



Fredrik Axelzon

Tobias Wrigstad

Om *Tvivel*

Tvivel innehåller

Denna trycksak
En spelplan på stort papper
Fyra kopior av ”På din andra sida”
Peter och Nicoles monologer
Två beskrivningar av alla biroller

Tvivel skrevs av

Fredrik Axelzon & Tobias Wrigstad
Vi åker jeep 2007

Speltest & tack till

Fredrik Axelzon, Emma Björnehed,
Martin Brodén, Maddalena Lee &
Tobias Wrigstad

Layout

Tobias Wrigstad

Tvivel är ett scenario om relationer. Det handlar om kärlek, om aktiva och passiva val, om romantiserandets död och om vilka kontrakt som gäller när man lever i ett parförhållande. *Tvivel* är till för spelare som förstår att väva in sina egna erfarenheter i spelet och spela rollen ”close to home.”

Tvivel handlar också om spelarnas frihet. Vi lämnar över ansvaret för spelupplevelsen nästan helt till spelarna. Vi vill att spelarna skall bygga sitt *tvivel* och spela det på sitt sätt. Att det inte alltid blir på det sätt vi tänkt oss är helt okej. Som spelledare får du också stor frihet och stort ansvar (något som vi inte är kända för). Det går nog inte bara att luta sig tillbaka och låta spelarna ro iland scenariot.

Man skulle kunna säga att *Tvivel* av misstag gränsar mot psykodrama. Vårt mål är att diskutera kärlek och förhållanden, labba med mer eller mindre laddade situationer ur verkligheten, och spela om sånt som ligger nära. Vi tror att en bra spelupplevelse är ett steg på vägen, men inte en nödvändighet. Om du som spelledare tror att du kan komma scenariots kärna närmare på bekostnad av själva spelupplevelsen: ös.

Tvivel har fyra huvudroller: skådespelarna Tom och Julia samt Peter och Nicole. Peter och Nicole är inga riktiga personer, utan roller i en pjäs som Tom och Julia spelar. Rollerna spelas dock av fyra olika spelare.

Tvivel har två parallellhistorier: vardagen och pjäsen. Huvudpersonerna i vardagen är Tom och Julia och huvudpersonerna i pjäsen är Peter och Nicole. Syftet med vardagsscenerna är att utforska vad som händer med ett förhållande i gungning. Syftet



med pjäsen är att tjäna som kontrast till vardagen, och ge möjlighet till en slags inter-textuella referenser eller meta-kommentarer i en miljö där monologer, överspel och samtal med publiken är rimliga. Spelarna bygger själva sin egen vardag medan pjäsens scener är bestämda av spelet.

I vardagen skildras delar av Tom och Julias liv. Under vardags-delen av scenariot blir de båda utsatta för ”frestelser” i form av människor som de möter. Endast en av Tom och Julia, men inte nödvändigtvis någon, får falla för en frestelse. Vi besöker platser och människor i vardagen och låter spelarna styra mer eller mindre fritt vad som händer och hur det går.

Pjäsen handlar om Peters och Nicoles trasiga förhållande där de lever tillsammans men drömmer om andra personer. Till skillnad från vardagen är handlingen och scenerna i pjäsen förbestämda. Peter och Nicole glider ifrån varandra mer och mer.

Hur vardagen slutar bestäms helt av spelarna, medan pjäsens slut bestäms av spelledaren. Scenariot börjar och slutar med en pjässcen.

<i>Genre</i>	<i>jeepform</i>
<i>Spelare</i>	<i>fyra, minst en kvinna per grupp</i>
<i>Spelledare</i>	<i>minst en</i>
<i>Speltid</i>	<i>ca 4 timmar varav 30–60 minuter förberedelser</i>

Outline Det är svårt att beskriva ett scenario som inte finns förrän det spelas. Vi har valt att lägga upp beskrivningen efter hur vårt första testspel såg ut. Vi börjar med att hälsa spelarna välkomna, och slutar med eftersnack och öl. Vi tar exempel på sådant som hände under testspelet, friserar en smula, och gör utvecklingar om lämpliga tekniker, problem och möjligheter.

Men först diskuterar vi spelledarrollen, så att du har något att utgå ifrån när du läser om själva händelseförloppet.



Spelledarens roll

Tvivel lägger medvetet stort ansvar för spelupplevelsen på spelarna. Om spelarna inte är på humör för att spela ett känslösamt drama om relationer eller inte känner sig inspirerade är det stor risk att scenariot blir tråkigt eller för långdraget. Vi har medvetet valt en story utan skyddsnät och har avstått från att skriva en storyline att falla tillbaka på för spelare som inte passar scenariot just där, just då. Samma sak kan sägas om spelledaren.

Spelarna ansvarar för vardagen, som de konstruerar och spelar enligt de regler som du snart kommer att läsa om. Du ansvarar istället för pjäsen, och för att pjäsen blir en löpande kommentar till vardagen, så långt det är möjligt.

Som spelledare kan du hjälpa spelarna att förstå vad scenariot handlar om, inspirera dem och entusiasmera dem till att bygga sin egen historia utifrån sina egna erfarenheter. Om det misslyckas skall du inte bygga en historia åt dem. Istället kan du till exempel avsluta scenariot och berätta varför du tycker att det var en bättre idé än att spela klart. Den viktigaste uppgiften för spelledaren är att tolka och kommunicera scenariots premiss, att styra in spelarna på rätt spår, och se till att spelarna arbetar med premissen och sig själva. Det är ingen lätt uppgift, och hur man gör det varierar från fall till fall.

Förutom att styra och ställa med pjäsen tror vi att dina uppgifter är dessa: att lägga en ribba och slå an tonen (t.ex. monologer), att få spelarna att förstå vad scenariot handlar om, att hjälpa spelarna att bygga vardagen, starta och stoppa scener, ge regi, ställa frågor, och rädda spelare som kommer av sig eller får hjärnsläpp. Mer eller mindre det vanliga, alltså. Vi går igenom allt i tur och ordning nedan.

Att använda pjäsen

Pjäsen handlar om ett förhållande på väg utför. Peter och Nicole lever tillsammans men drömmer om andra. I Peters drömmar är Mia precis vad han vill att hon skall vara, och Lars likaså för Nicole. I elva scener får vi se hur Peter och Nicole har svårt att närma sig varandra. I vardagen spelas pjäsen varje dag på en teater i stan och kommer att spelas i ett par månader till.

*Pjäsen beskrivs på
mittuppslaget.*

Pjäsen har flera syften: den visar att scenariot går framåt och den kan användas som en löpande kommentar till vardagsscenerna. Om spelarna kontrollerar vardagen så kontrollerar du pjäsen. Du kan begära att en scen skall spelas på ett visst sätt, eller spela om den och mutera den tills den är som du vill ha den. Låna repliker ur vardagen, spela en scen väldigt nära Toms flirtar med barflickan, etc. Axla återigen rollen som dig själv – det är du och inte pjäsens regissör i spelet som styr och ställer. Inled med en diskussion om hur scenen skall tolkas eller om hur två kan spelas som varandras speglar, etc. Ditt främsta verktyg för att påverka spelet är genom pjäsen. Förhoppningsvis kommer spelarna låta sig influeras av vad du gör där.

Vad du vill göra med pjäsen är egentligen helt upp till dig. Vi tänker oss pjäsen som en invers till vardagen. Hade Tom och Julias förhållande varit stabilt och fint hade vi förmodligen låtit sista scenen spegla hur förhållandet går i kras. Det hade vi fått börja jobba på i tidigare scener, t.ex. hade FULLT KRIG måst sluta uppenbart eländigt för Peter och Nicoles förhållande. Om istället Tom och Julia bryter upp i vardagen borde pjäsen sluta med att Peter och Nicole försonas så att ex-paret får stå och hålla om varandra på scen varje jävla kväll i ett par månader till.

Pjässcenerna kan mycket väl spelas om och om igen för att driva in att pjäsen spelas varje kväll. På samma sätt behöver man inte spela alla pjässcener, utan kan hoppa över vissa och upprepa andra. Det är viktigare att spelarna har läst i pjäsen om vad som har hänt där än att de själva får spela ut det. Till exempel kan man återbesöka MARTYR om liknande händer i vardagen eller kontrastera med att spela EN BRA DAG flera gånger för att göra en poäng. Huruvida upprepade pjässcener skall vara mer eller mindre identiska eller får vara annorlunda lämnar vi upp till dig.

