

Simon Larsson

All a facade

Innehåll

Introduktion	3
Synopsis.....	4
Karaktärssammanfattning	5
Om karaktärerna	6
"Toolbox"	7
Att sätta upp scenariot.....	9
Scenariots struktur	11
Efter spelets slut.....	13

Antal spelare: 6

Spelledare: 2

Tid: 4 timmar (Varav ca: 2,5 är speltid)

Rekvisita: 6st vita ansiktsmasker (till spelarna), 1st svart ansiktsmask (till skuggan)

Skrivet av: Simon Larsson 2013

Korrekturläsning: Daniel Holmbäck

Speltestat av: Joy Jonsson, Martin Nilsson, Åsa Lundin, Anders Lundin och Fredric Landén 2013.

Introduktion

Lajvet handlar om den sociala fasad som i stort sett alla människor målar upp i dagens samhälle. Oavsett vilka drömmar, visioner och mörka hemligheter vi bär på, så visar vi inte upp dem för vår omgivning. Oavsett hur dåligt vi mår blir svaret alltid "Bara bra" när någon frågar. Oavsett hur mycket vi än längtar efter att bara få vara oss själva, så visar vi upp en fasad för vår omgivning.

Lajvet handlar om vår inre strid; mellan vilka vi är och vilka vi försöker vara. Denna strid är det som ska stå i fokus under samtliga av lajvets scener.

Vi använder fasaden för att passa in i samhällets normer och värderingar. Vi använder fasaden för att skydda oss själva och slippa visa upp vårt innersta. Vi använder fasaden för att gömma oss bakom en roll.

Det finns dock tillfällen då vi släpper bort vår fasad; såsom när vi är fulla, trygga eller med familjen. Det finns även tillfällen när vi växlar mellan vår fasad och vårt egentliga jag; såsom när vi vill men inte riktigt vågar.

Synopsis

Scenariot utspelar sig över tre akter och handlar om 3 par; där varje individ består av två delar, en egentlig personlighet och en fasad. Paren är kollegor, syskon och makar. Paren existerar för att det ska finnas någon som ifrån början har en naturlig koppling till alla, men som trots detta inte sett deras sanna jag. Därutöver har alla en sekundär relation till någon utanför det egna paret.

I första scenen så träffas alla karaktärerna tillsammans för första gången. Det har varit visning av ett nytt bostadsområde som de alla är intresserade av att flytta till. När scenen börjar har visningen precis varit och karaktärerna minglar runt med varandra. Känslan i den här scenen ska vara "osäkerhet" och samtliga spelare måste spela upp sin fasad under hela scenen.

I den andra scenen så har ett tidshopp skett. Det är nu några månader senare och samtliga karaktärer har flyttat in i bostadsområdet och det är dags för ett gemensamt vårstäm. När scenen börjar är det fikapaus och alla får chans att tala med sina grannar. Känslan i scenen ska vara "Om jag bara vågade" och samtliga spelare måste spela upp både sin fasad och sin egentliga personlighet under scenen.

I den tredje scenen så har ytterligare ett tidshopp skett. Det är nu flera månader senare och det är den stora kvartersfesten. När scenen börjar har festen pågått ett tag och karaktärerna har börjat bli smått berusade. Känslan i den här scenen ska vara "Sanningen" och samtliga spelare måste spela upp sin egentliga personlighet under hela scenen.

Om spelledaren anser det gynnande för spelet kan kortare scener läggas in emellan ovanstående scener. Dessa korta scener består av några av karaktärerna i en given situation och med givet fasad/icke-fasad. Dessa kortare scener kan således användas för monologer eller spela ut ett specifikt möte som gynnar det fortsatta spelet.

Efter den sista scenen får varje par en kort avslutningsscen, där de får chansen att uttrycka sin rolls tankar och känslor efter den fasad de gjort.

Karaktärssammanfattning

Alla karaktärer planerar, kommer och har flyttat in i samma bostadsområde och det är där de träffas och umgås. Varje karaktär tillhör en grupp om två karaktärer som har en stark relation till varandra. Varje karaktär består av dels en fasad och dels en verklig personlighet.

Det gifta paret:

Adam/Amanda - Utåt sett så är din fasad heterosexuell. På grund av barndomens rädsla hålls homosexualiteten nedtryckt.

Benjamin/Bianca - Efter böner som ej hördes blev du ateist. Tack vare din kristna uppväxten hålls fasaden av kristlighet uppe.

Det nykära paret:

Carl/Cecilia - Du visar upp fasaden att vara klippan man kan luta sig mot. Trots att du bär på en djup depression och söker en klippa.

