



Em Lang
SKÅK01

Lunds universitet
Konstnärliga fakulteten i Malmö
Teaterhögskolan
Handledare: John Hanse
2024-05-24

Valbaserat publikdeltagande

*Om interaktivitet, engagemang och gemenskap inom
scenkonsten*

Innehåll

Innehåll.....	1
Inledning.....	2
Bakgrund.....	2
Syfte och frågeställning.....	3
Metod.....	3
Disposition.....	3
Beskrivning av verken.....	3
Förstudien.....	3
Föreställningen.....	4
Analys.....	6
Konceptets egenart.....	6
Berättandemetoden.....	6
Branching paths stories.....	6
Publiken styr narrativet.....	7
Konceptets mottagande.....	7
Konceptet skapar investering.....	7
Konceptet väcker nyfikenhet.....	8
Konceptet uppmuntrar till diskussion.....	9
Konceptet skapar gemenskap.....	10
Konceptets möjligheter.....	10
Samtal om svåra ämnen.....	10
Samtal om värderingar.....	11
Pedagogiska syften.....	12
Svagheter i konceptet.....	12
Sammanfattning.....	13
Källor.....	14

Inledning

Det här är en verkkommentar till föreställningen *Branching Paths*, skriven av mig (Em Lang) och Konrad Holmqvist. Hösten 2023 spelade vi en första version av föreställningen, en förstudie, där vi provade vårt koncept. Våren 2024 spelades den faktiska föreställningen. Jag kommer att referera till dessa som ”förstudien” och ”föreställningen”.

Bakgrund

Våren 2022 regisserade jag ett mindre verk kallat *The Key to Salvation* i samarbete med internationella studenter.¹ Jag utforskade hur konceptet choice-based-games² från tv-spelsvärlden ter sig i teaterform. Det intressantaste med verket var publikens reaktioner; de firade tillsammans när de gjorde rätt val, buade och utropade känslor högt när de misslyckades. De diskuterade med utbytesstudenter de inte pratat med tidigare som de råkade sitta bredvid. Verket bidrog till att bryta isen mellan studenterna från de olika skolorna.

Teaterforskaren Jill Dolan skriver i *Utopia in Performance* om scenkonsten som en förenande kraft och en plats för gemenskap. Hon menar att scenkonst kan inspirera stunder då en publik känner sig allierad med varandra och betona det möjliga i mänsklig potential snarare än det oöverstigliga (Dolan, 2005, s. 2). Likt Dolan ser jag scenkonst som något som kan artikulera möjligheterna för en alternativ värld och som en plats för inspiration och hoppfullhet. Jag inspireras också av tanken på teatern som ett rum där människor kan mötas och, som Dolan uttrycker det, inspirera ögonblick där de känner sig allierade med varandra. Det senaste året har jag därför intresserat mig för hur en publik kan gå från att befinna sig på en plats samtidigt till att känna att de gör eller upplever någonting *tillsammans*. Utifrån detta har jag undersökt olika typer av publikinteraktion.

Under arbetet med *Branching Paths* har vi närmast oss publikinteraktion utifrån spelmekanik. Spel är ett medium där spelaren har förhållandevis mycket kontroll över narrativet i jämförelse med en teaterföreställning. Med hjälp av element från spel har vi utvecklat en form för interaktiv scenkonst som vi kallar för *valbaserat publikdeltagande*.

¹ Teaterhögskolan i Malmö gästades inom utbytet Nortea av studenter från Den Danske Scenekunstscole i Odense, Teaterhögskolan i Helsingfors och Viljandi Culture Academy i Estland. Medverkande i *Key to Salvation* var även Viktor Carlsson, Amanda Lindberg och Michelle Holm.

² Choice-based-games är en term för dator och tv-spel där spelaren får göra val som påverkar berättelsen.

Syfte och frågeställning

Syftet med uppsatsen är att rama in konceptet valbaserat publikdeltagande och dess egenart. Vad är valbaserat publikdeltagande och hur kan det användas inom scenkonsten?

