

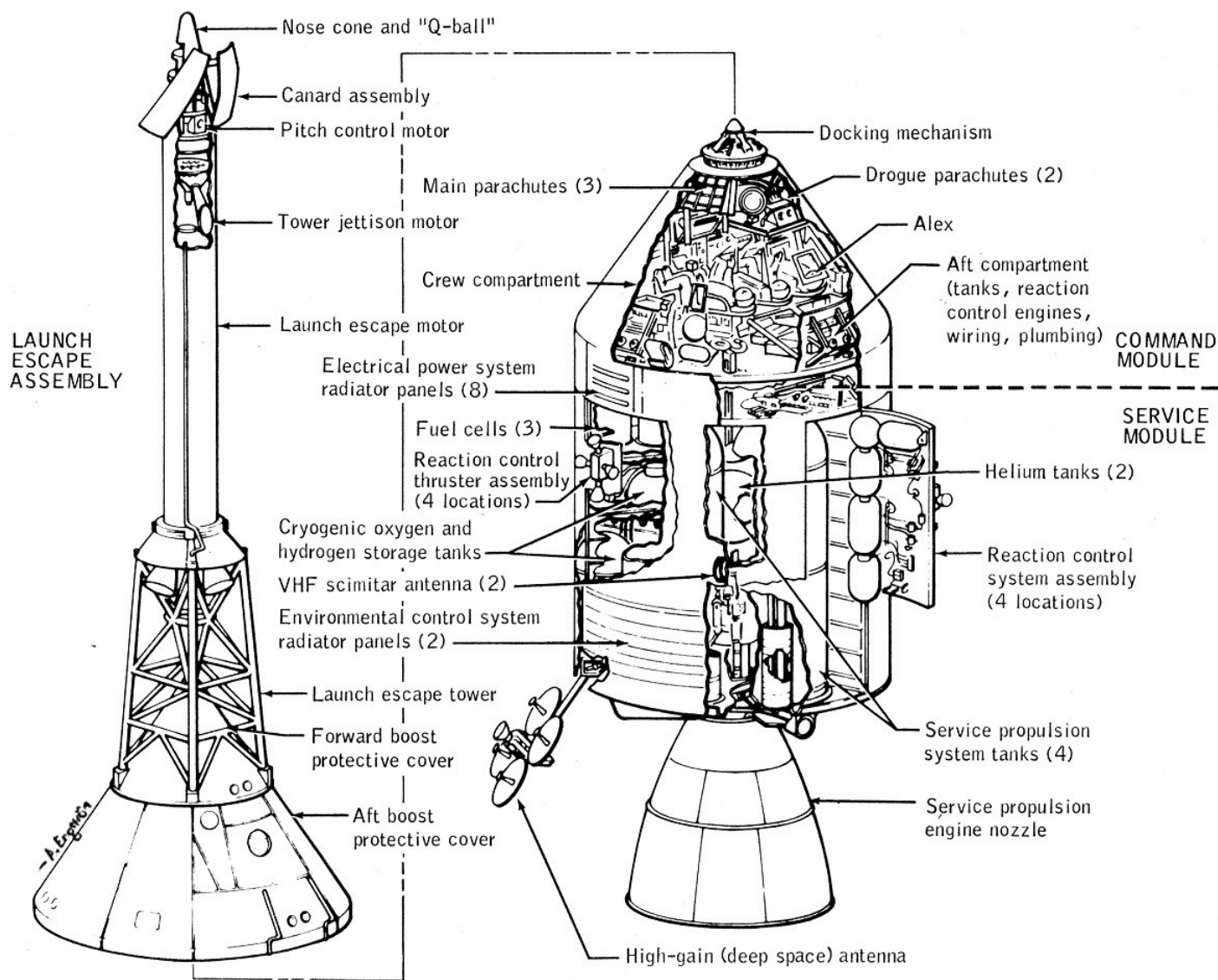
då ett rymdskepp också måste kunna styras, ändra fart och riktning, om vi ska ha någon glädje av det. Det är här relationsprincipen kommer in. Denna säger att var helst en kraft uppträder, utvecklas samtidigt en lika stor men motsatt riktad relationskraft. En gevärsskytt kallar relationskraften för rekyl. När kulan skjuts iväg stöter relationskraften samtidigt geväret i motsatt riktning, mot skyttens axel. De båda krafterna är lika stora men eftersom

