde vara beredda att kunna svara på vad som än dök upp. Om deltagarna kommer med ett alternativ som skådespelarna inte tänkt på, var skådespelarna tvungna att vara alerta med att kunna komma på ett sätt att ta in nya alternativ. En för stor valfrihet till handlingar och tillvägagångssätt kan också vara lamslagande för deltagare och spelare. Då är det viktigt för skådespelarna att vara mottagliga för och bejaka de alternativ som deltagarna kommer med, för det finns få saker så är så pinsamma som att svara ”fel” på en fråga som inte kan ha ett fel svar. Därför behövde vi som skådespelare under processen jobba hårt med att komma på vad som skulle hända om deltagarna valde något som var ”fel” (det vill säga något vi inte tänkt oss) utan att vara negativa till förslaget. Vi behövde sätta upp ramar för deltagarna, men se till att ramarna kunde vara flexibla. Precis som improvisation där alla förslag behöver bejakas fastän förslagen kan verka oresonliga eller praktiskt omöjliga som t.ex. att döda någon eller tända eld på hela stället.

En annan stor skillnad mellan *Skyrim* och *So you think this is a game* var att deltagarna i föreställningen inte kunde förlora, på grund av tidsramen. Projektet uppmanades att inte överskrida en timme i speltid och inom det rymdes inte alternativet att börja om. Problemet med en specifik speltid resulterade inte i några större förluster i form av strykningar i materialet utan istället var det idéer och intressanta koncept som vi valde att sätta på hyllan.

Enligt mig så skulle möjligheten att kunna förlora vara en intressant del att ha med, för det skulle utmana deltagarna mera. I de flesta liknande spel så har spelaren ett visst antal liv (*health*) och om spelaren mister livet så måste hen börja om, antingen från det tillfället då spelaren dog eller från ett tidigare skede då spelaren sparar. (Ett sparar spel innebär att spelaren kan göra en virtuell kopia av sin framgång så att hen senare kan komma tillbaka till denna kopia ifall något drastiskt oönskat (som att dö) skulle hända framöver.) Detta är ett koncept som både i teorin och praktiken skulle fungera men som drastiskt kunde dra ut på föreställningens speltid. Om möjligheten att dö och börja om skulle integreras kunde deltagarna ges svårare val och uppgifter som skulle kräva ett flertal försök innan det

eftersökta resultatet skulle uppnås. Effekten av detta kunde resultera i att deltagarnas kamp och överlevnadsvilja skulle förstärka gruppkänslan och ge ett större engagemang. Men liksom i spel så skulle inte svårighetsgraden få vara för hög, det kan sluta med att deltagarna kan känna att allt är hopplöst och tappa kamplusten, vilket inte var något som jag eftersträvade.

4.1 Mitt liv som NPC

Hur mycket får och/eller kan skådespelarna påverka deltagarna?

I RPG-spel kommer spelaren att möta NPC's (NPC, Non-Playable Character, icke spelbar figur. Spelets programmering avgör hur NPC karaktären agerar.) och det är de som ger spelaren uppdrag, ledtrådar, vägledning, användbara verktyg och dylikt, men de kan även leda spelaren in i fällor.

I *So you think this is a game* så testade jag och arbetsgruppen hur mycket skådespelarna i form av NPC's kunde leda deltagarna mot målet. Hur mycket tips kunde vi ge deltagarna utan att ”hålla dem i handen”, och hur mycket av original berättelsen kunde vi ge dem. För att hålla oss trogna till grundmaterialet så valde vi att karaktärerna inte skulle motarbeta deltagarna eftersom vi då skulle riskerat att förlänga speltiden märkbart. Det vi märkte var att karaktärerna behövdes mest i början av föreställningen, eftersom deltagarna ännu inte var bekanta med miljön då, men också för att fungera som guide och förklara uppgifterna ifall deltagarna uppfattade dem som otydliga.