*Alla pjässcener skrivs på
DETTA SÄTT. Vardags-
scener är kursiverade.*

Spelledarens monologer

Vi vill att du förbereder ett antal (runt 5–7) monologer. Du skall nog inte skriva jättedetaljerade pratmanus, mer stolpar om vad du skall prata om och vad ditt budskap är. Titta gärna på Peters och Nicoles monologer för inspiration. Monologerna skall handlar om dina, högst personliga reflektioner om parrelationer, kärlek, otrohet, etc. Ämnen som alla kan relatera till.

Tanken är att du, i *rollen* som dig själv, skall hålla dessa monologer på ställen där det passar in. Dock ej först eller sist i scenariot. På så sätt kommer du att sätta ribban för spelarnas monologer, och visa spelarna hur fett det är att blanda upp roll och spelare och ösa ur sina egna tankar och känslor. På samma sätt kan du också använda monologerna för att visa att det är okej att växla mellan skoj och allvar, något som förmodligen gör scenariot mycket bättre i alla lägen.

Peter och Nicoles monologer är exempel på ämnen och stödord för monologer. En av Peters monologer ser t.ex. ut så här:

Vad är ett förhållande? Är det vackert eller patetiskt att två människor lutar sig mot varandra i väntan på något bättre?

Tänk på att om du läser innantill från en lapp så kommer det att verka som om vi har skrivit monologen, och inte du. Och det är helt fel.

Logistik

Spelarna kommer med hjälp av listor av platser och personer att bygga sin egen lista av scener att spela igenom. Dessa scener skall placeras in i en lista av förutbestämda scener och luckor. Tanken med detta är att spelarna skall få frihet att själva lägga upp hur de vill ta sig an historien. Att göra en lista av scener som skall spelas på förhand är mer intressant än att skapa historien scen för scen, och undviker också långa avbrott i spelet där spelarna skall komma överens om vad som skall spelas närmast.

Spelarna måste tidigt förstå vilka roller som finns, vilken frihet de har med de olika rollerna och att skapandet av scenerna fyller ett syfte. Spelare som tar för lång tid på sig måste hetsas på, och spelare som bara kombinerar platser och personer utan baktanke måste stoppas och tvingas att fundera över hur saker och ting skall hänga ihop. Det skall vara en kollektiv process – inte två val per person sammansatta i efterhand. Du får väldigt gärna vara delaktig, men tänk på att du har en högstatusposition i och med att du är spelledare, och vardagen är tänkt att styras av spelarna. I pjäsen regerar du.

Påa och klippa

Du skall på lämpligt sätt påannonsera varje scen. Vissa scener har ett namn som gärna får användas. Andra scener kanske måste introduceras med en stämningsbeskrivning, eller en kort diskussion (mer om detta senare). I vissa fall handlar det bara om att nicka åt rätt spelare att det är okej att hon börjar.

Som du redan vet är tajmningen för att klippa (avsluta) en scen dunderviktig. En scen som håller på för kort eller för lång tid skapar en känsla av otillfredsställelse och poänglöshet. Av erfarenhet tycker vi dock att scener hellre får vara för korta än för långa. Försök att förstå vad spelarna eller du vill säga med scenen och försök klippa den så att målet blir uppfyllt. Ibland är 15 sekunder en perfekt längd för en scen, om alla vet vad dess syfte är.

Under vårt första testspel varierade scenlängderna väldigt. Scenariot tog litet mer än 3 timmar att spela, plus en timmes förberedelser och mellansnack, vilket känns som en bra längd. Scenen *Festen* pågick i mer än 20 minuter, scenen *Hos sångpedagogen* i 2 minuter och sista scenen VID DÖRREN i 10 sekunder. De flesta scener var mellan 5 och 7 minuter långa.

Stryka under och ställa mot väggen

Något som har fungerat bra under testspel av Tvivel är när spelledaren försöker ge spelarna perspektiv på vad som händer, eller tvingar dem att fatta vissa beslut. Ett

bra slut på en scen kan innefatta att du ställer fem snabba frågor som kan besvaras med ja/nej eller en kort fras, t.ex. för att tvinga en spelare att ta ställning i rollen. En annan gång kan det vara vettigt att pausa scenen där Julia och Linus hånglar i köket och ställa frågan ”Vad gör Tom just nu?” Sedan kan du klippa tillbaka till efter Julia och Linus har haft sex, så att spelarna slipper torrjucka eller vilken lösning man nu väljer. ”Är du inställd på att ligga med henne ikväll eller inte?” Hjälp spelarna att lägga upp bollar till varandra.

Hur Tvivel skall spelas

Tvivel består av två historier som spelas parallellt. Scenerna i *vardagen* bestäms av spelarna själva. Här utsätts Tom och Julia för ”frestelser” i form av personer de möter och deras förhållande kommer i gungning. I *pjäsen* är scenerna och deras utgång bestämda på förhand och är till för att skapa kontrast mot vardagen, göra monologerna naturliga och för att ge spelarna en möjlighet att skapa tillrättalagda och dramatiska scener med teatraliskt spel.

För enkelhets skull har vi delat in spelet i fyra akter: etablering, frestelser, agerande och upplösning. Den andra akten tar vid i och med scenen *Festen*. När akt tre och fyra börjar är upp till spelarna. I pjäsen börjar akt tre med scenen TÄNDA LJUS och upplösningen är pjäsens sista scen. I det första testspelet nådde vi egentligen aldrig till akt tre i vardagen, och det behövdes heller inte.

Om vi följer fyra akters-strukturen ovan bör akt ett etablera Toms och Julias relation – hur mår den, är de lyckliga tillsammans eller finns det orosmoln på himmelen? Här finns även möjlighet att etablera personer som kan vara potentiella frestelser i akt två. Det är viktigt att etablera Toms och Julias relation ordentligt eftersom resten av scenariot utgår från denna. I akt två är det dags för Tom och Julia för att utsättas för frestelser. Här är det följaktligen viktigt att skapa scener där Tom och Julia

kan tala ostört med andra eller situationer som på något plan är litet förbjudna eller laddade. Det är tanken att frestelserna inte skall vara snabba enkvällsligg, utan mer vara rotade i en vilja att hitta en ny partner, otillfredsställelse, etc. Å andra sidan kan Tvivel absolut handla om hur man hanterar en otrohet på fyllan. Akt tre börjar när Tom eller Julia på något sätt har bestämt sig för att falla eller inte falla för en frestelse. Detta måste inte nödvändigtvis komma partnern till känna. Det är fullt möjligt att Julia blir förälskad i joggingmannen utan att vare sig joggingmannen eller Tom får reda på det under hela scenariot. Akt tre handlar helt enkelt om att bestämma sig för hur man skall hantera utkomsten av akt två. Även om varken Tom eller Julia har fallit för en frestelse kan man tänka sig att det blir ett starkt spel kring deras samtal där de försöker berätta detta för varandra, eller bara bemödar sig om att ta extra mycket hand om den andre. Akt fyra är upplösningen, där vi får veta hur det går, eller får en känsla för hur det kommer att gå. En icke uttalad handling kan vara minst lika stark som en som spelas ut i en detaljrik scen.

Förberedelsearbetet

Tvivals förberedelsearbete skiljer sig litet från vad som är normen för friform. Förutom att välja roller skall vissa scener gås igenom och spelarna måste få överblick över premisser, platser, personer och spelets regler. Efter att du har hälsat spelarna välkomna skall du:

*Vi är ute efter din tolkning
av premissen, upplägget etc.
– du bestämmer*

*Introducera scenariots premiss
Förklara upplägget med verklighet och pjäs
Introducera monologerna
Förklara spelarnas ansvar och friheter
Ta fram och förklara ”spelplanen”*

Spelplanen innehåller ett scenschema, regler, roller och platser samlade på ett och samma ställe för att underlätta förberedelser och själva spelandet. Scenschemat har tomma rader för schemaläggning av spelarnas scener.

När detta är klart skall ni tillsammans:

Gå igenom alla roller
Gå igenom pjäsen (enligt din tolkning)
Gå igenom alla platserna
Gå igenom alla regler
Skapa åtta scener och placera dem i scenschemat
Fördela rollerna i en ”castingscen”

Sedan börjar spelet. Mer om vad dessa punkter innebär kan du läsa om i texterna nedan.