under honom (eller henne). Eftersom jorden emellertid är ofantligt mycket större än höjdhopparen, blir jordens rörelse omätligt liten. Dessutom faller ju höjdhopparen ner på andra sidan, jordens dragningskraft drar honom (eller henne) till sig. Då måste det samtidigt uppstå en relationskraft, höjdhopparens dragningskraft på jorden som gör att också jorden faller tillbaka på sin plats. Jan Salomonsson och Tobias Wrigstad reste stenen. Wilhelm Björk-

två skilda tidsplan, 1969 och 1982.

Jules Verne lät sina rymdfarare flyga till månen i en projektil som avfyrades med en kanon. I själva verket är detta teoretiskt möjligt, men det låter sig inte praktiskt förverkligas. När en kanonkula avfyras, utvecklas nämligen all kraft i själva startögonblicket och projektilen fortsätter sedan "av bara farten", med andra ord på grund av sin egen tröghet – tradigt.

Övningen försöker att laborera med



**Fig. 3-45.** *Trots att månlandaren monterades ned i dess beståndsdelar fann forskarna inga spår efter Alex.*

gevärskulan är så liten får den mycket större hastighet än geväret. En höjdhoppare kallar relationskraften för avstamp. När han (eller hon) hoppar upp lyfter hans (eller hennes) muskelkraft honom (eller henne) över ribban. Men samtidigt pressar en lika stor relationskraft, avstampen, undan jorden

man räddade dagen. Waldoza sjöng och spelade, så även Linus Gabrielson. Peter Petterson dök inte upp, men var heller inte väntad. Ännu inga spår efter Acke. Tack Olle, tack Martin.

Inga spår efter Alex är en övning i all enkelhet av Vi åker jeep för två spelare och åtta spelare. Spelet pågår i

minnet och upplevelser. Målet är att slå håll på rollernas pappafixering genom att konstruera upplevelsen av Pappa i unga år mot en kritisk bild av Pappa ungefär tretton år senare.

Så här var det. Det blir helt enkelt inte mycket varmare än så här: Jag bodde en sommar i Budapest, jag hade tagit



Tänk dig Göteborg. Tänk dig vampyrer. Tänk dig vampyrer – i Göteborg! Inga Spår Efter Alex är ett friformsäventyr som utspelar sig på ön Granhamn i Finnleden i Tjocköskärgården öster om Norrtälje i Stockholms skärgård. Äventyret är skrivet för åtta spelare och två spelledare, du och din kollega, och spelas i två separata tidsplan, ett som tar sin början 1969 och ett som tar sin början 1982.

## Spelarnas situation

De åtta spelarna delas in i två ”lag” om fyra personer. Vi kallar det första laget för Lag69 och det andra för Lag82. Båda lagen spelar samma roller, men med tretton år emellan. Lagen kommer delvis att vara separerade från varandra och delvis att interagera med varandra, aktivt såväl som passivt. Rollerna är de båda syskonparen Stellan och Lina och Petter och Rina. De är alla kusiner på mödernet.

Stellans och Linas pappa försvann spårlöst 1953, Petter och Reginas far, Alex, har fått tjäna som alla fyra kusinernas manliga förebild. Petter, Rina, Pappa och Mamma bor på ön Granhamn. På somrarna bor även Stellan och Lina, och deras mor, Mamma, där. Sålunda finns en karl, två mödrar och fyra kusiner under ett och samma tak.

## Spelledarnas situation

Du kommer att vara huvudspelledare för ett av lagen och din kollega för det andra. Ni gör själva upp om hur. Ni måste hela tiden samarbeta för att få det hela att fungera. Någon av er skall också spela *Pappa*, som är äventyrets huvudperson.

Båda lagen kommer att vara ”på scenen” samtidigt ganska ofta. Det som händer i de olika lagen kommer hela tiden att relatera till varandra, t.ex. det första som händer är att Lag69 pustar ut efter Pappas födelsedag och parallellt pustar Lag82 ut efter begravningskaffet efter Pappas begravning. De båda lagen måste hela tiden ha utrymme att lyssna på det andra laget så att det går att relatera de olika tidsplanen till varandra. Det är din och din kollegas uppgift att koordinera lagen så att spelet mellan dem fungerar – det kan bli litet knöligt, men det skall nog gå. Men mer om det senare.