Skådespelarna kan fungera som NPC's och ge tips och råd till deltagarna och låta dem själva utföra uppgifterna men detta kräver en deltagargrupp som har en större vana av detta (rollspel, spel och interaktiv teater) eller en grupp som ska lära sig initiativförmåga. I vårt fall använde vi skådespelare i en mera aktiv roll, så att ifall deltagarna var blyga kunde skådespelaren i fråga vara den som utförde deltagarnas idéer, men med deras hjälp. Det visade sig att om majoriteten av gruppen var blyg och det fanns ett fåtal individer som gärna tog initiativ så kunde dessa individer ta över och lämna resten av gruppen att enbart titta på, vilket inte heller var eller är optimalt enligt min åsikt. Målet (var och är) trots allt att få hela gruppen att aktiveras och bli engagerade.

Det som kunde ha fungerat till vår fördel hade varit grundinformation som skulle ha delats ut till deltagarna före föreställningen där det skulle ha förklarats vad situationen var och vad deltagarna kunde förvänta sig att uppleva och även vad de kunde förväntas göra. Denna idé kom upp flera gånger men blev satt åt sidan så i slutändan hann jag helt enkelt inte göra detta. Till framtida projekt inom samma koncept så kunde detta vara en stor hjälp och inkörspart som skulle underlätta för både skådespelarna och deltagarna.

Den enligt mig viktigaste rollen i mitt arbete blev karaktären Dan, som fungerade som spelledare. Spelledaren var deltagarnas guide och förklarade för dem ifall något blev oklart. Han fungerade som en tolk mellan deltagarna och föreställningens karaktärer, även om deltagarna inte nödvändigtvis behövde via honom. På detta sätt skulle deltagarna känna att åtminstone en karaktär var på deras sida, detta är kanske inte nödvändigt men vi kände att det gav oss en fördel.

Att ha spelledaren som deltagarnas allierade gav oss fördelen att deltagarna i större grad kunde föreslå idéer, ställa frågor och ha roligt i den värld vi skapat åt dem. Detta är en strategi som är vältestad inom ett flertal typer av rollspel som t.ex. Dungeons & Dragons, ett av världens största och mest kända rollspel. I Dungeons & Dragons spelledar handbok står det om spelledarens roll att ”... your role isn’t to slaughter the adventurers but to create a campaign world that revolves around their actions and decisions, and to keep your players coming back for more!”. (Wizards of the Coast LLC, 2014, s4)

4.2 Hur många är för många?

I vårt projekt utgick jag ifrån att en grupp på maximalt 20 personer skulle vara idealt. Hypotesen var att om gruppen blir för stor kommer en del av deltagarna att bli passiva om inte alla tilldelas uppgifter, och om gruppen är för liten så finns risken att deltagarna känner sig pressade att prestera, vilket inte heller var vårt mål.

Det visade sig att en mindre grupp (färre än 20 personer) kunde ha haft bättre förutsättningar än en större grupp (20 eller flera personer), särskilt om deltagarna är trygga med varandra. I en större grupp blev, som konstaterat, en del deltagare passiva. Det är nödvändigtvis inte något negativt eftersom alla kanske inte är bekväma med att ta fokus, i

detta projekt upplevde jag att det drog ner på kvaliteten, och en mindre grupp hade som sagt då varit bättre.

I efterhand så skulle jag säga att den optimala målgruppen för detta projekt skulle vara en grupp på max 10, personer med erfarenhet av rollspel, teater, drama eller med starkt intresse av grundmaterialet. Om vi hade varit en mera erfaren grupp med flera projekt i bagaget så kunde gruppens storlek ha ökats. Beroende på repetitionstiden så kunde även flera aspekter finslipats till exempel information som deltagarna fått i början, deltagargruppens sammanhållning, klarheten i uppdragen som gavs och genom det kunde deltagarantalet öka utan att tumma på kvaliteten av upplevelsen för deltagarna.

5. Is this the real life or is this just fantasy?

För mig är det visuella en viktig del av både teater och spel. Är det estetiskt vackert, är det något jag ser som stör mig till den grad att det förstör upplevelsen?