Rollerna i Tvivel är korta, inspirerade av vad man hittar i många pjäsmanus. I pjäsmanus definieras rollerna av regissörens förarbete och av hur de är skrivna i pjäsen – i Tvivel förblir rollerna vaga för att de inte är så viktiga. Vi vill att spelarna skall använda sig av egna erfarenheter och tankar i sitt spel och då är det inte bra om rollen är ivägen. Spelarna har full frihet att tolka rollerna.

Monologer

Varje scen i pjäsen är tänkt att inledas med en monolog, om det passar. Monologerna är riktade till publiken, vilket får anses vara spelarna. Monologerna hålls av Peter eller Nicole, varefter scenen tar vid. Det finns inga färdigskrivna monologer, bara ett antal uppslag för spelarna att utgå ifrån. De behöver inte hålla sig till uppslagen eller hålla monologerna i någon särskild ordning. Monologerna skall helst inte påannonseras, utan bara hända. Spelarna skall tänka att Peter och Nicole är på var sin sida om VID DÖRREN (se pjäsen) och ljuset tonas upp på den som håller monologen. När monologen är hållen börjar den egentliga scenen.

Två monologer bör aldrig hållas rygg mot rygg. Inte ens om den ena är en spelledarmonolog.

*Stödord för Peter och
Nicoles monologer finns sist
i detta häfte.*

Rollerna

Tvivel har inte mindre än 20 roller. Av dessa finns 16 i vardagen: Tom och Julia, Toms föräldrar, Julias föräldrar, par-middag-paret, den kvinnliga regissören, den kvinnliga agenten, den kvinnliga bartendern, den gamla flammen, den manliga assistenten, den manliga sångpedagogen, mannen Julia möter på joggingturen och mäklaren. I pjäsen finns fyra roller: *Peter* och *Nicole*, samt *Lars* och *Mia*. De flesta rollerna får ingen längre introduktion än så, utan definieras av sitt sammanhang och hur spelarna tolkar dem.

Från och med nu kommer vi att skriva Tom, Julia, Peter och Nicole inte bara för att referera till rollen utan även i betydelsen spelaren som spelar Tom, etc. När det behövs specificerar vi, t.ex. "Toms spelare."

Vilken spelare som spelar vilken roll är väldigt viktigt. Tom i vardagen och Lars i pjäsen spelas av samma spelare och Julia vardagen och Mia i pjäsen av samma spelare. I vardagsscenerna spelar Peters spelare alla manliga biroller och Nicoles alla kvinnliga.

På något plan är Tom och Peter samma roll som heter Tom i vardagen och Peter i pjäsen. Det finns en poäng med att Peter spelar Julias frestare i vardagen och Tom Nicoles dröm. Och omvänt för Julia och Nicole. En sidoeffekt av detta är att en spelare bara får spela manliga eller kvinnliga roller genom hela scenariot.

Att färdigställa scenschemat

Scenerna i scenschemat är till största delen pjässcener. Eftersom pjäsen är en pjäs, med ett fastslaget manus, har vi valt att ha fasta scener med bestämd utgång som skall spelas i en bestämd ordning. Genom att pjäsen går mot sitt slut skapas en känsla av att scenariot framskrider. Pjässcenerna är också bra för att spela kontraster, tala till publiken, etc.

Scener

Vid dörren
Att komma hem efter en bra föreställning (V)
Videokameran (V)
Festen (V)
Nicoles visning
Återvända till brottsplatsen
Martyr
En bra dag
Drömmen om idealet
Olika perspektiv
Kapitulation
Tända ljus
Fullt krig
Vid dörren

V = vardag

Scenerna ur pjäsen är beskrivna på mittuppslaget

Regler

Max en av Tom och Julia får falla för en frestelse
Tvivel är ett heterosexuellt arr
What happens in Paris, stays in Paris
Minst två sceners uppbyggnad
Paris får bara besökas en gång
Bara roller och platser från listorna
Linjär tid

Reglerna är beskrivna på sidan 17

Biroller

Toms mamma
Toms pappa
Regissören
Par-middag-paret
Agenten
Bartendern
Den gamla flamman
Julias nya mamma
Julias pappa
Allt-i-allon
Sångpedagogen
Mannen Julia möter på joggingturen
Mäklaren

Birollerna finns beskrivna i separat häfte

Platser

Hemma hos Toms föräldrar i Paris
Hemma hos par-middag-paret
På teatern
På joggingslingan eller cafeét
Underbara lägenheten
Restaurangen
Hemma hos Tom och Julia
Hos sångpedagogen

På spelplanen finns en scenlista för pjäsen med luckor där man kan skriva ned det färdiga scenschemat. De fasta vardagsscenerna är redan inskrivna.

Under förarbetet skall du och spelarna komma överens om åtta scener genom att kombinera platser och personer ur de listor som medföljer scenariot. Tanken är att spelarna här skall spekulera om vad som kan hända. Det kommer att generera idéer om hur de vill spela och som positiv bieffekt jämkas spelarnas visioner och se till att de ”spelar i samma riktning.” Här kommer du förmodligen också att få en bra uppfattning om spelgruppen – hur drivna de är och hur mycket hjälp du kommer att behöva bistå dem med under spelet.

Se till att spelarna tar denna uppgift på lagom allvar. Om de bara slumpar ihop personer och platser utan att tänka och känna efter är tiden bortkastad. Om de tar för lång tid på sig tappar de fart och scenariot riskerar att bli dåligt och oinspirerat. Blanda dig gärna i diskussionerna, ifrågasätt, be dem förtydliga, och ställ frågor om rollernas förhållande till varandra för att provocera spelarna att cementera rollerna (t.ex. ”Hur länge har Julia och joggingmannen träffats på joggingslingan?”, ”Vem går oftast i tvättstugan?”, ”Har Tom varit otrogen någon gång?”).

När du känner att spelarna har bearbetat all information (regler, platser, personer), fått några idéer om hur man kan spela och litet momentum i sina förberedelsediskussioner är det dags att avbryta. Det bör inte gå mer än timme, helst mindre, från det att spelarna kommer in i rummet till dess att du startar castingscenen (se nedan).

För in varje scen på formen *plats + personer* i scenschemat på spelplanen, med stor och tydlig handstil, och ge scenen ett kort namn. Spelarna kommer att förlora grepp om vilken scen som skall spelas när. Som tidigare nämnts är det din uppgift att starta och klippa scener. Det korta namnet underlättar att man pratar om scenen, vilket absolut kan bli nödvändigt såvida inte spelar är väldigt drivna.

Viktigt att tänka på här är att det inte skapas för många scener som bara involverar två spelare. Det är viktigt för flytet och stämningen att alla spelare är med samtidigt ett par gånger och får spela mot varandra. Det är bra om det är flest scener i akt två och tre. Passa på spelarna så att det inte blir för detaljerat i början och för många scener placeras i akt ett. Se också till att det finns utrymme i slutet för stickscener.

En kort beskrivning av de olika scenerna finns i pjäsen (se mittuppslaget).

Scenschema - TVIVEL

AKT ETT

VID DÖRREN

Premiärkväll (V)

Parmiddag

Möte med regissören

Hemma hos Tom och Julia

Videokameran (V)

AKT TVÅ

Festen (V)

NICOLES VISNING

Restaurangen

ÅTERVÄNDA TILL BROTTSPLATSEN

Matchmaking med mäklaren och Jennie

MARTYR

Fika efter joggingen I

Hos sångpedagogen

EN BRA DAG

I Paris med Toms föräldrar

DRÖMMEN OM IDEALET

OLIKA PERSPEKTIV

AKT TRE

TÄNDA LJUS

FULLT KRIG

AKT FYRA

VID DÖRREN

(V) = förbestämda vardagsscener

PJÄSSCEN

Scen planerad av spelarna

Hur spelarna tolkar platserna är upp till dem. Med ”Underbara lägenheten” tänkte vi till exempel en lägenhet som mäklaren visar Julia, eller en lägenhet som Tom och Julia just har köpt, men kan lika gärna vara joggingmannens bostad som Julia omedelbart blir förälskad i.

