En lång kväll.

Det börjar här

En lång kväll är ett ”romantiskt” novellscenario i jeepform om en kärlek som är utdömd från början. Det är en enkel tolkning av en klassisk story, med precis lagom mycket kringverk för att det inte skall bli *Pretty Woman*. Det handlar om att skapa en bästa historien utifrån de givna premisserna, om rollspel och inlevelse i både berättelse och roll. För någon definition av inlevelse iallafall. I enlighet med den danska ”novelle scenarie”-traditionen är spelet menat att spelas på ca en timme, inklusive förberedelsetid.

Spelet behöver två spelare och en spelledare. Spelarnas roll är att spela sina roller, *Klara* och *Max;* spelledarens roll är att vara världen som står ivägen för deras kärlek.

För ovanlighetens skull, iallafall i ett jeepspel, spelar spelledaren alla biroller. Vi återkommer till det om en stund, men först skall jag berätta litet om scenariot som du skall spelleda.

Idé, text & layout
Tobias Wrigstad

Med råd, stöd och dåd av
Fredrik Axelzon, Olle Jonsson, Thorbiörn Fritzon & Emma Björnehed.

Speltest
Ryan Macklin, Jason Morningstar & Alexander Newman

Antal spelare	*två*
Spelledare	*en*
Speltid	*~1 timme*

Webben
jeepen.org/games/enlangkvall

Spelet består av de här åtta korten plus två roller

Storyn

Max är en vanlig kille i nedre 20-årsåldern, förutom det att han är oskuld och aldrig har haft en flickvän. Han bor i en studentkorridor i en annan stad men är hemma hos sina föräldrar på besök och bor i sitt gamla pojkrum. Han är ung, optimistisk och en liten smula naiv.

Klara är tio år äldre än Max. Hon har ett drogberoende som hon finansierar genom att prostituera sig. De sista två tre åren har hon flyttat in och ut ur olika knarkarkvartar. Hon är långsamt på väg nedåt, och har innerst inne givit upp allt hopp om att någon gång fylla 40.

Ikväll möts Max och Klara på ett disco i city. De blixtförälskar sig i varandra på ett märkligt men djupt sätt. Utan att de behöver prata om det, inser de att det är en omöjlig kärlek som förmodligen bara kommer att hålla så länge de är fulla och vardagen inte tränger sig på.

Nyförälskade rumlar de genom natten i ett tafatt försök att göra den så lång och innehållsrik som det bara går. Tills de slutligen hamnar i Max föräldrars båthus, och solen går upp.

Spelarna

Spelarnas uppgift är att spela Max och Klara på gammalt hederligt vis, det vill säga Max spelar Max hela tiden och Klara spelar Klara hela tiden. Spelarna skall försöka att gå ur roll så litet som möjligt under spelets gång, förutom för att använda ***Men det gör det inte***-systemet, som förklaras nedan. Scenbyten skall inte innebära avbrott i spelet. Spelet tar Max och Klara till åtminstone sex olika platser och på varje plats turas de om om att spela händelsernas nyckelperson. Detta förklaras mer utförligt senare.

Spelledaren

Din övergripande uppgift är att försöka att ***splittra*** Klara och Max och sätta fingret på hur illa det faktiskt är ställt med deras situation. Det är din uppgift att förklara hur vulgärt sminkad Klara egentligen är. Att påpeka varje gång Max talar till hennes bröst och inte till hennes ansikte. Attp åpeka att han inte har någon aning om hur någon som hon egentligen har det ställt, etc.

Målet är att få Max och Klara att slåss för sin kärlek, vilket är helt naturligt eftersom den ju är omöjlig. ***De har inte makt att ändra situationen.***

För korthets skull refererar jag till Max och Klaras spelare som Max och Klara. Det kommer inte att vara förvirrande.

Dina påhopp skall vara ständiga och kan ske dels genom att du gör rollernas inre röster, men också genom att spela biroller. Alltifrån Klaras villiga kompis som är hög och flirtar med Max, till kyparen på restaurangen som inte kan dölja hur road han är av det omaka paret. Birollerna skall snarare indirekt bryta upp Klara och Max än direkt.

Premisserna

Ytligt handlar scenariot om att leva livet bäst du kan. Max och Klara inser att deras kärlek är omöjligt, men istället för att försöka och misslyckas, istället för att fly från situationen så gör de det bästa de kan av den, den korta natt de har. Det kan vara så att deras kärlek är platonisk, vad vet jag. Vad för slags kärlek det är, och vad för slags kärlekar det finns, lämnar jag upp till spelarna.

På ett något djupare plan handlar spelet också om vad det innebär att en kärlek är ”omöjlig”. Även om rollerna kanske är lyckliga kommer spelarna nog inte att vara det, tack vare ***Men det händer inte***-tekniken som vi snart kommer till. På så vis är spelet byggt i olika lager, på ett ganska uppenbart vis. Förhoppningsvis ger det något till upplevelsen.