I spel är det visuella en viktig komponent som har väldigt många riktlinjer. Det måste vara trovärdigt, texturerna (bilderna som läggs på 3D modellerna för att ge effekten av hud, gräs, sten, trä, snö med mera) måste vara så verklighetstrogn och i så hög upplösning så att det inte bara ser ut som bilder, utan som ett riktigt landskap och dylikt. I teater däremot

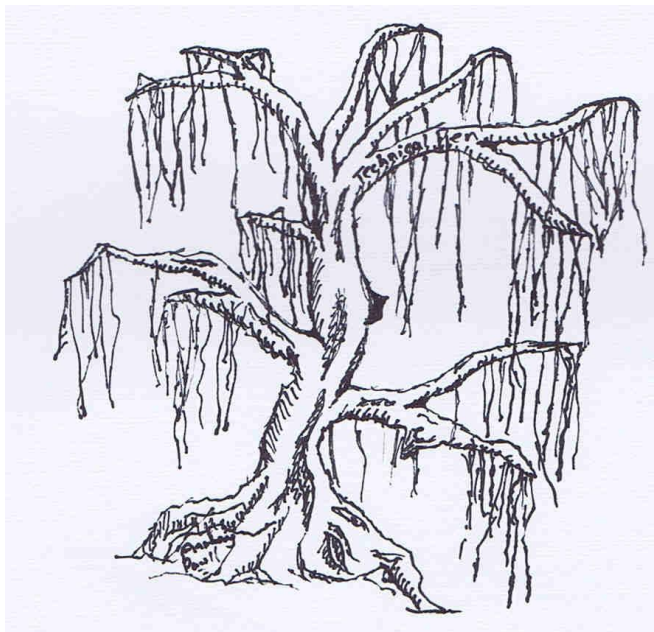
så finns det flera lösningar på hur scenen kan komma till liv utan att tapetsera allting med fina bilder, eller bygga upp precis alla kulisser så att de ser verklighetstroga ut. I teater kan man till exempel använda en vanlig blackbox och låta publiken använda sin fantasi för att fylla rummet. Med hjälp av välvalda rekvisita, repliker, ljud, ljus och dylikt kan åskådarens egna fantasi fylla i de tomma luckorna på ett bättre sätt än någon scenografi någonsin skulle kunna. Eller så kan man använda projektioner, optiska illusioner, rökmaskiner och liknande teknik för att få den önskade effekten av "verklighet".

I *Skyrim* utspelade sig den valda scenen i en döende skog där det fanns träd utan löv och naturen såg väldigt blek och grå ut. Därför ville jag till en början ha projektioner som skulle bilda en panorama video av en skog som skulle gå längs med alla väggar i rummet, men detta hade krävt minst 8 projektorer plus video eller bild för dessa, vilket blev ett större och större problem ju längre processen pågick. Jag frångick idén och började fundera på ifall jag kunde ta in riktiga träd för att få den rätta atmosfären. Jag funderade även på ifall jag kunde göra träd med kartong och sedan måla dem. Men jag blev tvungen att överge även dessa två koncepten av praktiska skäl, det skulle bli för stort jobb, de skulle inte få plats någonstans, de skulle ta för lång tid att införskaffa eller tillverka och så vidare. I slutändan löste det sig då vi fick tag på fem mindre, lätthanterliga träd.

Jag bestämde mig för att dela upp rummet i två olika delar och ha scenografin i olika stilar, som ändå kunde fungera tillsammans. I första delen av rummet använde jag mig av de svarta väggarna och alternativ belysning i form av levande ljus för att försöka få fram känslan av evig tomhet. I den andra delen av rummet använde jag mig av svag strålkastarbelysning och en grupp mindre träd som jag hängde upp från taket så att träden gav illusionen av att sväva, detta för att ge en känsla av ett vridet sinnelag. Den mesta responsen jag fick angående scenografin handlade just om dessa träd. Deltagarna hade blivit fascinerade av miljön som skapades. De mindre träden blev en visuell räddning. Men varför få dem att sväva?