Metod

Jag använder mig av feedback vi mottagit från publik och provpublik under utvecklandet av konceptet i kombination med egna reflektioner. Mina egna resonemang bygger på erfarenheter från att ha spelat förstudien och föreställningen totalt åtta gånger och de reaktioner de frambringat från olika målgrupper. Jag har även fört anteckningar från samtal med publik efter genrep, förstudie och föreställning. Dessa samtal har förts med främlingar, vänner, ett brett spann av åldersgrupper och kollegor i scenkonstbranchen.

Disposition

Nedan följer en kort beskrivning av förstudien och föreställningen. Därefter en analys där jag försöker ringa in konceptets egenart. Jag redogör sedan för vilket mottagande konceptet fått från publik och vilka potentiella användningsområden jag ser i framtiden. Till sist reflekterar jag över svagheter i konceptet och sammanfattar analysen utifrån given frågeställning.

Beskrivning av verken

Förstudien

På scenen syns ett pojkrum, sparsamt möblerat. Utkanten av rummet omges av kompakt mörker. Berättarna, som sitter vid teknikbordet, berättar en historia där de tilltalar publiken som *du*. De ger på så sätt publiken huvudrollen i berättelsen. Berättelsen följer en socialrealistisk historia där publiken spelar huvudkaraktären: J. Js pappa har alkoholproblem och J behöver ensam ta hand om lillasyster Linnea. När socialen kommer på besök tvingas J göra ett val: berätta sanningen, och riskera att bli separerad från Linnea, eller ljuga och försöka hålla ihop familjen? Publiken, som spelar J, behöver ta ställning.

Berättre

Välj grön för att berätta sanningen för socialen.

Välj blå för att ljuga för socialen.

Ni har 30 sekunder på er att diskutera och bestämma er.

På varje publikstol ligger ett grönt och ett blått kort. Genom att hålla upp det gröna eller det blå röstar publiken på vad som ska hända. Under de trettio sekunder de har på sig att rösta lyses mörkret kring scenrummet upp och avslöjar ett flöde av saker. Beroende på publikens val rör sig sedan berättelsen i olika riktningar. Berättarna fyller rummet med olika saker beroende på vad publiken väljer. I centrum av berättelsen står de val J ställs inför. Prioritera sig själv eller familjen? Välja karriären eller relationer? Stå upp för sig själv eller be om ursäkt? Berättelsen har fyra olika slut.

Föreställningen

Föreställningen följer samma berättelse som förstudien. Föreställningen har dock en prolog och en epilod bestående av en dikt. Två signifikanta skillnader är också rummets utformning och de roller som finns på scen. Scenrummet är inte ett pojkrum utan ett växthus. Från växthusets tak hänger klängväxter. I växthuset sitter Skådespelaren.

Föreställningens roller är: Skådespelaren, som befinner sig på scen. Skådespelaren skildrar berättelsen tillsammans med Berättaren. Hon vänder sig till publiken och benämner den som du – som huvudperson i berättelsen.

Berättaren sitter vid teknikbordet. Hon beskriver platser, händelser, tidsförlopp och andra karaktärer i berättelsen.

BERÄTTARE

Januari 1996.

SKÅDESPELARE

Du är 15.

BERÄTTARE

Linnea är 13 år. Hon går i sexan, och är på fritidsgården en hel del.

SKÅDESPELARE

Du går i skolan och spenderar så mycket tid du kan hemma hos Arvid. Han har fått ett Nintendo 64.

BERÄTTARE

Pappa har fortsatt dricka på kvällarna, och när han gör det börjar han ofta gråta.

SKÅDESPELARE

Du försöker trösta honom, men du vet inte vad du ska göra. Det känns som att inget du säger gör det bättre.

Teknikern sitter vid teknikbordet. Han styr tekniken och tilltalar publiken i valen. Teknikern tilltalar publiken som publik, inte som huvudperson i föreställningen.



Teknikern räknar publikens röster. I bakgrunden syns den tid som är kvar tills publiken måste göra sitt val.

Foto:
Emmalisa Pauly

Under berättelsens gång planterar Skådespelaren frön. Allt eftersom J växer upp planterar hon sticklingar och större växter. Hon ställer dessa i en hylla. I slutet av berättelsen, när J är vuxen, är hyllan fylld av grönska. Oavsett vilken tidslinje publiken befinner sig i; om de har en bra relation till

pappa, till Linnea, eller om de inte har någon kontakt alls, så utspelar sig epilogen tio år senare.