## Pappa och de vuxna

För kusinerna är Pappa fantastisk. De ser alla upp till Pappa på ett eller annat sätt. Detta skall förhoppningsvis framgå ur rollhäftena.

Under äventyrets gång kommer få vuxna att vara med. Tekniskt sett är väl kusinerna också vuxna, men det är inte riktigt så de ser sig själva och varan-

I linje med detta skriver vi Petter69 för Petter i Lag69 eller bara Petter där det är uppenbart eller ointressant.

En bra idé är att på något sätt bygga två scener, en för varje lag och hålla spelet inom scenerna i mesta möjligaste mån. På så sätt är det lätt att markera skillnader i Barnens hus med t.ex. annan möblering i de olika scenerna; det blir också mer explicit när rollerna rör sig mellan scenerna.

dra; inte ens 1982 då de alla är runt 30-35. De vuxna är bara något man talar om, de finns där, men syns inte, slamrar med koppar från köket, svarar på frågor men kommer aldrig in i rummet, ropar ibland, men deltar aldrig i konversationer. De är aldrig med "i bild".

## Äventyres idé

Missa inte nästföljande mening: Inga spår efter Alex innehåller inga som helst intriger – så börja inte ens att leta efter den röda tråden. Inga spår efter Alex utspelar sig i drömmar och minnen, allt som är viktigt, rafflande, omstörtande etc. har redan hänt eller kommer att hända, men inte under spelets gång.

Äventyret vill leka med verklighetsbegreppet. Vad är verklighet, vad har hänt, vad är ett minne/ett felminne, vad kommer att hända, vad utspelar sig nu? Sättet vi gör detta på är genom att låta spelarna genomleva en rad händelser som kan vara minnen/drömmar/etc. utifrån en given fond, Pappas födelsedag för Lag69 och Pappas begravning för Lag82. På ett sätt kan man säga att äventyret har en "bockad tidslinje" som sammanfaller i slutet, men det är bara en approximation av sanningen, faktiskt en ganska ointressant iakttagelse.

Det kanske viktigaste i hela äventyret är *Pappas storhet*. För alla kusinerna är Pappa ett helgon, oantastlig och fantastisk. Ett mål är att försöka rasera Pappas superhjältestatus genom att låta Pappa framstå i en litet annorlunda dager än vad rollerna är vana vid. Mycket av det som sker kommer att ske i metaspelet mellan lagen, d.v.s. i vad spelarna får veta i och med att olika saker sker i de olika lagen och hur detta sedan hittar ut genom rollerna.

En annan mycket viktig aspekt av äventyret är *Rinas vansinne*. Kusine Rina kommer nämligen att utveckla en psykisk sjukdom; för Lag69 är detta okänt medan det för Lag82 är ett välkänt faktum. Lag69 kommer att bli successivt medvetna om deras respektive inverkan på Rinas vansinne; metaspelemässigt ställs de inför fullbordat faktum redan innan de spelat händelserna som grundlägger Rinas vansinne.

Detta var, i korthet, äventyrets idé. Och inga intriger, inga avslöjanden, inga mörka hemligheter och ganska litet strid. Vad som nu återstår är att få det att inte bli tråkigt, och det är delvis där du kommer in. Känn dig inte pressad, du kan ju inte rå för att det material som vi har skrivit är rätt statiskt.

## Hur gör jag för att ta till mig allt det här?

Nästan all information i Inga spår efter Alex ligger i spelarnas rollhäften. Allt som allt är det åtta rollhäften och informationen i dessa är till väldigt stor del överlappande. Samma texter förekommer i flera häften men med små modifieringar, namn som har bytts ut och fakta som har modifierats något; allt från

ganska präktiga skillnader som vems minne någonting egentligen är eller att samma händelseförlopp har upplevts markant olika av olika roller till finlir som att böckerna i bokhyllan är olika och att de minns olika ord från när de spelade Alfapet.