För min inre bild av scenen var träden väldigt viktiga, jag ville helt enkelt bara få in mina träd. Men efter ett långt letande efter julgransfötter och dylikt för att få dem att stå så kom en i arbetsgruppen med förslaget att hänga upp dem i taket. Vi började med att hänga upp ett träd så att stammen tog i golvet, men då slog det mig att det inte nödvändigtvis behövde vara verklighetstroget. Vi hissade upp trädet lite till så att det tydligt hängde i luften och dinglede. Efter att de resterande fyra träden hängdes upp, varav ett var upp och ner, så

klädde vi dem med remsor av svart spetstyg för att ge träden en känsla av obehagliga träskträd.



6. Kan du snälla hjälpa oss?

Att kunna kommunicera är en viktig del av vårt liv, det hjälper oss att lära känna och förstå andra människor, och får dem att förstå oss. Kommunikation är ett agerande och ett motagerande mellan två eller flera parter så att dessa kan förmedla ett budskap, en känsla eller liknande till varandra. En brist av kommunikation kan orsaka katastrofala följder om t.ex. två länder missuppfattar varandra när det kommer till förhandlingar och dylikt. Hos enskilda individer kan fel i kommunikationen orsaka gräl och konflikt. Men hur lär man sig att kommunicera och hur kan vi förfina våra kommunikativa färdigheter?

Till stor grad så skulle jag säga att vi kan förbättra hur vi interagerar med varandra helt enkelt genom att interagera det mera, och genom det träna upp vår kommunikativa förmåga. Men ibland kan det vara svårt att börja en konversation med någon annan. För att få deltagarna att öppna upp sig och anta de utmaningar som vi gav dem använde vi oss till stor grad av olika dramakonventioner och andra dramapedagogiska verktyg.

I början av föreställningen använde vi oss av ett slags drama kontrakt för att få deltagarna att lättare komma in i fiktionen. En gemensam bestämmelse där deltagarna får godkänna den fiktion som de kommer att kliva in i. Detta används så att deltagarna inte mitt i

berättelsen slutar tro på fiktionen och bestämmer sig för att t.ex. en drake inte är verklighetstrogen, fastän den är det i fiktionen. I början av föreställningen gav vi även deltagarna en kollektiv roll i form av äventyrare eller assisterande äventyrare, detta för att ge en grupptillhörighet och solidaritet inom deltagargruppen. Här märktes att den kollektiva rollen kunde ha förstärkts för att uppnå ett tydligare resultat, men hur?

Det eftersträlvade målet med kollektiv roll är att ge deltagarna en gemensam rollupplevelse, de uppmuntras att utföra sin roll inom fiktionen. För att förstärka en kollektiv roll kan man ge alla i gruppen en eller flera specifika föremål till exempel om fiktionen utspelar sig under vattnet kan deltagarna få varsitt par simglasögon, eller om fiktionen utspelar sig i ett spökhuis kan alla få varsin ficklampa. Men det behöver inte nödvändigtvis vara ett konkret föremål som deltagarna får, det kan vara en upplevelse. Om den kollektiva rollen är exempelvis polis eller läkare så kanske gruppen behöver svära en fiktiv ed för att uppnå den önskade inställningen hos deltagarna.

I eftertanke skulle vi kunnat ge deltagarna en varsin mantel för att få dem att känna sig mera som äventyrare eller så kunde vi ha samlat dem vid en fiktiv lägereld eller taverna och genom detta förstärka deras förhållningssätt till sin kollektiva roll.

Vi använde oss också av intervju som konvention då deltagarna fick fråga en av karaktärerna vad som var fel och hur de kunde hjälpa honom. Deltagarna fick veta vad problemet var och de skulle sen försöka lösa det. Problemen som skulle lösas var på så vis uppbyggda att det inte skulle behövas våld för att lösa dem. Problemen som karaktären hade skulle också motsvara problem som andra kunde ha. Genom detta kunde deltagarna lära sig att hantera problem som sömnlöshet och depression, vilka annars kan vara svåra problem.

På det här sättet kan framtida projekt hantera många andra problem och frågeställningar som annars kan kännas för stora att ta sig an.