Daniel/Dora - Efter ett svek så lovade du att vara obotligt lojal. Ändå så är det du som vänsterprasslar.

Arbetskollegorna:

Erik/Evelina - Under din uppväxt lärde du dig att det bara var karriär som gällde. Även om du egentligen strävar efter familjedrömmen.

Fredrik/Filippa - Du är en riktig fattiglapp utan några besparingar. Utåt sett så tillhör du dock fortfarande överklassen.

Om karaktärerna

Kön

Alla karaktärer är skrivna helt könsneutrala och kan spelas av vilket kön som helst. Dock så har kön en viss betydelse för scenariot eftersom vissa av karaktärerna har en uttalad sexuell läggning. Därav behöver karaktärerna "Adam/Amanda" och "Benjamin/Bianca" vara av olika kön. Dock behöver inte karaktärens och spelarens kön överensstämma även om det är att föredra för att scenariot ska bli så "close to home"¹ som möjligt.

Ålder

Ingen karaktär har givits en bestämd ålder, även om vissa karaktärers bakgrund begränsar åldern något rent realistiskt. Anledningen till detta är att göra scenariot mer "close to home" genom att låta spelarna själva ge karaktären en ålder som ligger i närheten av deras egen. Dock finns det ingenting som hindrar att karaktären har en avvikande ålder från spelaren.

Fasad

Alla karaktärer består av en riktig personlighet och en fasad. Dessa karaktärer har en konstant inre strid med sig själva om vem de egentligen är och vem de vill framstå att vara. Denna inre konflikt är central för lajvet. Spelarna bör uppmuntras till att fylla ut karaktärernas olika sidor med ytterligare drag från sig själva.

¹ Uttrycket "close to home" beskrivs närmare under kapitlet "Toolbox"

"Toolbox"

Up on the floor

Detta är ett scenario där spelarna agerar ut allting som händer. Detta innebär att om "Adam/Amanda" skakar hand med "Benjamin/Bianca" så skakar spelarna verkligen hand med varandra. Man sitter således inte runt ett bord och beskriver vad man gör, utan är uppe på golvet och agerar ut det.

Tidshopp

Samtliga tidshopp i detta scenario är förbestämda i beskrivningen av scenerna. Samtliga tidshopp sker även mellan de tre scenerna och aldrig under det att en scen spelas. Du är däremot som spelare fri att förlägga de eventuella småscenerna vart du vill och när som helst i tid. Exempelvis kanske det är av intresse att spela en scen mellan A och B innan de döpt sitt barn. Eller kanske mellan C och G där den senare är utan fasad då de möts på ett café.

Fasader

Eftersom fasader är en viktig bit i detta scenario kommer de inte bara gestaltas genom karaktärens handlingar och tal; utan även på utsidan av karaktären. I spelet används vita ansiktsmasker för att gestalta att personen visar upp sin fasad. Detta innebär att masken sätts för ansiktet när karaktären visar upp sin fasad och sedan tas av från ansiktet när karaktären visar sitt egentliga jag. På detta sätt blir det tydligt när det är fasaden som syns och inte, dessutom tjänar masken som en symbol för fasadens kraft att ta bort det egentliga jaget.

Skuggor

Skuggor är en metateknik som innebär att en person kommer finnas i spelutrymmet, men ej vara synlig för karaktärerna utan enbart för spelarna. Skuggan kan vara din tanke, en stämning, en impuls eller en känsla. (Skuggor är däremot inte spöken, och ska inte heller spelas på som om det spökar, eller att man hör underliga mystiska saker). Skuggorna kan viska saker i ditt öra – hetsa dig att göra saker eller be dig att låta bli. Skuggorna kan ta tag i dig och styra delar av ditt agerande.

Musik

I slutet av varje scen sätter spelledaren på en låt som sedan får spela till sitt slut. Låten fungerar som en markör för spelarna att scenen strax kommer att vara avslutad. Spelarna ska under det att musiken spelas "spela ut sig" själva ur scenen och lämna spelytan. När musiken tystnar ska ingen spelare vara kvar på spelytan.

Om spelledaren vill kan även en låt spelas precis innan första scenen börjar för att sätta ytterligare stämning och introducera spelet. (Se scenariots struktur för exempel på låtar).

Close to home

Att spela "close to home" innebär att spela karaktären nära sig själv och ta upp saker som sker i sitt vardagliga liv. Genom att spelare lägger in sina egna känslor i spelet ökar sannolikheten att scenariot blir en stark upplevelse. Att spela "close to home" är även ganska praktiskt eftersom det är lättare att spela nära sitt eget tankesätt än långt ifrån.