Skådespelaren reflekterar över de val publiken gjort. Sedan hjälps Skådespelaren, Teknikern och Berättaren åt att hissa ner de växter som hänger i taket.



Tillsammans med hyllan bildar de ett träd. Skådespelaren ser på trädet som vuxit upp under berättelsens gång, och som nu är fullvuxet, och läser en dikt.

Analys

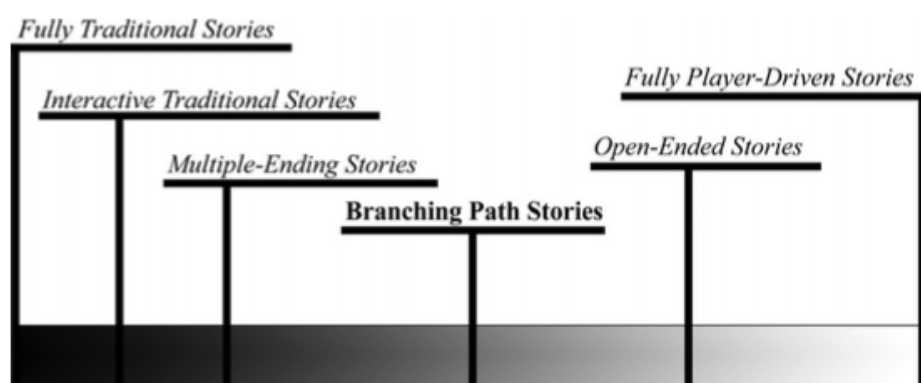
Konceptets egenart

Berättandemetoden

Båda verken använder ett berättande där två berättare turas om att väva samman en historia. Sättet de beskriver karaktärer, scener och skeenden är inspirerat av hur spelledaren beskriver scener i bordsrollspel.³ Metoden är även inspirerad av datorspelet *Firewatch*. Prologen i *Firewatch* utgörs av text på en skärm som informerar spelaren i andraperson vad hans karaktär gör och känner. Ibland görs stora tidshopp. Trots den sakliga tonen i texten lyckas spelet hålla spelaren investerad i berättelsen och karaktärerna. Berättandemetoden kombinerar alltså element från berättandet i rollspel och från *Firewatch*. Detta ger möjlighet att zooma in på scener och uppleva dem sekund för sekund genom det detaljrika berättandet rollspels-metoden erbjuder, men också att zooma ut och berätta i ett svepande, större perspektiv.

Branching paths stories

Verkens dramaturgi är baserad på en modell från speldesign som kallas *Branching Paths Stories*. I *Interactive Storytelling for Video Games* beskriver två speldesigners hur dramaturgi inom spel påverkas beroende på hur mycket makt spelaren har över berättelsen. I ena änden av spektrumet finns *Fully Traditional Stories*⁴, där spelaren inte har någon påverkan alls. I andra änden finns *Fully-Player-Driven-Stories*⁵, där spelaren kontrollerar nästan allt (Lebowitz, Josiah & Klug, Chris, 2011, s. 181).



³ Rollspel är en form av sagoberättande där spelledaren tillsammans med spelarna berättar en historia. Spelleadarens uppgift är så detaljrikt och levande som möjligt beskriva världen som rollspelspersonerna befinner sig i. Spelleadaren tilltalar spelarna i andrapersonsperspektiv.

⁴ Exempelvis filmer, böcker och teater.

⁵ Exempelvis *The Sims*, *Animal Crossing* och bordsrollspel.

Formen *Branching Paths Stories* befinner sig någonstans i mitten. *Branching Path Stories* innebär en berättelse som har flera beslutspunkter längs vägen. Vissa av dessa punkter har liten eller ingen inverkan på handlingen (så kallade ”minor choices”) medan vissa förändrar den avsevärt (”major choices”) och får berättelsen att förgrena sig i en helt ny riktning (Lebowitz & Klug, 2011, s. 181–182). Det som gör modellen unik, som också gjorde att vi valde den, är att den låter oss som skapare behålla kontrollen över materialet samtidigt som vi ger publiken en känsla av frihet. Vi behåller kontrollen över grundmaterialet; vilka karaktärerna är, temat på berättelsen, vad som händer och vilka alternativ publiken har att välja mellan. Samtidigt har publiken verklig makt att påverka berättelsen då alla val leder till olika utfall och påverkar vilka relationer karaktärerna har, vilka scener de får se och inte minst vilket av de fyra slutet de landar i.