Ett annat verktyg som användes för att förmedla information var att vi lät deltagarna höra en konversation mellan två av karaktärerna som de i fiktionen inte var tänkta att höra. Denna konvention kallas Tjuvlyssna eller Eavesdropping som "kan öka spänningen samt ge mera information om dramat." (Allan Owens & Keith Barber, 1997/2001, s.22) Detta gav deltagarna en tydligare bild av karaktärerna som de kom att möta.

Jag skulle sätta mitt konstnärliga projekt inom kategorin deltagande teater. Målet var att med hjälp av dramapedagogiska verktyg framställa en föreställning där åskådaren blir deltagare på ett sätt som öppnar upp ett nytt tankesätt för interaktiv underhållning. Skulle projektet räknas som ett processdrama eller ett TIU(TIU, Teater i undervisningen. En teaterform som kombinerar teater och pedagogik)?

Under projektets process så använde vi gladeligen delar och influenser från både processdrama och TIU. Men jag kände inte att det vi gjorde var ett processdrama eftersom för oss var målet viktigare än vägen dit, vilket för mig är grunden för ett processdrama. I ett processdrama är det, enligt mig, vägen till målet som är viktigare än målet i sig. Målet som jag syftar till är i detta fall en färdig produkt, exempelvis en föreställning. I ett processdrama är det gruppens och individens utveckling som står i fokus, det kan handla om samarbete, initiativförmåga, självsäkerhet eller liknande.

Ett TIU är enligt mig mera till för att skapa diskussion och konversation i ett utbildande syfte. Det är för mig en typ av deltagande teater där syftet är att väcka en tanke, eller tvinga deltagarna ta ställning i frågor som till exempel emigration, utbildning, politik, främlingsfientlighet med mera.

Om denna föreställning även väcker tankar och känslor hos deltagarna är det ett plus, detsamma om deltagarna känner att de lärt sig något nytt.

7. Slutet av början.

I början av mitt sista år på denna utbildning hade jag en vision. Jag hade ingen mall. Jag hade ingen expert som kunde säga vilken stig jag skulle ta eller ens vart stigarna jag hade att välja mellan ledde.

Men jag hade en vision, och visionen ledde mig till en stig som jag aldrig sett någon ta förut. Mitt intresse för denna stig ökade, även de omkring mig började undra vart den ledde.

Med stödet från de som fanns omkring mig och nyfikenheten av vad jag kunde hitta började min resa. Under resans gång blev jag tvungen att ta mig igenom taggiga snår, krypa under stockar, gå genom mörka raviner och över stora berg. Men nu när jag har kommit till slutet av denna stig, kan jag se tillbaka på min färd. Med gott samvete och en

ny vision som jag aldrig tidigare kunnat föreställa mig, rekommenderar och hoppas jag att du med min påbörjade karta vågar fortsätta på samma stig som jag har gått.

Min vision var att koppla ihop två av mina intressen, spel och teater. Om jag lyckats eller inte är i slutändan inte det viktigaste för mig, jag har tagit mitt första steg. Att våga ta det första steget ut i det okända och se vart foten hamnar är en av de mest skrämmande sakerna du kan göra, men som någon en gång sa åt mig ”rätt person på fel ställe kan göra all skillnad i världen”.

Källförteckning

Aarseth Espen (2001) Computer game studies, year one. Volume 1, Issue 1.

Tagen (6.4.2016) från <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

Wizards of the Coast LLC (2014 Dungeon Master's Guide, USA)

Owens, Allan & Barber, Keith (1997 Dramaworks (Carel Press)/ 2001 Mapping Drama (Carel Press)). 2006 *Dramakompassen*. Helsinki. NordPrint.

Bilagor

Bilaga1 *So you think this is a game's* manus.

Bilder

Bild1 tagen (6.3.2016) från <http://forums.nexusmods.com/index.php?/topic/1548023-shadowfakes-custom-character-creation/>

Bild2 tagen (3.4.2016) från <https://staticdelivery.nexusmods.com/mods/110/images/63478-2-1426321432.jpg>

Bild3 tagen (10.3.2016) från http://orig09.deviantart.net/655d/f/2011/264/e/c/swamp_tree_by_anthonypaull-d4aj8wo.jpg

Bilaga

Storyboard/manus för: So you think this is a game.