Spelledaren

Som spelledare för detta scenario ska du vara aktiv och ta ansvaret för att skapa en bra upplevelse för spelarna. Du ska vara flexibel och använda dig av den inputen som spelarna delger med dig samt de bitar som du uppmärksammar under spelet. Scenariot har tre förbestämda scener men mellan dessa har du full frihet att tillsammans med spelarna lägga in de scener som du känner för, för att på så sätt skapa en underbar upplevelse för alla.

Den ena spelledaren bör under scenariot enbart fokusera på att sköta musiken, introducera de olika scenerna samt vid behov skapa små scenerna mellan de tre huvudscenerna. Denna spelledare kan även om den vill ge viss regi under scenerna, såväl de små som de stora.

Den andra spelledarens uppgift är att skugga under scenariot. Främst är skuggningen tänkt att användas under de tre stora scenerna, men anser spelledarna att det finns behov för det även under småscenerna så går det att lägga in även där. Denna spelledare bör enbart fokusera på att skugga och inte sköta någonting annat under scenariots gång.

Att sätta upp scenariot

Introducera spelet

Välkomna alla spelare och be dem att sätta sig på en av stolarna som du placerat i en ring. Introducera dem till scenariot. Berätta för dem att detta är ett scenario som i första hand handlar om en inre strid hos helt vanliga människor. En inre strid om konflikten mellan vilka vi egentligen är och vilka vi vill framstå att vara.

Om Fasader

Det här scenariot handlar mycket om fasader; därför är det bra att börja med att låta deltagarna tänka efter och reflektera kring sin egna och sin omgivnings fasader. Sätt er i en ring och be varje spelare att säga någonting positivt om fasader. Gå sedan ytterligare ett varv och låt alla säga någonting negativt om fasader.

Om det känns rätt i gruppen så be de som vill att delge någonting ur deras eget liv där de verkligen kände av det här med fasader. Det kan vara när de själva kände att de visade upp en fasad, till att de upplevde att den de pratade med gjorde det. Försök att hitta vilka känslor som fanns inom dem när de tänker på fasad.

Välja karaktärer

Antingen så delar du som spelledare ut karaktärerna slumpvis till varje spelare eller så låter du spelarna själva välja sin karaktär. Om du låter spelarna välja fritt så låt dem utgå ifrån karaktärssammanfattningarna när de gör sina val. Oavsett vilket sätt du väljer att fördela karaktärerna på är det viktigt att du som spelledare ser till att karaktärerna "Adam/Amanda" och "Benjamin/Bianca" spelas av olika kön, för att deras fasadspel ska bli relevant.

Fördjupa parrelationen

Be spelarna att sätta sig tillsammans i paren och diskutera sina karaktärer med sin motpart. Du som spelledare bör be dem att under denna diskussion vidareutveckla sina karaktärer och fylla på bakgrunden med mer information. Exempelvis kan de diskutera hur de först träffades, vad de brukar göra tillsammans, gemensamma intressen eller vad de själva finner intressant att diskutera.

När detta är gjort ber du spelarna att åter sätta sig i ringen men så att de nu sitter bredvid sin partner.

Presentera karaktärerna

Låt varje par presentera sina karaktärer kortfattat. Be dem att beskriva karaktären som en helhet (alltså inte enbart det som står i bakgrunden). I förklaringen bör de beskriva både fasaden och den verkliga personligheten. Lägg dock märke till att det inte finns någon karaktär som ifrån spelets början känner till någon annan egentlig personlighet än sin egen.

Däremot så bör spelarna veta om de andras egentliga personligheter för att kunna skapa ett så givande och intensivt spel som möjligt.

Relationer utanför paren

Såsom spelarna nu sitter, bör samtliga spelare ha sin partner på ena sidan om sig och en annan spelare på andra sidan om sig.

Be spelarna att sätta sig tillsammans med den spelare som de har bredvid sig men som inte tillhör deras par. Låt spelarna i dessa nya grupperingar skapa en sekundär relation mellan sina karaktärer. Denna relation ska vara underordnad den de har till sin partner. Exempel på relationer skulle kunna vara; spelat fotboll tillsammans för 10 år sedan, gått i samma skola, bott på samma gata eller något annat.

Dessa relationer skapas främst för att karaktärerna ska ha ytterligare en anledning att inleda samtal med varandra under första scenen.

Scenariots struktur

Förklara scenariot mer detaljerat. Förklara berättelsen (om du behöver, använd synopsis). Förklara vilka olika scener som kommer att spelas, varje scens känsla och att varje scen avslutas med att man spelar ut sig själv från scenen under tiden en låt spelas. Betona även att en låt kommer att spelas efter den sista paravslutningsscenen. Förklara även användandet av maskerna och när det är tillåtet för spelarna själva att styra fasaderna (enbart scen två och eventuella mellanscener).