De scener som skapades av våra spelare i det första testspelet var dessa:

Parmiddag med par-middag-paret, Möte med regissören, Hemma hos Tom och Julia, Tom på restaurang med Miriam och Julia, Matchmaking med Mäklaren och Jennie, I Paris med Toms föräldrar, Fika efter Joggingen och Hos sångpedagogen

Stickscener

Förutom de åtta scener som spelarna kommer överens om under förarbetet får varje spelare begära ytterligare två scener under pågående spel. Vi kallar dem stickscener.

Stickscenerna kommer att behövas för att följa upp frestelser, för att ”tvinga” fram ett möte mellan två roller eller ett återbesök på en speciell plats. I vårt testspel använde spelarna sina stickscener först när de åtta förbestämda var slut.

I en stickscen är det tillåtet att använda en plats som inte finns i platslistan *om den har introducerats i en tidigare scen*. Om bartender-tjejen har snackat med Tom om klubben hon skall gå på efteråt är det exempelvis okej att ha en scen på klubben som en stickscen. En spelare får begära en stickscen när som helst mellan två andra scener. Om flera spelare begär stickscener i samma paus bestämmer den som först begärde en scen ordningen som de skall spelas i. Vid tveksamhet bestämmer spelledaren.

De sju reglerna

Tvivel har, som alla bra friformsarr, en uppsättning regler. Deras syfte är att styra spelet åt det håll vi tänkt oss. Förklara och motivera reglerna för spelarna tidigt, innan de sätter igång med förberedelserna.

§1 *Max en av Tom och Julia får falla för en frestelse*

Detta betyder att varken Tom eller Julia måste falla för en frestelse, samt att Tvivel inte kan reduceras till ett swinger-scenario. Observera att bara för att Tom blir kär i sin gamla flamma behöver det inte betyda att känslan är ömsesidig. Vem som faller etc. får inte göras upp i förväg eller utanför spelet.

§2 *Tvivel är ett heterosexuellt arr*

Detta betyder att alla frestelser är heterosexuella. Syftet med detta är att begränsa mängden möjliga relationer så att det blir hanterbart, göra scenariot enklare, samt att hålla fokus. Tvivel är inte ett scenario om att komma ut eller kämpa med heteronormen.

§3 *What happens in Paris, stays in Paris*

Tolka regeln som du vill. Vår tolkning är att eventuella strul i Paris hålls hemliga, att en relation helad av en kärleksresa till Paris spricker när man lämnar Paris, och kanske till och med att den kvinnliga bartenderns kärlek till Tom svalnar när hon återvänder till bardisken på Mosebacke.

§4 *Minst två sceners uppbyggnad*

Detta betyder att det måste vara åtminstone två scener med en frestelse innan Tom eller Julia får falla. Eftersom scenariot bl.a. handlar om vad det innebär att "falla för en frestelse" avstår vi från att gå närmare in på vad det betyder här. Ni får själva avgöra. Det är ert spel.

§5 *Paris får bara besökas en gång*

Av de scener som spelarna skall skapa får högst en utspela sig i Paris. De stickscener som spelarna får stoppa in under spelets gång lider *inte* av denna begränsning.

§6 *Bara roller och platser från listorna*

Detta betyder att inga roller eller platser andra än de som är med i platslistorna och rollistorna får användas i scenplaneringen. Om det visar sig att det skulle vara bra om bartenderstjejens pojkvän dyker upp eller en att Tom måste störas av en autografjägare är det helt okej, men försök att undvika detta och förlita er på de roller som är givna. För platserna gäller samma sak. Observera att stickscenerna har litet andra regler.

§7 *Linjär tid*

Bara spelledaren får introducera flashbackscener och drömscener.

Kollationering

Syftet med kollationeringens castingscen är (förutom att spinna vidare på teater-tankarna) att bli litet varm i kläderna innan själva spelet. Castingscenen spelas så här: en man och en kvinna ligger i en säng. I ett annat, orelaterat rum sitter en man och en kvinna i varsin fåtölj i ett solkigt vardagsrum.

Personerna i sängen vaknar upp efter en fest, har förmodligen knullat och minns inte riktigt hur de hamnade här. Det är förmodligen litet genant, kanske var det så här Tom och Julia först träffades?

Personerna i vardagsrummet sitter och dricker kaffe. Den ena av dem lägger plötsligt ned tidningen och inser att han eller hon faktiskt inte känner personen mitt emot. De har varit ett par länge, men han inser att han faktiskt inte vet vem hon är *på riktigt* (alternativt hon vem han är). ”Vem är du *egentligen*? Jag vet att du dricker ditt kaffe med mjölk, att du gillar att sova länge på söndagmorgnarna och är tidsoptimist, men vem är du egentligen?”

Hur rollerna sitter ihop?

Tom spelar Tom och Lars.

Julia spelar Julia och Mia.

Peter spelar Peter och alla manliga biroller i vardagen.

Nicole spelar alla kvinnliga biroller i vardagen.

Du kan casta till vilken roll du vill i castingscenen, men se till så att det inte blir motsägelsefullt – t.ex. att du castar Tom och Lars till olika spelare.

I ingen av dessa ”övningsscener” är det tillåtet för spelarna att ge namn på sina roller, eller på något sätt avslöja vem som är vem. Om detta skulle hända startar du helt enkelt om scenen från början. Syftet med detta är att det skall vara öppet vilket par som är vilket.

Efter castingscenen bestämmer du vem som *har spelat* vilken roll. Du behöver inte casta parvis. Om du vill kan du lyssna efter vilka spelare som verkar klara av monologer, etc. och ge dem Peter eller Nicole. Du kan också dela ut rollerna efter vilken speляres rollprestation du tyckte passade bäst för rollen. Observera att det inte handlar om att hitta vilken spelare som är bäst. Lyssna hellre efter om någon säger att han eller hon vill ha en speciell roll under diskussionerna tidigare – vilja att spela Peter är också viktigt. Oavsett skall ingen behöva känna att han eller hon ”misslyckades med castingen.”

Under castingscenen föreslår vi att du levererar en av dina monologer. *Här har du möjlighet att föregå med gott exempel och sätta stämningen!*

Spelet kan börja

Efter kollationeringen kan det vara vettigt att snabbt repetera vilka scener som kommer först innan det är dags att sätta igång. Bara nicka igång den första monologen för scen ett, pjässcenen VID DÖRREN. Innan du läser den här texten är det bra om du har bekantat dig med pjäsen (se nästa uppslag) som utgör hälften av scenariot.

I vårt första testspel inledde Nicole (som spelades av en nyligen gift kvinna) med en monolog om äktenskap, om vad ringen betyder, om att det betyder att man lovar att komma hem till middagen även om man inte vill, etc. Det blev en väldigt stark och bra scen och bestämde stämningen för de nästkommande tre timmarna.



PÅ DIN ANDRA SIDA
- scener ur ett förhållande -

Roller:

Peter 30, framgångsrik börsmäklare

Nicole 29, framgångsrik kläddesigner

Mia 23, Nicoles assistent

Lars 40, Nicoles gamla lärare på tillskärarakademin

Mia och Lars förekommer också som dröm-roller i Peter och Nicoles fantasier. Dröm-Mia och Dröm-Lars kan se och tala med varandra. Nicole kan bara se Dröm-Lars och Peter kan bara se Dröm-Mia.

Om tillämpligt börjar varje scen VID DÖRREN med att Peter eller Nicole talar till publiken innan ljuset tonas upp på andra sidan och den riktiga scenen börjar. (Egentligen är scen 2-10 flashbacks innan scen 1 får sitt slut i scen 11.)

1. VID DÖRREN

Nicole står i dörren på sin sida av väggen. Därinne sitter Peter med ansiktet bortvänt. Hon pratar med publiken: var är vi, och hur blev det så här?

2. NICOLES VISNING

Peter går på Nicoles visning och hamnar brevid Mia framför scenen. Första gången de är ensamma utan Nicole. Det är här det tänder till i Peters huvud.

3. ÅTERVÄNDA TILL BROTTSPLATSEN

Dröm-Lars har bett Nicole föreläsa på tillskärarakademin. Efteråt sitter de på hans arbetsrum. Samma rum som där de först kysstes. Han kryper och hon är storsint.

4. MARTYR

Peter överraskar Nicole på jobbet för att egentligen träffa Mia. Nicole blir glad, men måste snart gå. Peter plockar martyrhoäng.