(Publiken samlas.)

(Dan kommer fram till dem)

Scen 1

Introduktion

Dan:

Welcome, to my homeland, Skyrim. It is also the home to witches and wizards, vampires, trolls, orcs, dragons, the undead, elves, mudcrabs and other more or less magical creatures. And I am Dohvakiin, dragonborn, Harbinger of the companions, Archmagister of the mages guild, Grand master of the Blades, Guild Master of the thieves guild, Listener of the Dark Brotherhood, Thane of the 9 provinces of skyrim.... But you can call me Dan. And since I'm a renowned adventurer I receive quite a few quests from people that need my help. But recently I got a request that even I would need some help with. The quest letter goes like this:

"My master has abandoned me! Abandoned his people. And nothing I say can change his mind. Now he refuses to even see me. He says I interrupt his vacation with Pelagius! It's been so many years... Won't you please help?"

Dan:

So, i have been able to find the right location, but I think I will need your help for this task, will you help me? You can answer through these three options.

Svars alternativen är: "Okey, fine." "Alright, let's go." "I'll follow you anywhere!"

(Dan tar med sig publiken genom en portal.) Två personer sitter vid ett långt bord som är uppdukat med mat och dryck.

(diskussion hörs mellan Pelagius och Sheogorath)

Sheogorath:

More tea, Pelly my dear?

Pelagius:

Oh, I couldn't. Goes right through me. Besides, I have so many things to do... So many undesirables to contend with. Naysayers. Buffoons. Detractors. Why, my executioner hasn't slept in three days!

Sheogorath:

You are far too hard on yourself, my dear, sweet, homicidally insane Pelagius. What would the people do without you? Dance? Sing? Smile? Grow old? You are the best septim that's ever ruled. Well, except for that Martin fellow, but he turned into a dragon god, and that's hardly sporting... You know, I was there for that whole sordid affair. Marvelous time! Butterflies, blood, a fox, a severed head... Oh, and the cheese! To die for.

Pelagius:

Yes, yes, as you've said, countless times before...

Sheogorath:

Hafrumph! Well then, if you're going to be like that... Perhaps it's best you take your leave. A good day to you sir. I said good day!

Pelagius:

Yes, yes, go. Leave me to my ceaseless responsibilities and burdens...

(Pelagius försvinner. Gruppen går fram till Sheogorath.)

Dan:

Hello, excuse me.

Scen 2

The meeting.

Sheogorath:

How rude! Can't be bothered to host an old friend for a decade or two.

Dan:

I'm sorry but who was it you were talking to?

Sheogorath:

Emperor Pelagius III. Now surely even you know about Pelagius' decree? On his deathbed - oh, and this was inspired - he forbade... death! That's right! Death! Outlawed!

Dan:

Where are we?

Sheogorath:

Inside the mind of Pelagius, silly. Oh. Is it your... first time?

Dan:

We have come with a message for you.

Sheogorath:

Reeaaaallllyyy? Ooh, ooh, what kind of message? A song? A summons? Wait, I know! A death threat written on the back of an Argonian concubine! Those are my favorites. Well? Spit it out, mortals. I haven't got an eternity! Actually... I do. Little joke. But seriously. What's the message?

Dan:

We have been asked to bring you back from your...vacation.

Sheogorath:

Were you now? By whom? Wait! Don't tell me! I want to guess! Was it Molag Bal, Daedric Prince of domination and enslavement of mortals? No, no... Little Tim, the toymaker's son? The ghost of King Lysandus? Or was it... Yes! Stanley, that talking grapefruit from Passwall. Wrong on all accounts, aren't I? Ha! No matter! Honestly, I don't want to know. Why ruin the surprise? But more to the point. Do you - tiny, puny, expendable little mortals - actually think you can convince me to leave? Because that's... crazy.

Dan:

I think it might have been a mistake to come here after all.

Scen 3

The mad.