Vår frågeställning under arbetet var ”Har en berättelse större chans att påverka oss om vi får påverka den?”. Vår förhoppning med *Branching Path Stories* var att formatet skulle leda till mer investering från publikens sida.

Publiken styr narrativet

Med hjälp av dramaturgin från *Branching Path Stories* styr publiken narrativet. När aktörerna går upp på scenen vet de inte vilken väg publiken kommer att välja, och de gör sitt bästa för att inte påverka publikens val eller vara partiska för ett specifikt slut eller en specifik väg. För att göra detta motiveras båda sidor av alla val tydligt. Vi har också varit noggranna med att försöka göra alla val lika attraktiva (eller oattraktiva). Publiken kan inte heller göra rätt eller fel utan alla val för berättelsen framåt. Vår förhoppning med detta var att svårare val uppmuntrar till mer fundering och diskussion i publiken.

Konceptets mottagande

Konceptet skapar mer investering

Vad händer då när man ger publiken kontroll över narrativet? När vi berättade om frågeställningen (”Har en berättelse större chans att påverka oss om vi får påverka den?”) var det övervägande svaret från publiken *ja*. Flera uttryckte att de kände ett ansvar över vad som hände i berättelsen just för att de själva hade kontroll över huvudkaraktären. Nedan följer ett antal publikcitat.

Alma: ”Man blev mer investerad. Man kände sig ansvarig för utfallet. Det drabbade en liksom hårdare, just för att man kände sig ansvarig.”

Johanna: ”Om jag röstade på något som inte valdes så blev jag arg. Då kände jag jaha, vad fan.”

Fanny: ”Man dras in i det på ett annat sätt för man blir själv involverad. Det känns viktigare. Typ - jag vill inte att det här ska hända - då måste *jag* stoppa det. Man satt liksom på helspänn hela tiden för [att behöva välja] kan hända när som helst.”

Helena: ”Socialrealism kan kännas långt bort från en själv, men här tvingades man välja sida vilket fick en att både involvera sig och känna ansvar för de här karaktärerna.”

Isabel: ”Jag känner en skyldighet - om något dåligt händer känns det som att det är jag som har gjort det.”

Publiken uttrycker alltså flera anledningar till att konceptet leder till att de blir mer investerade i berättelsen. De känner ett ansvar genom de beslut de själva tar, och de tvingas involvera sig då de måste välja sida. Engagemang skapas också när något *inte* går som de vill. En annan anledning till att konceptet skapar mer investering är att publiken inte vet när nästa val kommer, de sitter ständigt beredda att involvera sig. Ytterligare en anledning som flera uttryckte var att de kände sig skyldiga att se till att det gick bra för karaktärerna i berättelsen.

Konceptet väcker nyfikenhet

Två spel jag inspirerats av är *Until Dawn* och *Life is Strange*. Det intressantaste i dessa är inte valen, speciellt då *Until Dawn* använder sig av en spelteknik som kallas *Illusion of choice*⁶, där spelaren inte har någon verklig makt. Det intressanta, som jag ville implementera i *Branching Paths*, är hur nyfiken man som spelare blir på det som *inte hände*. En stor skillnad mellan valbaserade spel och valbaserad scenkonst är att spel kan spelas hur många gånger som helst. Det gör ingenting om du dör eller att du inte får se alla möjliga slut - det är bara att starta om spelet. I *Branching Paths* får publiken bara se en av alla möjliga vägar och slut. Varje föreställning spelar upp ungefär en tredjedel av det skrivna materialet. Att publiken vet om att det finns scener som de ”missar” genom att göra val väcker en nyfikenhet över vad som skulle hänt om de gjort annorlunda.