Platserna

Förutom diskoteket där scenariot börjar finns det sex platser som spelarna måste besöka under kvällen. Om spelarna vill stoppa in andra platser eller avvika från min lista skall de inte bara göra det utan också känna sig tillåtna att göra det. De första tre platserna nedan ”ägs” av Klara och de sista tre av Max. De kan användas i vilken som helst ordning i spelet, förutom båthuset, som skall spelas som sista scen.

Under brofästet kan vara ett ställe där Klara har vänner, en plats där uteliggare och utslagna möts. Det kanske stinker av urin och spyor, eller så är människorna där trevliga, snälla och jordnära. Vissa bor och sover här, andra är bara på genomfart.

Knarkarkvarten är en plats där Klara har övernattat ett par gånger. Kanske sköts den av en langare, eller så är det bara ett ställe där man kan ta det lugnt och skjuta brus. Det kan vara en lägenhet i city eller ett övergivet rivningshus i någon förort.

Soppköket är en plats dit Max aldrig skulle komma om inte Klara tog dit honom. Det kan vara ett bra ställe för en söt scen med varm soppa på en kall bakfyllemorgon, eller precis tvärtom – Max ögon öppnas inför en misär

som han tidigare bara sett på TV och inte riktigt har begripit existerar. Det sistnämnda kan nog vara sant för alla Klaras platser, så var försiktig och se till att det inte tar över spelets fokus. Det är inte det det handlar om.

Max föräldrars hem har mat och alkohol och ligger lägligt. Max föräldrar är där, men sover tungt. Det har de alltid gjort. Det är ett bra ställe att gå till för att knycka några öl, proviantera eller käka en smörgås.

Hotellrummet är en plats där de får vara ifred. Helt ifred. Kanske Max hyr rummet i hopp om att få knulla. Det kanske påminner Klara om hennes liv som prosituerad vilket är en utmärkt anledning för att inte ha sex och istället ta sig därifrån. Här finns utmärkta möjligheter för Max att slösa pengar på Klara, t.ex. genom att beställa upp champagne etc. till rummet.

Båthuset är platsen för ***den sista scenen***. Det är inte så mycket ett hus som en presenning lagd över en vacker segelbåt. Det finns ett litet pentry och två sovkojer, en i fören och en i aktern. När solen går upp syns den genom den tunna pressen, och det dröjer inte länge innan det blir både varmt och svettigt därinunder.

När rollerna kommer till en ny plats skall de båda berätta hur de upplever platsen och vad de tänker. ***Detta sker genom en monolog i roll***. Till exempel kanske Max ser på hotellrummet som en avskiljd plats där han får bestämma, medan Klara ser en arbetsplats med dåliga konnotationer.

Spelarna, inte spelledaren, ansvarar för att flytta spelet från plats till plats, i en ordning som de själva bestämmer.

Att rollerna flyttar från plats till plats händer samman med att deras kärlek är omöjlig. Det skall inte finnas en plats där både Max och Klara hör hemma. Knarkarkvarten, brofästet och soppköket kan t.ex. visa Max att han inte har en aning om Klaras värld och att han inte hör hemma där. Föräldrahemmet och båthuset kan påminna Klara om en värld som hon inte längre tillhör. Och hotellet blir en ovälkommen påminnelse om hotellbesök med namnlösa torskar.

Scenariot börjar

Scenariot börjar på ett diskotek. Det här är en riggad scen där spelledaren förklarar var de är och varför, hur de känner, och vad som händer innan de träffas för första gången, och elektriciteten som uppstår när de gör det. När Max och Klara möts säger spelledaren, *"och då spelade de den här"*, och

sätter på musik. Gärna en svettig tango, men vad som helst duger. Spelarna instrueras sedan att improvisationsdansa med varandra till musiken och använda dansen som en sexmetafor – sensuell eller hård eller vad man tycker passar. På det sättet utforskar vi rollernas relation och deras kärlek. Är en starkare än den andra? Finns det en som leder och en som följer? Bär de varandra, eller stöder de varann? Som åskådare har spelledaren säkert en insiktsfull tolkning.

Om du eller spelarna får en kick av dansen kan du sätta på låten en gång till, men inte mer än två gånger. När musiken har tystnat börjar första scenen precis utanför klubben som just håller på att stänga eftersom klockan är tre på morgonen. Det är nu spelet verkligen börjar. Och nu ligger bollen hos spelarna.

Spelmekanik

Det hänger ett ***Damoklessvärd*** över hela kvällen, och det ***vet både Max och Klara***. För att fånga det i scenariot, och för att få fram problemen och omöjligheten utan att behöva spela på dem skall vi använda en teknik som vi kan kalla ***Men det händer inte***. Idén är att Max och Klara ständigt skall meta-kommentera spelet, i form av mer eller mindre intrikata utläggningar om hur kvällen skulle kunna bli förstörd.