Sheogorath:

Oh, no no no! No mistake at all. What you made was a choice. Granted, not a very wise choice, but these things happen. Ah, the folly of youth... You know, you remind me of myself at a young age. All I cared about was riding narwhales and sleeping in honeycombs and drinking babies' tears... Word of advice if you ride a Narwhale. Mind the pointy end. Ah, but there I go, waxing poetic about my misspent youth. Now where were we? Ah yes. You're the mortal messenger. And I am...? Honestly. Have you any idea?

Alternativ 1.

"I'm afraid I don't know, sir." *Wrong! Actually, you do. Sort of. I am a part of you, little mortal. I am a shadow in your subconscious, a blemish on your fragile little psyche. You know me. You just don't know it. Sheogorath, Daedric Prince of Madness. At your service."*

Alternativ 2.

"You're a madman." *Jolly good guess! But only half right. I'm a mad god. The Mad God, actually. It's a family title. Gets passed down from me to myself every few thousand years. Now you. You can call me Ann Marie. But only if you're partial to being flayed alive and having an angry immortal skip rope with your entrails. If not... Then call me Sheogorath, Daedric Prince of Madness. Charmed.*

Alternativ 3.

"All I know is that your people need you to return." *Yaaawwwwww... Oh, pardon me. Were you saying something? I do apologize, it's just that I find myself suddenly and irrevocably... Bored! I mean, really. Here you stand, before Sheogorath himself, Daedric Prince of Madness, and all you deem fit to do is... deliver a message? How sad*

Dan:

So, will you leave?

Sheogorath:

Now that's the real question, isn't it? Because honestly, how much time off could a demented Daedra really need? So here's what I'm going to do. I'm going to

leave. That's right. I'm done. Holiday... complete. Time to return to the hum drum day-to-day. On one condition. You have to find the way out first. Good luck with that.

(Gruppen kan svara på två sätt.)

"Simple."

"Is it?"

"Okay, what's the catch?"

"Ha! I do love it when the mortals know they're being manipulated. Makes things infinitely more interesting."

Sheogorath:

Care to take a look around? This is not, I dare say, the Solitude botanical gardens. Have you any idea where you are? Where you truly are? Welcome to the deceptively verdant mind of the Emperor Pelagius III. That's right! You're in the head of a dead, homicidally insane monarch. Now, I know what you're thinking. Can I still rely on my swords and spells and sneaking and all that nonsense? Sure, sure. Or... you could use... The Wabbajack! Huh? Huh? Didn't see that coming, did you? Now this little thing of beauty has the ability to temper with the time-space continuum, rendering everything and everyone to a halt, as if the entire world was set to... pause.

Dan:

So we should use this Wabbajack to bend Pelagius's ill mind to escape it?

(Gruppen får välja mellan 3 olika vägar som leder till 3 olika uppgifter som gruppen måste göra.)

Scen 4

The task at hand.

Sheogorath:

Ah, now this is a sad path. Pelagius hated and feared many things. Assassins, wild dogs, the undead, pumpernickel... But the deepest, keenest hatred was for himself. The attacks he makes on himself can be seen here fully. They are always carried out on the weakest part of his fragile self.

Dan:

Remember that we have my inventory where we can take things to use during these moments.

(key phrases) **Pelagius:**

Stupid, stupid, stupid. I am a failure as an emperor.

(key phrases) **Dan:**

We need him to stop hurting himself, how?

What do we know about him that could help us here?

What can we say to calm him?

What can we do to make him appreciate himself more?

Shegorath:

Wonderfully done. Pelagius is finally ready to love himself... and continue hating everyone else.

Dan:

No more self loathing for Pelagius.

Shegorath:

Ah, wonderful, wonderful! Why waste all that hatred on yourself when it can so easily be directed at others! But someone still has quite a bit to do. Hmmm?