Vi kunde ha gjort något slags specialhäfte för spelledarna, men det skulle bli så hattigt med vilka texter som tillhör vem och med vilka skillnader; vi valde att inte göra ett sådant. Istället får du läsa samtliga rollhäften, märker du att du har läst en viss text tidigare är det bara att hoppa över den. Märkte du det inte kanske det var bäst att du fick läsa den igen, repetitionen är ju trots allt kunskapens moder.

Med andra ord: läs alla rollhäften och för anteckningar! Det är i regel för bökigt att hålla på och slå i rollhäftena under pågående spel.

Om du har gott om tid och ork föreslår vi att du läser igenom rollerna en gång för att sedan läsa igenom beskrivningen av äventyret och sedan rollerna igen. Om du inte har gott om tid kan det vara bra att läsa beskrivningen av äventyret, d.v.s. detta häfte, först.

## Vilken roll har jag som spelledare?

Inga spår efter Alex innehåller ingen tajt story som skall följas till punkt och pricka. Äventyret fungerar snarare som konversationstips på en restaurangmeny understött av relativt omfattande rolldokumentation. Rollerna är inte beskrivna med fokus på hur de uppför sig utan mer på hur de tänker och känner utifrån vilket spelarna själva får bilda sig en uppfattning om hur de resonerar, tänker, talar, rör sig etc. Om man nu vill använda resemetaforen kunde man säga att äventyret är en resa genom minnet. Spelets grund är två konversationer som pågår i realtid rätt igenom äventyret. Bränsle till dessa konversationer ges iform av roller och vissa ämnen finns förutbestämda på dagordningen även om de förutbestämda delarna alls inte behöver vara äventyrets huvuddel.

Tanken är att spelarna huller om buller skall blanda konversationerna med gestaltningar av de olika händelser som de diskuterar/kommer att tänka på/etc. under konversationerna. Vi skiljer mellan ett sittande spel (i konversationerna) och ett stående spel (gestaltning av minnen m.m.). Läs mer under rubriken *Spelmekanismer*.

Spelledarens uppgift ligger inte främst i att gestalta spelledarstyrda roller utan i att se till att spelet flyter på bra – att se till att spelarna har kontakt med sina roller, att de minns viktiga delar etc. Bra sätt att göra detta varierar förstås med spelledarstil, men försök undvika spelledarstyrda roller eftersom konversatio-

Inga spår efter Alex är oerhört rollcenterat – om du inte läser igenom rollerna och försöker sätta dig in i dem kommer hela äventyret att verka ännu mer banalt än det redan är. För att du skall kunna spelada krävs det att du har koll på rollerna.

Undvik att hitta på om det finns material i rollerna som täcker ditt behov. Spelarna ges stor frihet att skapa ett eget spel utifrån sina roller och därför känns det motiverat att hålla sig till detta material i möjligaste mån.

Eftersom Inga spår efter Alex i stort sätt saknar spelledarstyrda roller och nya miljöer skulle man kunna säga att den traditionella spelledarroller är något förändrad – något som inte borde vara något problem för spelledare med erfarenhet av friform från något konvent.

Utmärkta substitut för dessa är t.ex. att agera inre röst ("Varför gjorde Lina så?"), att berätta tankar ("Ja, ja. Nu är hon sådär igen."), minnen och så vidare istället för att strömma kulisser eller införa nya roller. Se det inte som att spelledarens roll har minskat utan som ett byte av fokus.

nerna baseras på att kusinerna för förtroliga samtal över sådant som kusinerna funderar över.

Med andra ord: gör vad ni vill för att få Inga spår efter Alex att fungera (utom att föra in spelledarstyrda roller). De eventuella svårigheterna ligger i att få spelet att gå framåt och att få till koordination mellan de olika lagen. Det är viktigt att du och din kollega är samspelade ni också, och inte har några kommunikationsproblem.

Vad vi däremot inte kommer att göra är att försöka lura er.

Ett av äventyrets syften är som sagt att laborera med uppfattning om verkligheten och minnet och så vidare. För att dra detta till sin spets har vi valt att försöka röra till begreppen, inte bara för rollerna, utan även för spelarna. Under spelets gång skall vi försöka använda det s.k. *metaspelet* (d.v.s. det spel som pågår mellan spelarna som sig själva och mellan rollerna och spelarna) för att försöka nå dit. Ni skall helt enkelt lura spelarna under spelets gång. Läs mer under rubriken *Att spelleda skarpt*.