Johanna: ”Förstudien och första [föreställningen jag såg] [slutade med] inbjudan till [Linneas] student. Sen såg jag en när de hade sagt upp kontakten med pappa och de står själva vid mammans grav. Den var jättedröjig.”

Alma: ”Åh jag hade velat se de andra, gud vad spännande!”

⁶ Illusion of choice är en term som används i dator och tv-spel som innebär att spelaren ges ett val som verkar viktigt, men som inte har några verkliga konsekvenser eller påverkan på berättelsen.

Majoriteten av de diskussioner som hållits efter föreställningen har varit kring vad som kunde ha hänt om publiken valt annorlunda. Om någon sett en annan version av föreställningen flockades alla kring denne för att höra alternativa versioner. En allmän nyfikenhet kring vad som *kunde* ha hänt var påtaglig.

Vi valde väldigt medvetet att publiken bara får uppleva en version av berättelsen. Precis som att monster i skräckfilmer oftast är läskigare innan man vet hur de ser ut, tror jag att det är mer spännande om man inte får veta allt. Att ens nyfikenhet och fantasi kan göra det som inte hänt ännu mer spännande än om man faktiskt fått veta alla möjliga utfall. Det här tror jag är en betydelsefull del av konceptets egenart – att den skapar nyfikenhet kring vad som *kunde* ha hänt men som inte hände.

I både föreställning och förstudie utnyttjade vi också publikens nyfikenhet genom att verkligen måla en bild av båda sidor av alla val. I ett av valen kan exempelvis J tydligt se framför sig hur livet på en bondgård tillsammans med pappa och Linnea skulle se ut, men lika tydligt livet som handbollsproffs i Tyskland. Publiken måste välja ett av alternativen och får aldrig veta hur det skulle ha gått i det andra. I förstudien fanns rekvisita som passar en gård och för ett liv som handbollsproffs, självklart används bara det ena alternativet. Vi ville med detta förstärka känslan av nyfikenhet med förhoppningen att skapa en känsla av att det alltid finns mer att upptäcka. Detta verkar ha stannat med publiken, då flera bokade mer än en föreställning för att försöka ta reda på vad som hände i andra tidslinjer än den de själva sett.

Konceptet uppmuntrar till diskussion

Genom att uppmuntra publiken att diskutera valen med varandra ändrar vi överenskommelsen som oftast gäller på teatern, det vill säga att man ska vara tyst. Första gången ett val introducerades var delar av publiken lite blyga, men när timern startat började majoriteten prata med sina stolsgrannar. Under resten av valen diskuterade i princip alla med grannar bredvid, framför och bakom sig. Publiken pratade både med dem de kom till teatern med, och med folk de inte kände sedan innan.

Johanna: ”Hade [man] stått med beslutet själv hade man känt sig mer utsatt, men nu var det så “nu har vi redan diskuterat”, nu kunde man liksom stå för det, det hjälpte, oavsett om man tyckte samma eller olika”

Alma: ”Det var lättare att ta ett beslut när man fick diskutera lite”

Fanny: ”Det var kul att prata med nya personer i publiken”

För vissa gjorde diskussionen det alltså också lättare att ta ett beslut. Det uppmuntrade till att fundera ett extra varv och i vissa fall omvärdera sina tankar kring valen. Att få diskutera valen skapade också stort engagemang.

Johanna: ”Om man hade argumenterat med någon och så blev det det man själv ville så blev man så ”nu ska vi se här”

Alma: ”Och så blev man så ”YES!”

Johanna: ”Det var kul att folk uttryckte sig, det var väldigt kul när man hörde folk som sa ”JA!”

Under alla föreställningar var det även någon som buade eller på annat sätt uttryckte missnöje eller glädje efter att majoritetsrösterna annonserats.

Konceptet skapar gemenskap

Flera personer uttryckte att de genom att få dela med sig av sina tankar och känslor upplevde att det skapades en känsla av gemenskap i publiken. Detta gjorde att man blev mer delaktig och engagerad.

Fanny: ”Det var fint att man fick en gemenskap med publiken, att man började diskutera med folk man inte kände.”

Elodie: ”Det ändrade överenskommelsen. Hade man varit själv så hade det varit tydligare att det är någonting som händer på scenen, jag är bara publik, men nu blev man mer delaktig.”