Om du har tillgång till en whiteboard eller ett blädderblock är det bra att rita upp strukturen så att alla kan se det och ha det lättillgängligt under spelets gång. Det här scenariot är väldigt transparent, så svara på alla frågor som kan uppkomma.

Starta spelet

Introducera alla för den första scenen och starta upp spelet. Följ därefter scenariots struktur och introducera scenerna allt eftersom.

Efter spelet

Efter att scenariot är avslutat så samla återigen alla spelare i en ring. Låt alla börja med att ventilera sina tankar och känslor efter att de spelat scenariot. Gå därefter över till att diskutera de medföljande diskussionsfrågorna till det här scenariot. Se till att du planerar in denna diskussion i tidsramen för spelet.

Scenariots struktur

1. Introduktion och Relationsskapande (ca: 60min)

Introduktionsmusik: Love Me For Who I Am - James John Bianco

2. Första scenen - Bostadsvisning (ca: 20min)

Fasad - Känsla "Osäkerhet"

Avslutningsmusik: No One Knows Who I Am - Jekyll & Hyde

3. Eventuella småscener (ca: 20min om det används)

4. Andra Scenen - Vårstädningen (ca: 40min)

Fasad & Inte fasad - Känsla "Om jag bara vågade..."

Avslutningsmusik: Cartographist - Purity Ring

5. Eventuella småscener (ca: 15min om det används)

6. Tredje Scenen - Kvartersfesten (ca: 30min)

Inte fasad - Känsla "Sanningen"

Avslutningsmusik: Lofticries - Purity Ring

7. Avslutningsscener i par (ca: 20min)

Avslutningsmusik: Älska mig för den jag är - Lotta Engberg

8. Efterdiskussion (ca: 30min)

Efter spelets slut

Be spelarna att sätta sig i en cirkel och låt dem var och en ge uttryck för sina tankar och känslor om spelet.

Diskussionsfrågor:

- Kan ni efter att ha spelat scenariot se några nya positiva saker med fasader?
- Kan ni efter att ha spelat scenariot se några nya negativa saker med fasader?
- Vilken av scenerna var lättast att spela? Och vad säger det om oss människor?

Tacka dem sedan för ett gott deltagande och scenariot är över.

Det gifta paret:

Adam/Amanda

Fasad: Heterosexuell

Du och din vän var bland de mer populära och häftiga under skoltiden. Detta förändras dock för din kompis del. Anledningen var att din kompis gick ut som homosexuell. Efter att hen "kommit ut ur garderoben" fick hen ett helvete. Mobbning, utfrysning och nedslängd på statuslistan. Ända sedan dess har du uppehållit en heterosexuell fasad för din omgivning, för att slippa ett öde av sneda blickar och kommentarer.

Verklig Personlighet: Homosexuell

Det var i slutet av din skolgång som du insåg att du attraherades av personer av samma kön som du själv. I omklädningsrummen kunde ditt hjärta slå lite extra och när du var på "normala" dejting var det enbart falska leenden som uppvisades. Du drömmer om att få spendera ditt liv tillsammans med någon som på riktigt tilltalar dig.

*There's a face that we wear
In the cold light of day -
It's society's mask,
It's society's way,
And the truth is
That it's all a facade!*

Det gifta paret:

Benjamin/Bianca

Fasad: Kristen

Du växte upp i en familj som var djupt troende inom den kristna läran. Det innebar att det alltid var bön innan maten och kyrkobesök på söndagarna. De tio budorden skulle följas och att inte tro fullhjärtat var inte ett alternativ. Likaså blev din umgängeskrets även den starkt färgad av den kristna läran. Du har sedan dess uppehållit en kristen fasad för din omgivning, genom dop av ditt barn, konfirmation, middagsböner och liknande.

Verklig Personlighet: Ateist

För flera år sedan inträffade en händelse som kom att påverka dig djupt. Din närmaste vän var inblandad i en mycket allvarlig trafikolycka och fördes till sjukhuset med allvarliga skador. Läkarna sade tidigt att läget var kritiskt. Du bad till Gud om att rädda din vän, som inte gjort annat än levt enligt tron. Din vän omkom och med tiden skedde fler händelser som dina böner inte hjälpte. Inom dig väcktes en sanning om att ingen högre makt finns.

So, what is the sinister secret?

The lie he will tell you is true? -

It's that each man you meet

In the street

Isn't one man but two!