Käre vän, gör med pjäsen som du vill. Jag har lämnat mycket öppet för tolkning, och jag litar fullt och fast att du kommer att göra min vision rättvisa. Jag tänker mig pjäsen satt på 90-talet. Det spelar ingen egentlig roll.

Alex S.

5. EN BRA DAG

Peter och Nicole kommer hem i taxi, fortfarande höga efter en fest på kändiskrog. Ingenting som händer här minns de efteråt.

6. DRÖMMEN OM IDEALET

Nicole fantiserar om att hon är Dröm-Lars fru, I huset hon aldrig fick se.

7. OLIKA PERSPEKTIV

Hemma hos Peter och Nicole. Någonting leder till en diskussion om könsrollerna i deras förhållande. Dröm-Mia och Dröm-Lars är närvarande och blandar sig ibland i.

8. KAPITULATION

Peter och Nicole har slocknat på olika ställen i lägenheten efter en hård fest. Någon av dem vaknar och går och lägger sig hos den andra. Inga repliker.

9. TÅNDA LJUS

Peter och Nicole äter middag tillsammans för första gången denna vecka. Dröm-Mia och Dröm-Lars sitter med vid bordet. Peter och Dröm-Mia börjar kela och har till slut sex på bordet. Nicole och Dröm-Lars fortsätter prata. "Det här har du lagat bra."

10. FULLT KRIG

På sin sida av väggen pratar Dröm-Lars och Dröm-Mia om hur dåliga Peter och Nicole är för varandra. De lägger upp en strategi för att övertyga dem att lämna varandra. De går in till Peter och Nicole som just har haft sex och sätter igång.

11. VID DÖRREN

Nicole öppnar dörren och går in.

Teaterscenerna kan gärna spelas över något. Det är viktigt att teaterscenerna känns teater i relation till vardagsscenerna. Inspirera spelarna till med teaterartat spel, med något yvigare gester och tydligare repliker.

Vad som händer i sista scenen är öppet. Det viktiga är att någon form av slut ges Peter och Nicoles förhållande.

Varje gång scenariot går tillbaka till pjäsen bör pjässcenen börja med Peter och Nicole på var sin sida om en dörr, som i första scenen. Peter eller Nicole håller en monolog riktad till publiken, och scenen drar igång.



Akt ett: Etablering

Akt ett har tre fasta scener: VID DÖRREN, *Premiärkväll* och *Videokameran*. De första två spelas direkt efter varandra som scenariots första två scener. Den sistas placering är valfri. (Se gapen i scenschemat på spelplanen.)

Monologen i VID DÖRREN kommer att sätta trenden för resten av scenariot, så det är viktigt att den blir bra. Eftersom det är en improviserad monolog är det svårt för dig att garantera något, utöver att se till att Peter och Nicole är väl förberedda. Om du känner att monologen inte duger kan du starta om den (nästa föreställning). En annan möjlighet är att inleda en konversation med/fråga ut den roll som höll monologen för att få fram rätt stämning och rätt tyngd i scenen. Använd de verktyg som du är bekväm med och som känns rätt för stunden.

Den första akten handlar till stor del om etablering – att skapa en känsla för Tom och Julias relation i vardagen och Peter och Nicoles på scen. Beroende på vilka scener spelarna har valt kan det också handla om att introducera olika biroller som så småningom kan visa sig vara frestelser i scenariots andra akt.

Scenen *Premiärkväll* som följer direkt efter VID DÖRREN har till syfte att introducera Tom och Julias relation, den som i stort sett allt spel i vardagen utgår ifrån. Tanken här är att Tom och Julia skall vara lyckliga, uppfyllda av att ha genomfört en premiärföreställning. Spelarna kan naturligtvis välja att spela ett förhållande i gungning redan här, låta lyckokänslorna övergå i ett gräl, etc. Det känns som en enkel väg ut, men beslutet vilar hos spelarna.

Om scenen stagnerar eller spelarna har svårt att komma igång kan man försöka hjälpa dem med input. Här är fem exempel på händelser som kan krydda scenen om spelarna själva inte kan bära den (i fallande subtilitetsgrad):

*Telefonsamtal med gratulationer från kändis
Grannar som spelar hög musik
Tom eller Julia råkar slå sönder något/skadar sig
Det brinner i huset tvärsöver gatan*

Att kasta in någon form av händelse är ett bra trick för att tvinga Tom och Julia att agera och därigenom avslöja hur deras förhållande fungerar.

I *Videokameran* har Tom och Julia lovat att ställa upp i en kommande TV-intervju. För detta ändamål har de fått en videokamera i syfte att fånga sitt privatliv. Detta sammanfaller med att Julias föräldrar kommer på besök. Scenen handlar om offentliga och privata personligheter (om skillnaden i beteende när kameran är på och när kameran är av) men också om skillnaden i beteendet hos Tom och Julia när de är ensamma och när deras föräldrar är där. Scenen har tre delar: Tom och Julias förberedelser för gästernas ankomst, själva middagen, och sist när Julias föräldrar har gått. Under denna tid får Tom och Julia när de vill sätta på och stänga av kameran. Kameran får gärna ha ett stativ så att ingen behöver låtsas hålla i den hela tiden. Som vanligt hoppas vi att spelarna helt skall ta över scenen. Om scenen saknar glöd kan du använda någon av nedanstående händelser eller vad som passar.

*Någon har glömt att ta av linsskyddet
Kycklingen är inte helt genomstekt
Julias mamma spiller på Toms byxor
En man eller kvinna ringer fel (?) flera gånger
Kameran välter eller blir skadad
Julias pappa sätter något i halsen*

Händelserna ovan är knappast omstörtande och skall heller inte vara det. En intressat krydda är att kasta in ett knippe frågor från TV-studion och låta Tom och Julia intervjua varandra framför kameran. Det kan vara frågor i stil med "Vad hos Tom/Julia lade du först märke till?", "Vad är det bästa med Tom/Julia?", "Vad hos Tom/Julia skulle du helst vilja ändra på, och hur?" Andra intressanta frågor kan vara "Hur är det att spela mot varandra på scen?", "Har ni använt erfarenheter från ert eget förhållande i tolkningen av Peter och Nicole?" samt "Hjälper det att vara ett par *av* scenen när man skall porträttera ett kärlekspår *på* scen?"

Under vårt första testspel planerade spelarna in ytterligare tre scener i första akten. *Hos par-middag paret*, *Möte med regissören*, och *Hemma hos Tom och Julia* (titlarna givna av oss i efterhand). Parmiddagen visade sig handla om kontrasten mellan par-middag-parets nästan äckel-lyckliga relation och Tom och Julias. Det stod

snabbt klart att Tom och Julia, som tog på sig andra masker och var snabba att hela tiden styra in samtalet på ofarligare ämnen, var inne i en svacka.

Möte med regissören blev en väldigt bra scen där regissören kallade Tom och Julia till ett möte där hon på ett finkänsligt sett tog upp bristen på energi mellan dem på scen. Hon undrade om de hade problem hemma och om de själva hade känt av samma sak. Tom och Julia gick omedelbart i försvarsställning, framförallt Julia, och låtsades tolka situationen som att Klara (regissören) tyckte att de var dåliga skådespelare, etc. Under scenen vinkade hon till sig Linus (assistenten) och frågade om han hade upplevt samma sak. Linus skämdes litet för att svara inför Tom och Julia men höll till sist med Klara om att det var något hos Tom och Julia som hade förändrats. Julia var mest aggressiv och till sist fick Klara backa och ta tillbaka allt. Tom lutade sig fram mot Klara och sade: "Men en sak vill jag ha reda på. Tycker du att jag gör ett dåligt jobb?" Där klippte vi scenen.

Omedelbart efter scenen ställde vi några frågor till Tom som hade spelat relativt introvert i scenen: "Vad tänker Tom nu?" Tom ställde sig omedelbart upp och höll en monolog där han förklarade att han tyckte att det var befriande att Klara hade tagit upp det, att han själv hade känt samma sak, etc., tvärtemot vad han just hade sagt. Han fortsatte med att prata om att han hade sett fram emot att spela mot Julia på scen ("Vem är bättre att spela den man älskar än den man älskar?") men att det hade blivit precis tvärtom mot vad han trott.