Alma: ”Det var lite som en fotbollsmatch typ, att man började heja på ett lag typ som var ens beslut”

Konceptets möjligheter

Baserat på de samtal jag haft efter föreställningar samt de jag observerat bland publiken står det klart att konceptet öppnar upp för samtal mellan människor, både i vänskapsgrupper och mellan främlingar. Utifrån detta ser jag flera möjligheter för hur konceptet kan utvecklas för att fånga upp de samtal och möten som föddes bland publiken i föreställningarna.

Samtal om svåra ämnen

Branching Paths skapade samtal både i och utanför teatersalen, om berättelsen men även om personliga erfarenheter av till exempel missbruk och socialtjänsten, ämnen som de berörda i vissa fall aldrig pratat om med varandra tidigare.

En person i publiken som är diakon föreslog att spela föreställningen för dennes konfirmander, då det skulle vara ett bra sätt att prata om upplevelser av utanförskap och föräldrar med missbruk. Hen menade att det skulle öppna upp för samtal och förståelse, då några av konfirmanderna har personlig erfarenhet av ämnet och några inte har det. Det skulle alltså vara ett värdefullt sätt att föra ett samtal och sprida förståelse utan att det handlar om de utsattas personliga erfarenheter.

Baserat på detta samt flera personliga samtal med publik tror jag att konceptet besitter stor potential för att öppna upp för samtal kring svåra eller tabubelagda ämnen.

Samtal om värderingar

De moraliska dilemman som karaktären J ställs inför öppnade upp för samtal kring värderingar och moral. Flera uttryckte även att det inspirerade dem att formulera sina åsikter och vara mottaglig för att förändra dem.

Elodie: ”Man fick höra andras åsikter, tänka om, det gjorde att man fick tänka till.”

Fanny: ”Det var också kul att höra andras åsikter och bli så hmm, tänka om. Att man inte fastnar i sitt eget bara, man måste tänka till. Få lite nyanserade perspektiv.”

Det skapades som sagt även samtal mellan människor som inte kände varandra. Detta öppnar upp för en spännande möjlighet; att diskutera moraliska frågor med folk utanför ens egen bubbla. Konceptet skulle kunna vara en möjlighet att skapa ett rum för civiliserat politiskt samtal. Idag, när det offentliga debattklimatet blir allt hårdare, så tror jag att det är viktigare än någonsin att möta nya människor och faktiskt föra politiska samtal. Enligt Meriam Chatty, dr i statskunskap vid Lunds Universitet, är ett öppet samtal där olika perspektiv får höras avgörande för demokratin (Chatty, *Levande Historia*, 2024). I detta tror jag att en viktig del är att samtala med människor utanför vår vanliga sfär. Konceptet skulle kunna användas för att komma till kärnan i problem och diskutera sakfrågor, värderingar, etik och moral, utan att hamna i partipolitiska diskussioner. Kanske kan konceptet även öppna upp för att se något från en ny infallsvinkel, kanske hamnar du bredvid någon i publiken som har en annan levd erfarenhet än vad du har.

Kanske kommer ingen att ändra sin åsikt bara på grund av ett samtal med en främling, men jag tror, likt Chatty, på vikten av öppna samtal, och konceptet valbaserat publikdeltagande är bevisligen ett sätt att öppna upp för dessa samtal. Enligt Jonna Bornemark och Fredrik

Svenaesus, professorer i humaniora vid Södertörns Universitet, sker all mänsklig förståelse i mötet mellan människor (Bornemark & Svenaesus, 2009, s. 22-24) och jag tror och hoppas att konceptet kan vara en del av att skapa just dessa möten.

Pedagogiska syften

Många har kommenterat att konceptet skulle kunna användas didaktiskt samt dragit paralleller till forumteater.⁷ Jag tror absolut att konceptet har potential inom pedagogiska syften, exempelvis som värderingsövning och att öva på att ta ställning och stå upp för sin åsikt. Konceptet ger även tillfälle att öva sig i att formulera argument och motivera sina val. Det skulle också kunna användas för att ”öva” på olika sorters demokrati genom att prova olika sorters sätt att rösta. Vad händer exempelvis om man använder sig av representativ demokrati istället för direkt demokrati, som just nu används i konceptet?