Det nykära paret:

Carl/Cecilia

Fasad: En hjälpande hand

Du har alltid haft ett leende på läpparna och alltid setts som en uppåt och hjälpsam person. Det började med att du under din skoltid medlade i ett par konflikter inom klassen, med lyckat resultat. Efter den händelsen började folk söka råd och stöd hos dig. Du sade aldrig nej, utan fortsatte att finnas där som en hjälpande hand för den som behövde det. Du har sedan dess visat upp en positiv fasad, en klippa som andra kan luta sig mot.

Verklig Personlighet: Deprimerad

När du växte upp fick du nästan aldrig något stöd från dina föräldrar. Det kändes som att de aldrig riktigt hade tid för dig. Under skoltiden så kröp sig en känsla allt närmare in på dig, en känsla om att det inte var värt att leva. Du sökte upp psykologer och fick ganska snabbt diagnosen depression. Du äter än idag medicin för detta och mår fortfarande för jävligt innerst inne. Men du måste ju vara klippan, även om det egentligen är du som skulle behöva en klippa.

*There's a face that we hide
Till the nighttime appears,
And what's hiding inside,
Behind all of our fears,
Is our true self,
Locked inside the facade!*

Det nykära paret:

Daniel/Dora

Fasad: Den lojala

Du var så sjukt kär i din första kärlek, du skulle ha kunnat offra hela ditt liv bara för att få leva med den personen för alltid. Men så blev det inte, din kärlek var otrogen och svek dig. Ett ärr som än idag finns kvar och som gjort att du hedrat löften och relationer mycket mer. Du har blivit känd som den som står för sitt ord och håller sina löften. Någonting du varit tydlig med mot din nuvarande kärlek "Carl/Cecilia" är att du aldrig skulle kunna svika hen på något sätt.

Verklig personlighet: Vänsterprasslet

Inom dig brinner en eld när du tänker på din första kärlek. Trots att du bildat en ny relation med "Carl/Cecilia" och lovat att vara trogen så ligger drömmen fortfarande kvar om din förra flamma. Du fick ett sms "Lust att ses? <3" från den som du ännu drömmer om, trots att du inte borde. Du föll för begäret, träffade hen, pratade, kelade, myste och till slut var det nästa morgon. Sedan dess har du träffat hen med jämna mellanrum och haft vad som skulle kunna kallas ett "vänsterprassel".

*Man is not one, but two,
He is evil and good,
An' he walks the fine line
We'd all cross if we could!*

Arbetskollegorna:

Erik/Evelina

Fasad: Karriärlysten

"Du måste skaffa dig en ordentlig utbildning och ett riktigt jobb. Läkare eller advokat. Inte något sådant där underklassjobb som städerska eller musiker." Dina föräldrar var under hela din uppväxt och även efter att du växt upp mycket bestämda kring att du skulle ha ett "riktigt jobb" och "göra karriär". Därav har du blivit den på företaget som satsat all din tid på jobbet, du har klättrat snabbare än någon annan och man ser dig som ett stjärnskott i firman.

Verklig Personlighet: Familjedrömmen

Vart du än går så ser du kombibilar, barnvagnar, vigselringar och kärleksfulla omfamningar. Inom dig brinner en längtan om att få rota dig, bilda en egen familj och köpa volvo, hund och villa. Du har inte haft tid att dejta på grund av jobbet. Ibland känns det bara som att du skulle vilja skrika "Jag säger upp mig!", för att sedan kunna jaga din familjedröm.

*At the end of the day,
They don't mean what they say,
They don't say what they mean,
They don't ever come clean -
And the answer -
Is it's all a facade!*

Arbetskollegorna:

Fredrik/Filippa

Fasad: Överklassen

Du föddes in i en familj med ett vackert efternamn som bar hög status med sig. Du gick på en skola för de finare och fick tidigt lära dig att det var viktigt att hålla hedern uppe för sin familjs namn. Vad det innebar var att äga dyra saker, köpa rätt värdehandlingar, bete sig värdigt och ge en image av att tillhöra den uppsatta överklassen. Hela ditt liv har du gjort allt för att hålla fasaden av "överklass" uppe.

Verklig Personlighet: Fattiglappen

Du satsade dina sista extra slantar på aktiepapper som ganska snabbt gick i graven, noll utdelning. Villan, den nya bilen, den stora TV-skärmen, sportbåten, golfmedlemskapet och lyxmiddagarna. Allting har köpts på lånade pengar och avbetalning. Du äger ingenting och det dröjer nog inte länge innan du är hos kronofogden.

*It's a nightmare
We can never discard
So we stay on our guard
Though we love the facade
What's behind the facade?
Look behind the facade!*