Under en mycket kort konferens om innehållet i *Hemma hos Tom och Julia* ville spelarna följa upp mötet med Klara. Det beslutades snabbt att det var senare samma kväll och scenen drog igång. Tom ville gärna prata om mötet och Julia ville inte eftersom hon tyckte att det var detsamma som att erkänna att det låg något i vad Klara sade. Det talades om att energin mellan Toms roll och Mia överskuggade energin mellan Tom och Julias roller på scen. Julia försökte få Tom att tona ned intensiteten i hans spel mot Mia. Det blev en scen som handlade om att Tom och Julia har problem att mötas och prata om problem. Tom förnekade att de hade problem vilket gick stick i stäv med vad han sagt i sin monolog.

I slutet av första akten hade Tom och Julia som roller etablerats, och att deras förhållande knakade i fogarna.



Akt två: Frestelser

Akt två har endast en fastslagen vardagsscen – *Festen*, som spelas först. Från och med *Festen* är det tillåtet för Tom och Julia att falla för frestelser. Det främsta syftet med scenen är att ge möjlighet att introducera många olika frestelser. Nästan alla biroller kan tänkas dyka upp på eller vara inbjudna till festen (förutom joggingmannen, och kanske mäklaren, naturligtvis beroende på vad som hänt tidigare i scenariot). Föreslagsvis börjar festscenen två tre timmar in i festandet när rollerna gärna har blivit litet runda under fötterna. Det skall vara hög fart när scenen startar, och såvida det inte finns en anledning bör farten fortsätta att vara hög.

Möjliga kryddor för festscenen är:

Någon spyr

Någon läser högt ur en recension som prisar laddningen mellan Tom och Mia/Julia och Lars

”De knullar på toaletten, jag svär!”

Feströka på balkongen

Agenten dinglar en filmroll framför Tom

”Har du inte sett att Linus är kär i dig?”

I det första testspelet fick Tom tillfälle att spela mot Klara och en första gnista uppstod. Det inledande samtalsämnet var förstås det tidigare samtalet om avsaknad av energi. Tom spann vidare på det som framkommit i monologen tills Julia, som stått och pratat med Linus, kom på honom och båda fick slita för att undvika en scen. Senare dök Julias föräldrar in för att hälsa, men ingen ljuv musik uppstod.

Det är svårt att säga när akt två slutar och akt tre tar vid. I pjäsens andra akt kan man säga att följande scener ingår: NICOLES VISNING, ÅTERVÄNDA TILL BROTTSPLATSSEN, MARTYR, EN BRA DAG, DRÖMMEN OM IDEALET, OLIKA PERSPEKTIV och KAPITULATION. Scenerna finns närmare beskrivna i pjäsen. I stora drag blir Peter förälskad i Mia, Nicoles assistent. Nicole, å andra sidan, drömmer om en gammal kärlek, Lars, som var hennes lärare när hon studerade vid tillskärarakademin.

I vårt första testspel kom vi egentligen inte längre än akt två. Tom och Julia var hela tiden för rädda för att agera på någon av sina frestelser, vilket är ett fullt möjligt sätt att spela Tvivel på. Deras historia kom att handla om hur Tom och Julia inte förmådde bryta sig ur ett dåligt förhållande, och om hur konventioner, trygghet och plikt-känsla fick dem att stanna kvar. Metaspelsmässigt kom scenariot också att handla om att lämna saker hängande och om att inte få svar.

NICOLES VISNING och ÅTERVÄNDA TILL BROTTSPLATSEN fungerade väldigt väl och följde beskrivningarna ganska exakt. Det var litet svårt att få en tät stämning mellan Peter och Mia, men kunde enkelt lösas genom att Peter och Mia vände sig till publiken; Peter pratade om att de blev attraherade av varandra, om sin tjusning av att Nicole kunde komma ut när som helst och hur det måste kännas för Mia att lägga an på chefens man. Mia pratade till publiken om helt andra saker och var uppenbart inte lika intresserad av Peter som han försökte slå i publiken. I ÅTERVÄNDA TILL BROTTSPLATSEN talade talade Lars mycket och Nicole litet. Det var tydligt att Nicole njöt av att skjuta ned Lars tafatta försök att överbrygga avståndet mellan dem och be om ursäkt.

I *Tom på restaurang med Miriam och Julia* blev det snabbt en gullig stämning mellan Tom och Miriam innan Julia kom in och undrade varför han inte hade kommit hem. Julia var väldigt nedlåtande mot och avundsjuk på Miriam som inte lät sig bekommas. Julia lämnade restaurangen ensam med ett löfte om att Tom snart skulle komma hem.

I *Matchmaking med Mäklaren och Jennie* försökte spelarna snabbt känna av om det skulle gå att få till stånd en relation mellan Mäklaren och Jennie eller Julia eller Tom och Jennie. Ganska snabbt visade det sig att det kändes fel. Tom och Jennie spelade på Julias avundsjuka genom att tala om deras första lägenhet, etc. ”för 1000 år sedan.” Jennie bjöd in sig själv till en lägenhetsvisning som Julia annars skulle gå själv på och sköt därmed en möjlighet till en stickscen på tu man hand i sank.

I *Fika efter joggingen* visade sig att joggingmannen, trygg, pretensionslös och litet äldre, var precis vad Julia behövde. Joggingmannen var uppenbart intresserad men pushade inte – det fick Julia göra.

Hos sångpedagogen hoppades i realiteten över – Tom mötte Julia hos sångpedagogen, fick sitta och vänta en liten stund, fick hälsa kort på sångpedagogen och så var det över. Scenen kändes som den inte behövdes, men vi prövade att spela den iallafall eftersom det alltid finns utrymme för att bli överraskad. Någonting kunde ha hänt och spelarna hade ingenting emot att se vart scenen kunde ta dem.

Spelarna avslutade sina åtta scener med ett besök *I Paris med Toms föräldrar*. Spelarna förväntade sig något extra här och hade glömt att ansvaret för vardagsscenerna låg på dem. En av anledningarna var att man bara får besöka Paris en gång. Efteråt insåg de sitt misstag, men kände sig något lurade. Vi har valt att inte ändra på en-besöks-regeln, men lägga till ”What happens in Paris stays in Paris”. Om spelarna nu måste bli omskakade kan man alltid ta till något av följande:

Toms föräldrar skall skiljas
Toms föräldrar går i terapi och vill att Tom och Julia skall vara med på en familjesession
Toms pappa/mamma har blivit dödligt sjuk
Toms pappa eller mamma har problem med spriten
Toms föräldrar är borta och har inrett sin lägenhet som ett kärleksnäste åt Tom och Julia

Nu behöver ju inte Toms föräldrar vara närvarande i Paris, även om det är troligt. Om det inte är så kan något av följande hända:

Tom eller Julia blir påkörd av en bil och bryter eller stukar något
Tom och Julia hamnar mitt i en våldsam demonstration
Flyget till Paris får problem med motorn och måste nödlanda