Nyckeln är att alla utläggningar måste sluta med ”Men det händer inte”, ”Men det gör du inte”, etc.

Till exempel kan Klara säga, när Max och Klara är i Max föräldrars hus för att sno åt sig några öl: *”Nu skulle **dina** föräldrar kunna vakna och upptäcka oss. Men det gör **de** inte. De skulle kasta ett öga på mig och inse vem jag är och sedan skulle de be mig flyga och fara. Men det händer inte.”* Eller kan Max säga *”När jag går för att hämta isen skulle **du** kunna stoppa några av de där silverbestiken i din handväska. Ingen skulle förmodligen märka att de är borta, och nog behöver du pengarna. Men **du** älskar mig, så det gör **du** inte.”*

Jag har lagt emfas på meningarna ovan för att visa att allt handlar om att tala om för någon annan hur de känner sig, eller hur världen skulle kunna sätta käppar i hjulet för dem. Det är inte meningen att man skall prata om sig själv – ”det vore inte konstigt om jag tog pengarna och sprang, men det gör jag inte.”

Men det gör du inte-tekniken kan med fördel användas för att stoppa in nya sanningar i spelet. Klara kan till exempel säga *”Nu skulle **du** kunna förstöra precis allt genom att ta mig på brösten. Jag ser hur **du** tittar på dem, **du** skulle vilja*

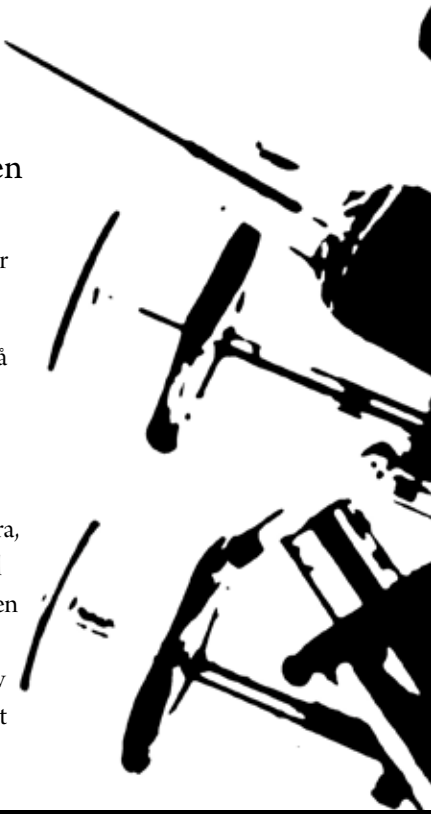
ta på dem. Men ***du*** *behärskar dig."* Nu vet vi plötsligt mer om Max och har nytt material att spela på. Ett värre exempel är att Max säger *"Nu skulle* ***du*** *kunna inse att* ***du*** *har varit här förut. Att min farsa har betalat* ***dig*** *pengar för att knulla* ***dig*** *på den här soffan. Men det är mörkt,* ***du*** *är full, alla såna här hus ser likadana ut, och* ***du*** *är en jävla knarkare. Så det gör* ***du*** *inte."*

Att vara världen

När du inte spelar en biroll är din uppgift att vara världen som driver Max och Klara från varandra. Det är du som gör deras kärlek omöjlig. Hur du gör detta är upp till dig.

Kanske är du en person som sitter och tittar på scenariot på video och kommenterar. Kanske kommenterar du spelet löpande – "ja, eller hur?" när Max påstår att det är hans lägenhet som de är på väg i med taxi.

Ett bra sätt är att bara tala om dig själv (vem du nu råkar vara, vilket inte spelar någon egentlig roll) hela tiden. Du kan till exempel prata om din syster, och hur mycket hon egentligen liknar Klara på många sätt. Prata om vad din syster skulle ha gjort i den här situationen, vad som hände då till följd av detta, och så vidare. Berätta för Max att han skall vara jävligt



glad att det är Klara han hänger med och inte din syster, för det skulle ha lett till katastrof om han hade råkat säga det han just sade till Klara till henne, etc. Allt är fakta från ditt eget liv, kommentarer till dig själv. Höga tankar och retoriska frågor.

En annan teknik som lämpar sig väl för scenariot är ***fågeln i örat***. Här axlar du rollen av rollens inre tankar och känslor. Du ”viskar” rollen i örat, tillräckligt högt för att alla andra också skall höra, och säger saker som ”*gör det inte! gör det inte! gör det inte!*” för att stressa Klara när hon precis skall kyssa Max eller fråga Max varför han alltid faller för skadat gods. Är det allt han tror att han förtjänar, etc.