Svagheter i konceptet

I en föreställning med fyra olika slut behöver fyra möjliga slut och alla scener däremellan skrivas, läras in och repeteras. Detta tar avsevärt längre tid än ett ”vanligt” manus. Enligt Klug är detta en av *Branching Path Stories* största svagheter även i spelvärlden; det är tidskrävande och därmed dyrt (Klug & Lebowitz, 2011, s. 200).

I vår process gjorde detta att vi hade betydligt mindre reptid än en vanlig repetitionsprocess, då det tog lång tid att skriva manus. Detta gjorde i sin tur att en stor arbetsbörda lades på skådespelarna att repetera mycket material på lite tid.

I förstudien löste vi detta genom att berättarna hade manus, vilket gjorde att risken att tappa text var minimal. Att läsa innantill har dock vissa nackdelar, till exempel blir berättandet mindre levande och dynamiskt när berättaren behöver förlita sig på manus. Det gör det också svårare att interagera med skådespelaren då berättaren måste följa med i texten.

I föreställningen memorerade skådespelaren alla fyra versioner av manus. Det svåraste var inte att lära sig all text (även om detta också kräver enormt arbete) utan att minnas vilken tidslinje vi befann oss i. Vi upptäckte att det är mycket svårare att repetera fyra versioner av samma scen än fyra separata scener. Skådespelaren behöver minnas fyra olika stickrepliker

⁷ Forumteater är en typ av interaktiv teater skapad av regissören Augusto Boal där publiken får involvera sig i och påverka föreställningen.

och fyra versioner av alla övergångar. Det största problemet blir sen inte att memorera utan snarare att sortera: i vilken tidslinje sker vad och i vilken ordning? Vi skapade därför ett system för hur berättaren och skådespelaren arbetade tillsammans utifall att skådespelaren tappade text eller blev osäker på tidslinjen.

Detta är det största problemet jag ser med framtida arbete med konceptet: flera gånger kände jag att arbetsbördan och pressen på skådespelaren att ”ansvara” för tidslinjen blev för stor. Detta kan dock avhjälpas genom att avsätta ordentligt med reptime samt att genom att arbeta mer med konceptet hitta de bästa sätten att organisera repetitioner. Ett annat sätt att göra arbetsbördan mindre är att begränsa antalet ”major choices”, det vill säga de val som leder berättelsen i en ny riktning. Man skulle kunna använda sig av ”Illusion of choice” och på så sätt ”lura” publiken att de har mer makt över materialet än de har. Enligt mig skulle detta dock motverka syftet med konceptet. Det riskerar också att bli en besvikelse för en återkommande publik.

Sammanfattning

Sammanfattningsvis har valbaserat publikdeltagande mycket att tillföra den interaktiva scenkonsten. Konceptet skapar engagemang, uppmuntrar till diskussion och skapar möten i publiken. Det bidrar också till att, för att citera Dolan igen, inspirera ögonblick där människor känner sig allierade med varandra.

Konceptets egenart ligger både i berättandeformen samt det faktum att publiken har makt att styra berättelsen, vilket i sin tur leder till en mer engagerad och investerad publik. Konceptet har potential att öppna för samtal kring svåra ämnen, samtal om värderingar, samt flera användningsområden inom det pedagogiska. Konceptets största svaghet är den tidsinvestering som krävs för manus och repetition. Detta kan dock åtgärdas genom god planering och större erfarenhet av arbete med konceptet.

Källor

Bornemark, Jonna & Svenaeus, Fredrik (red.) (2009). *Vad är praktisk kunskap?*. Huddinge: Södertörns högskola

Chatty, Meriam, Levande Historia (2024). *Om samtal i en demokrati*.

<https://www.levandehistoria.se/fakta/demokrati/om-samtal-i-en-demokrati> [2024-05-07]

Dolan, Jill (2005). *Utopia in Performance: Finding Hope at the Theater*. Ann Arbor: University of Michigan Press

Lebowitz, Josiah & Klug, Chris (2011). *Interactive storytelling for video games: a player-centered approach to creating memorable characters and stories*. Amsterdam: Elsevier