## Förhållandet i tid mellan händelserna

Det finns åtminstone två sätt att spela Inga spår efter Alex, antingen genom att följa en tidslinje med förutbestämda händelser eller genom att mer eller mindre låta spelarna själva bestämma i vilken ordning de vill spela. Egentligen spelar det inte så stor roll. Ett tredje alternativ kan vara att inte ge spelarna några som helst tömmar, men då blir hela äventyret farligt snarlikt en ”surprise me i fem timmar”, visserligen med gott om material att överraska spelledaren men ändå.

Till varje rollhäfte finns ett häfte med rutor som motsvarar olika händelser. Syftet med dessa är dels att tvinga spelarna att läsa igenom hela häftet och dels att hjälpa dem att komma ihåg all information. Av denna anledning är antalet rutor större än antalet händelser som faktiskt skall spelas (eller åtminstone är skrivna). ”Ruthäftet” blir som en slags kom-ihåg-lista för spelaren under spelets gång. På så sätt har handlingen i stort bestämts redan innan själva spelandet i och med att spelarna fattar vissa beslut (mer eller mindre medvetet) när de sammanfattar olika händelser i rollernas liv.

### Spela med förutbestämt händelseförlopp

För spel med förutbestämt händelseförlopp kryssar du för vilka händelser som spelas direkt i spelarnas ”ruthäften” och säger sedan att de skall spelas i den ordning de kommer i häftena. De händelser som skall kryssas för är de som förekommer i listan på sid. 7 förutom händelsen *Pappa och Paul Petersen*.

Spelare och spelledare hjälps sedan åt för att skapa den berättelse som innehåller just dessa moment i denna ordning. Var väldigt noga med att inte kryssa

En lista över alla händelser som är tänkta att spelas finns på nästa sida.

Med ”kryssa för” avses att en händelse på något sätt markeras för att visa att den är tänkt att spelas.

Text *formaterad så här* betecknar namn på händelser.

Tid	Vad	Lag	Vilka spelare
0	Rina ringer Rina	-/-	rR
1	Pappas födelsedag	69	slpr
1	Pappas begravning	82	SLPR
2	Petter och Stellan	82	SP
2	Petter och Rina	82	PR
3	Apollo i trädgården	69	sr+pl
3	Nattvak hos Pappa	82	SPR+LA
4	Stellan får Stryk	69	slpr
4	Stellan är pappas favvo	82	SLPR
5	Läkarutlåtande om Rina	82	SLPR
6	Disko i Danmark	69+82	slprSLPR
7	Pappa och Paul Petersen	69+82	slprSLPRA
8	Rina på månen/...	69	sr
...Stellan med frukost			
8	Apollo i trädgården	82	SR
9	Lina och Rina	69	lr
9	Lina och Petter	82	LP
10	Rina går i Sjön	69	prPR
11	Pappa på band	69+82	slprSLPR
12	Månlandningen	69	slpr
12	Månlandningen	82	SLPR

#### Legend:

*Tid* avser att visa hur händelserna följer på varandra, samma siffra avser att händelserna spelas samtidigt.

*Vad* är namnet på de olika nyckelhändelserna som korresponderar mot rubriker senare i detta häfte.

*Lag* avser vilket lag som händelsen involverar och *Vilka spelare* visar vilka spelare som omfattas.

Rollnamnen är kodade med begynnelsebokstav och liten bokstav för '69 och stor bokstav för '82. A står för Alex och avser den spelare som skall spela Pappa. Lilla "r" står alltså för Rina69 och "R" för Rina82.

Vissa händelser, t.ex. *Nattvak hos Pappa* är skilda för olika roller. De skall dock spelas samtidigt och är bara uppdelade under olika rubriker för läsbarhetens skull. Således skall scenerna *Nattvak hos Pappa* och *Nattvak hos Pappa, Linas version* spelas parallellt. Dessa betecknas med "+" i kolumnen vilka roller.