Ett annat exempel kan vara om Max och Klara är i knarkarkvarten och Klara springer iväg för att fixa litet gräs för dem att röka så att han förstår hur schysst det är att vara hög. Du kan vara Max inre monolog som undrar var hon blir av? Suger hon av någon langare i ett av de bakre rummen för att komma åt knarket? Om du talar tillräckligt högt för att Klara skall höra kanske det är precis så det är.

Sammanfattningsvis handlar indirekt spelledande om att bara ***antyda*** – inte bestämma. Din röst är en ljudkuliss för spelet, spelarna slutar lyssna aktivt, men hör hela tiden vad du säger. Du lånar din röst till deras farhågor, tvivel och inre monologer.

Avsluta scenariot

Scenariot tar slut när solen går upp över båthuset. Max och Klara har somnat i varandras armar. En av dem vaknar och smyger bort utan att väcka en andra. Solen går upp över båthuset, och det är hela saken.

Om scenariot slutar med en sexscen skall den ovillkorligen dansas. För eller senare somnar de och då håller du en kort slutmonolog innan du insinuerar att en av dem vaknar och smyger iväg. ***Vem måste bestämmas i spel.***

Det finns flera sätt att avsluta scenariot genom Men det händer inte-tekniken. Du kan börja beskriva Klaras oväntade seger över sitt drogberoende (tack vare hennes kärlek till Max förstås) och hur hon plötsligt dyker upp i Max studentkorridor och ***sluta med ett men det händer inte***. Du kan till och med hamra in att det inte leder till något: Max ser henne på vintern i parken, täckt av snö. *"Vem som helst hade sett henne i ögonen och visat henne att han såg henne. Men det gör* ***du*** *inte. En riktig människa hade tagit in henne i värmen på ett café. Men det är* ***du*** *inte. Och gör det inte"*. Etc.

Eller, omvänt, använd samma tonläge som du använd för "men det händer inte"-meningar och beskriv det sorgliga slutet med löftet om att det skall komma ett "men det händer inte" som du inte infriar.

Avslutningsvis

Scenariot är delvis inspirerat av *Frederik Berg Olsen's Lady og Otto* med avseende på konflikterna och hur man kan ducka dem men ändå ha med dem. Här försöker jag istället lyfta fram konflikterna istället för att undvika dem, vilket i mitt tycke var så *Lady og Otto* fungerade när det var som bäst, även om scenariot saknade stöd för att spela på det sättet.

Danstekniken har jag stulit från *Elsa Helin* som introducerade den som ett sätt att simulera sex i *En stilla middag med familjen*, ett lajv/teater/jeepform-event i augusti 2007. Jag var mycket skeptisk till idén innan jag hade prövat det.

Chicagos O'Hare-flygplats, internationellt luftrum, Stockholm och West Lafayette,

Tobias Wrigstad

Tobias Wrigstad
tobias@jeepen.org

Platslista och regler för ”En lång kväll”

Sex obligatoriska platser:

Hotellet	Brofästet	Knarkarkvarten
Max föräldrars hus	Soppköket	Båthuset

Scenariot tar slut på båthuset med att båda somnar

Spelledarens uppgift är att driva isär Max och Klara

Max och Klaras uppgift är att kämpa emot

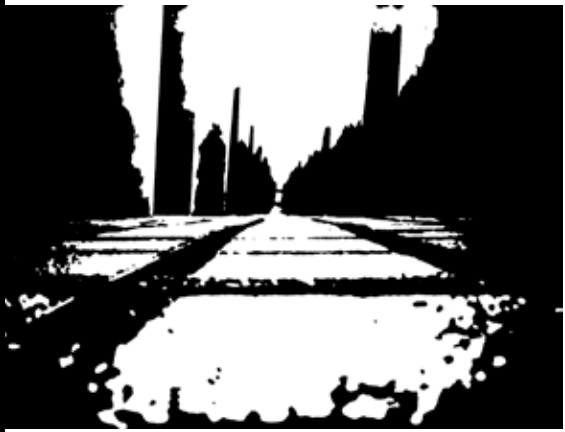
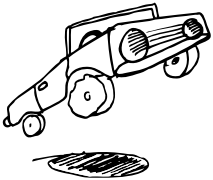
Men det händer inte-meningar sägs ***i roll*** *och alltid* ***om den andra rollen***

Så korta pauser som möjligt mellan scenerna, och så litet snack som möjligt utanför rollen

Man behöver inte begränsa sig till de platser som jag nämner ovan

Alla sex-scener måste impro-dansas

Hur du förbereder spelarna: *berätta om premissen och syftet, berätta om platserna, din funktion, men det händer inte-tekniken (öva gärna), håll koll på tiden*



AVANTGARDE • ADVARSELI! • SVENSK
Jäurla.