(Gruppen väljer nästa väg)

Shegorath:

Oh, good choice. Well, good for me. I find everyone being out to get you so terribly entertaining. You might find it... less so. You see, Pelagius' mother was... well... let us say 'unique.' Although, I suppose in the grand scheme of things, she was fairly average for a Septim. That woman wielded fear like a cleaver. Or did she wield a cleaver and make people afraid? I never get that part right... Oh, but she taught her son well. Pelagius learned at a very early age that danger could come from anywhere. At any time. Delivered... by anyone.

Pelagius:

Everyone is out to get me, there is no one I can trust! Wherever I look I see assassins and daggers laced with poison, for crying out loud I have had my third chef this month executed.

Dan:

I'm sure that there is someone that you can trust.

Pelagius:

Are you trying to make me trust you? You might be an assassin, or maybe you! (pekar på någon i gruppen) Can you prove to me that you aren't here to kill me?

Dan:

But we are all here to help you.

Pelagius:

Good, you can help me find the one trying to kill me. I have only seen the assassin in the corner of my eyes so I can't describe him perfectly, but I have seen his big dark eyes, his bright white fangs like that of a vampire, his light brown fur and his demonic tail. I know he is lurking around here somewhere, watching my every move!

Dan(till gruppen):

Alright, so now we know what he looks like, let's find him and bring him to justice!

(Gruppen letar och hittar ett mjukisdjur som passar beskrivningen.)

(key phrase) **Dan:**

How can we convince him that this thing isn't dangerous?

(key phrase) **Pelagius:**

Do not let its appearance fool you, it can still be a vicious killer. I want it executed!

Sheogorath:

Oho! I thought you'd never figure it out. With the threat gone Pelagius is under the delusion that he is safe, which means you've helped him out... sort of. And we're that much closer to home.

Dan:

Self loathing? Conquered. Paranoia? Abolished.

Sheogorath:

Mortal? Insufferable. Yes, yes, you're entirely brilliant. Conquering madness and all that. Blah blah blah. But you're not done yet. And you could still die...

Sheogorath:

You've headed down the path of dreams. Unfortunately for you, Pelagius suffered night terrors from a young age.

Dan:

*What can we do to make him sleep better so his night terrors go away?
Can we use something from the inventory?*

What helps you sleep at night? Maybe we can do the same for him?

Sheogorath:

Well now, that's something to crow about. With Pelagius sleeping soundly you're moving right along. We'll both be home in no time.

(Gruppen kan även gå till Sheogorath och berätta om sina framsteg under vägens gång.)

(Efter att alla tre uppgifter är gjorda.)

Scen 5

Home we go.

Dan:

We have fixed Pelagius paranoia, self-loathing and his night terrors.

Sheogorath:

Hmmmm... 'Fixed' is such a subjective term. I think 'treated' is far more appropriate, don't you? Like one does to a rash, or an arrow in the face. Ah, but no matter. Heartless mortal that you are, you've actually succeeded and survived. I am forced to honor my end of the bargain. So congratulations!

Sheogorath:

Pelagius Septim the Third, once the Mad Emperor of Tamriel, now so boringly sane. I always knew he had it in him! Well, I suppose it's back to the Shivering Isles. The trouble Haskill can get into while I'm gone simply boggles the mind... Let's make sure I'm not forgetting anything. Clothes? Check. Beard? Check! Luggage? Luggage! Now where did I leave my luggage?

(En man i slitna kläder kommer fram.)

Dervenin:

Master! You've taken me back! Does this mean we're going home? Thank you so much dear travelers, thank you for accepting my quest. Oh, happy times! I can't wait to...

Sheogorath:

Yes, yes, that's quite enough celebration. Let's send you ahead, shall we?

Scen 6

...that ends well.

Sheogorath:

And as for you, my little mortal minion... Feel free to keep the Wabbajack. As a symbol of my... Oh, just take the damn thing. You take care of yourself, now. And if you ever find yourself up in New Sheoth, do look me up. We can share a strawberry torte. Ta ta! You're free to go! I... have been known to change my mind. So... go. Really.

(Publiken leds ut av Dan som tackar för deras hjälp.)

Dan:

Thank you so much for your help my dear companions. It is time for us to return to your world and leave this twisted place, I hope that one day we may meet again and share another adventure.