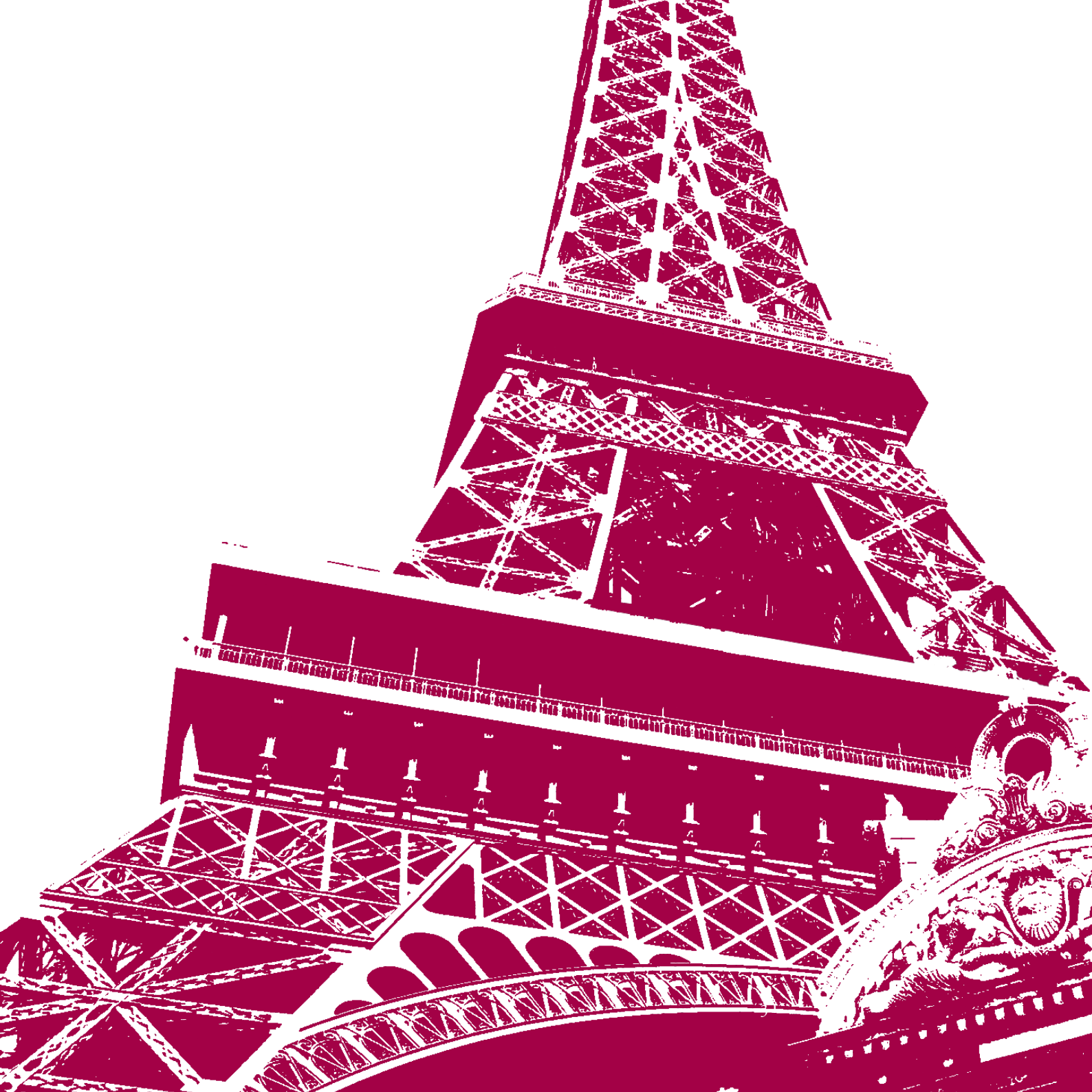
*Tom och Julia blir en gallerias miljonte besökare
och de bjuds på champagne, gratisvaror etc.
Tom och Julia hamnar på fel fest*

Scenen EN BRA DAG är pjäsens uppenbara motsvarighet till Paris-scenen. Spelarna har goda möjligheter att spela scenerna som varandras inverser eller göra intressanta paralleller mellan dem. Som spelledare kan du låta dem köra showen eller hjälpa till att introducera parallella eller inversa element.

I DRÖMMEN OM IDEALET gick Nicole omkring i huset där hon aldrig har bott och drömde om hur hennes liv kunde ha varit. Det blev en diskussion där Lars talade om vad han skulle ha gjort för henne om hon var hans. Hon passade upp på Lars och han berömde henne och gav henne uppmärksamhet.

De övriga pjässcenerna följde enligt manus. Kopplingen mellan pjässcenerna och vardagsscenerna var i testspelet inte speciellt stark, men det blev uppenbart att det var två berättelser som behandlade samma tema fast från två väldigt skilda vinklar. Det blev en del omedvetna speglingar – Peter spelade alla biroller i vardagen som mjuka inverser av Peter på scen, meningar som sagts i monologer gick igen i spel eller liknande situationer skapades utan att spelarna gav ifrån sig den där känslan av att de medvetet tagit sig till en plats där allt spel blev en kommentar till något annat.

I slutet av akt två bör alla frestelser ha introducerats och det är nu dags för Tom och Julia att agera. Att falla eller inte falla. Exakt hur detta går till är upp till spelarna, men observera att detta måste lösas i själva scenariot genom spel – det är ingenting som skall talas igenom eller kommas överens om i förhand.





Akt tre: Agerande

I vårt testspel var det nu slut på de förbestämda vardagsscenerna och endast pjäs-scener och stickscener återstod. Spelarna hade hittills inte använt någon av sina stick-scener, och att spara dem till sent är förmodligen något som de flesta spelare kommer att göra. Testspelets akt tre inleddes med *Fika efter joggingen II* som var en middag hemma hos joggingmannen, en plats som introducerats och en date som de kommit överens om i den tidigare joggingscenen. Återigen var det Julia som var drivande och hade i stort sett öppet mål hela scenen innan hon plötsligt fick klart för sig att hon höll på att korsa en gräns, blev mycket besvårad och flydde med gråten i halsen och efter många ursäkter. Stickscenen beställdes inte av Julia, utan av Peter, som försökte tvinga fram handling och ett agerande från Julia.

Direkt efter den andra joggingscenen beställdes en scen med Klara och Tom (också av Peter). Där lade Klara an på Tom och scenen såg länge ut som om Tom fallit, men inget definitivt hände. Scenen blev ett spel mellan de övriga spelarnas förväntan och Toms spelare. Spelarna började nu kasta stickscener på Tom (Tom beställde aldrig någon scen själv i scenariot). Först ut var *Tom och Miriam* där Tom fick ytterligare tid att flirta med Miriam utan att bli snärjd eller avbruten av Julia. Omedelbart där-efter begärdes en ny stickscen, också på restaurangen, där Tom återigen skulle möta Klara. Spelet med att falla eller inte falla fortsatte och Tom höll de övriga spelarna på halster länge. Till sist vinkar han in en taxi utanför restaurangen för att köra hem Klara. Hon försöker få med sig honom; ”du får om du vill” och efter en halvminuts viskande i varandras öron, helt ohörbart för resten av spelarna åker en besviken Klara iväg själv. Kanske hade Tom fått den uppmärksamhet han krävde, och valde att inte gå längre. Det var den sista scenen vi spelade i vardagen.

Scenen TÄNDA LJUS förtjänar en kommentar. Det är en på vissa sätt svårspelad scen, för att den kräver ett laddat fysiskt spel. Under testspelet fungerade den väldigt bra, sexscenen på bordet genomfördes under ett stönande samtal bredvid en stilla middag med Nicole och Lars. Spelarpar som har problem med det fysiska spelet bör på inga sätt pushas – spelarna sätter sina egna gränser. Det är viktigare att alla har läst att det är det som skall ske än att det faktiskt spelas.

FULLT KRIG inleddes med en bra dialog mellan Mia och Lars. Spelarna hade tidigare diskuterat hur denna dialog skulle låta – om det var Peter och Nicoles drömmar borde Mia och Lars spelas annorlunda än om scenen faktiskt skulle tolkas som om drömmarna hade ett eget liv och en egen uppfattning. De valde att spela på första sättet – Mia radade upp Nicoles brister och Lars spelade på Nicoles behov av att bli sedd och bli omhändertagen, som Peter uppenbarligen inte kunde fylla. På andra sidan scenen satt Peter och Nicole och pratade om var de ville ta sitt förhållande, och de två konversationerna lånade friskt från varandra.

Med alla roller på scen blev det ett intressant trepartsamtal. Peter och Nicoles prat om sitt förhållande, Peters samtal med Mia och hennes försök att få honom att bryta upp och Nicole och Lars samtal fulla av Lars utfästelser om en framtid precis som Nicole ville ha den. Till slut ställde Mia ett ultimatum, Peter måste välja mellan henne och Nicole. Peter reser sig upp i soffan, tvekar en sekund och säger ”Nicole, vi måste prata.” Där klippte vi scenen.

I slutet av akt tre bör det vara avgjort om någon av Tom eller Julia har fallit för någon av de frestelser som presenterades i akt två.

Akt fyra: Uppgörelse

Syftet med akt fyra är att spela två slut – ett i pjäsen och ett i vardagen. Dessa sammantagna och satta i sammanhang ger scenariots slut.

Vi (i bemärkelsen spelledarna) valde att låta sista scenen, VID DÖRREN, eka berättelsen hittills – inga svar. Varken Tom eller Julia hade fallit, men inte för att deras kärlek var stark eller för att de var lyckliga tillsammans. Peter och Nicole höll sina sista monologer, som båda var lyckade och väldigt ärliga. Nicole öppnade dörren och gick in till Peter.

”Älskling, jag är hemma.”

”Hej, Nicole.”

Ridå.

Diskussion

Om att använda workshopmodell eller inte

Hur övergångarna mellan scenerna sker och hur spelarna kommer överens om hur scenerna skall gå till kan variera väldigt, både mellan och under speltillfällen. Vissa spelgrupper trivs med att diskutera igenom scenen innan och spåna och sedan spela och se vad som händer. Andra grupper tycker om att bara sätta igång att spela och sedan telegrafera mellan varandra i spel under scenens gång.

I testspelet använde vi en workshopmodell då vi ofta talade igenom kommande vardagsscen: ”Vad tänkte ni här? Fem korta ord om scenen. Vad vill du med den här scenen?” etc. Ibland tog det mindre än fem sekunder. Exempelvis så gick diskussionen som föregick scenen *Hemma hos Tom och Julia* (precis efter att regissören pratat om Tom och Julias brist på energi på scen) till så här:

– Hemma hos Tom och Julia. Vad har ni tänkt er här?

(Peter) – Vardagsmög!

(Julia) – Nej, jag vill att den skall återknyta till det som just hände.

– Okej, det är senare samma kväll. Ni kommer precis hem genom dörren. Ni håller om varandra.

För andra scener kunde diskussionen bli betydligt längre och analyserande. Alla diskussioner som drog ut på tiden var dock relevanta för scenariot. Vi ett tillfälle fördes en ganska seriös diskussion om tricks för att inte råka säga namn på gamla partners vid orgasm. Eftersom vi upplevde att samtalen hade med scenariots premiss att göra lät vi spelarna hållas och skyndade inte på dem. *Det finns andra sätt att ”spela” scenariot än genom en roll.*

Om könsfördelning i spelgruppen

Tvivel blir förmodligen bäst om spelarna är två män och två kvinnor. Så behöver det naturligtvis inte vara, men förmodligen kommer stämningen och samtalsämnen att skilja väldigt mycket om det finns en kvinna eller ingen i spelgruppen. På Fastaval, där Tvivel har premiär, har vi bett scenarioansvariga att distribuera kvinnliga spelare så att det finns åtminstone en kvinna i varje grupp, inbegripet spelledare.

Om spelledartechniker

Något som blev väldigt uppskattat i testspel var när spelledaren mycket kort avbröt scenen för att poängtera eller belysa något. I en middagsscen hemma hos Tom och Julia frågade vi t.ex. ”Vem har lagat maten?”, ”Vem handlade?”, ”Vad gjorde Tom samtidigt?” etc. Det gav spelarna material att spela mot senare och tydliggjorde olika aspekter av Tom och Julias förhållande.

Precis innan Nicole och Peter klev på scen för att spela EN BRA DAG fick de svara på tio ja/nej-frågor om vad som hänt precis innan och hur de kände. De flesta spelare är naturligtvis dåliga på att hålla sig till att svara bara ja eller nej, men det spelar mindre roll. En annan gång bad vi Tom ge fem snabba meningar om vad han trodde att Mia tänker om honom, och lät sedan Mia ge det ärliga svaret.

Som teknik för att styra spelarna fungerade *Fågeln i örat* utmärkt. Spelledaren vandrar runt bland spelarna i det pågående spelet och talar med spelarnas ”inre röster.” Som spelledare talade Tobias under testspelet i stort sett bara med min egen röst (för monologer och för att snabbt diskutera igenom scener, etc.), meta-regissörens (när jag styrde över pjäsen) och spelarnas inre röster (för att ge idéer till hur scenen kunde utvecklas). Vi behövde inga miljöbeskrivningar eller stämningstexter.

En länge beskrivning av *Fågeln i örat* finns på <http://jeeopen.org/dict/> (Bird-in-ear). Där finns också en hel del andra nyttiga spelledartechniker beskrivna.



Pjässcenerna är scenariots stomme. Du kan enkelt ta regissörens röst för att styra dem. Om du upplever att spelarna har missuppfattat kan du helt enkelt säga ”Nej, nej, nej! Stopp. Har ni funderat över manus? Jag tolkar det som att...” För att förstärka element kan du t.ex. säga ”Bra Nicole, men ännu mer intensivt och upprört. Vi tar det en gång till från Peters sista replik!” Starta gärna om scenen eller använd upprepande av samma scen som en metafor för att spelarna inte kommer framåt i vardagsscenerna.

Spelplanen

Spelplanen är ju inte egentligen en spelplan, bara en samlingpunkt för all information i scenariot. Där finns en sammanfattning av reglerna, rollerna, och platserna. Där finns också en lista av de förbestämda scenerna, med gott om utrymme att fylla i de scener som spelarna planerar i förberedelsefasen, och eventuella stickscener. Se till att spelplanen är uppkopierad på ett tillräckligt stort papper för att alla kan dela på det – istället för att försöka ha flera spelplaner och hålla dem synkade och uppdaterade.

Avslutningsvis

Vi hoppas att du skall ha roligt med Tvivel, att du tycker att ämnet är intressant, och spelupplägget roligt. Mycket är fritt och lämnat åt dig och spelarna att tolka och bestämma. Vi vill ha det så, och vi hoppas att du skall fatta beslut, tolka premisser, regler etc. noggrannt och fatta medvetna och bra val. All feedback till oss är jättevälkommen, skicka ett mail eller hugg tag i oss om du ser oss.

Lycka till, och allt gott,

Fredrik & Tobias

Vi åker jeep

{fredrik,tobias}@jeepen.org

jeepen.org/tvivel



Peters monologer

Det finns ingen äkta kärlek. Man kan inte svära någon evig trohet. Varje dag kan jag möta den som är mer rätt för mig.

En relation blir aldrig bättre än då bådas ögon för första gången möts och båda ser varandra. Potentialen är som störst då, och jag kan bära mötet med mig i resten av livet, fly in i det om jag behöver drömma mig bort.

Jag drömmer om Mia, men vem drömmer Nicole om? Enligt vilken måttstock dömer hon mig?

Vad är ett förhållande? Är det vackert eller patetiskt att två människor lutar sig mot varandra i väntan på något bättre?

Vad händer om hon frågar mig om vi skall gifta oss? Hur kan man inte svara ja utan att förhållandet spricker? Ett frieri är ett ultimatum.

Nicoles monologer

Hur blev det så här, att vi lever tillsammans, men ändå inte är ensamma? Att man alltid kan ana en tredje person, som tycks sitta mitt emellan oss. Hindrar oss att komma till varandra.

Hur fungerar kärlek? Hur kan jag tänka på Lars men leva med Peter? Vad är det jag vill, och hur tar man reda på det? Jag kan inte känna i kroppen att något är rätt eller fel. När borde man göra slut? Är det inte otro även om det bara sker i tanken?

Kan det vara så att nästan alla människor fungerar tillsammans? Att det svåra är att kämpa sig över tröskeln till då kärleken uppstår? Ett förhållande är en romantisk överenskommelse. Att gifta sig är ett desperat sätt att försöka äga en annan människa. En falsk trygghet.

Vad är vårt förhållande? Är det en plattform för oss båda att göra individuella utfall från, eller har vår tvåsamhet ett egenvärde? Vad såg vi hos varandra från början? Finns det kvar?

Att älska någon är kostsamt. Man måste bestämma sig för att fortsätta att göra det, även när känslan i bröstet avtar. Och sedan glömma att det är så det är.



Tryckt på Sverok Stockholms kansli.
Föreningar baserade i Stockholm trycker gratis.

En allvarlig berättelse om kärlek. Om att ett ögonkast kan stanna tiden. Om att våga älska och om att våga gå vidare.

Tvivel är två historier som handlar om varandra. Ett liv och en teaterpjäs. Tom och Julia älskar varandra. Både på och av scen.

Det handlar om frestelser, om vikten av att älska och älskas. Om att välja varje dag. Om att bli ett med en annan människa, men samtidigt drömma om andra.

I Tvivel måste spelarna ta ansvar för berättelsen. Avgöra Toms och Julias framtid. Spela pjäsen till slut. Två spelare spelar Tom och två spelare spelar Julia. Och biroller. Och statister. Och älskare.

Ett snyggt scenario om kärlek.