### Äventyret i stolpform – de s.k. "händelserna"

för *Pappa och Paul Petersen*, försök få det att framstå som om ni är oense om händelsen skall spelas eller inte.

#### Att spela med icke-förutbestämt händelseförlopp

För detta spel finns vissa regler. Vissa händelser förutsätter att andra redan har spelats, andra får helt enkelt inte sättas igång av fel person. Reglerna för spel utan icke-förutbestämt händelseförlopp är att man bara får sätta igång händelser "där man är stående", d.v.s. endast om symbolen bredvid rutan för en händelse är stående får man sätta igång händelsen. Detta kan kräva litet förklaring för att få spelarna att verkligen förstå och komma ihåg detta.

Vidare får *Apollo i trädgården 82* inte spelas förrän *Apollo i trädgården 69* spelats, bl.a. för att Lag82 saknar en del information om den händelsen som kommer fram när den spelas av Lag69. Därför måste Lag82 ha möjlighet att lyssna när Lag69 spelar händelsen. Samtliga händelser som kretsar kring Rinas sjukdom skjuts också gärna upp, men inte nödvändigtvis. Händelser

som måste spelas samtidigt av bägge lagen är: *Stellan får Stryk* och *Stellan är Pappas favvo*; *Disko i Danmark* 69 och 82; *Rina går i sjön* 69 och 82; *Pappa på band* 69 och 82; *Månlandningen* 69 och 82.

Spelledarna får själva fritt ändra på detta i den mån de känner att det är nödvändigt. Detta är heller inte nedskrivet på en speciell lapp utan måste förklaras för spelarna på plats.

Det är fortfarande vettigt att kryssa över alla händelser utom de som är beskrivna i detta häfte (se *Att spela med förutbestämt händelseförlopp*), eftersom dessa inte är samma mellan häftena. Dessa händelser kan naturligtvis fortfarande spelas, så även i fallet med förutbestämt händelseförlopp, men spelarna får inte tro att de är regisserade händelser eftersom regin inte existerar.

Genom att vissa händelser spelas med alla spelare sittande kommer dessa inte att kunna dra igång händelsen – spelledarna måste sätta igång detta spel. Det betyder att spelledarna helt bestämmer när dessa (*Disko i Danmark*, *Rina går i sjön*, *Pappa på band* och *Månlandningen*) spelas. Ett rekommenderat avslut är trion *Rina går i sjön*, *Pappa på band* och *Månlandningen*, men det är inte ett måste. Dock skall *Rina ringer Rina* inleda och *Månlandningen* avsluta äventyret.

Händelserna som bara spelledarna kan sätta igång är:

- *Disko i Danmark*
- *Rina går i sjön*
- *Pappa på band*
- *Månlandningen*

## Hur det går till att spela

Inga spår efter Alex är precis som alla gamla hederliga äventyr, fullt av villkor av typen ”om spelarna gör ditt så händer datt”. Skillnaden är att i stort sett all sådan information finns i rollerna och inte hos spelledaren. Sammantaget finns informationen att ”om vi gör ditt så händer datt” i spelarnas rollhäften och spelledarnas uppgift är mer eller mindre att hjälpa spelarna på traven i händelse av att de inte skulle förstå vad som är avsikten. Den stora spelledarinsatsen består i att bistå med finliret, hjälpa till där spelarna inte rimligtvis kan veta vad som nu skall ske, skapa stämning med mera. I termer av att ”driva handlingen framåt” behövs bara spelledarna om spelarna själva inte klarar det.

## Att spela skarpt

Att spela skarpt går mer eller mindre ut på att lura spelarna och på att utnyttja metaspelet till att uppnå effekter i spelet. Det kan vara alltifrån att låtsas förbereda händelsen *Petter får fetsmisk* (som alla blir lurade skall komma men som aldrig kommer) genom att ta av sig bältet och lägga det på bänken till att under flera timmars spel successivt lura spelarna att tro att den ena spelledaren tycker att äventyret är kasst och vill sluta spela. Båda dessa exempel är hämtade ur föreliggande äventyr, syftet med den första är att bekräfta att fetsmisket är annalkande och för att skapa spänning hos spelaren som förhopp-



ningsvis också påverkar rollen (i teorin förstås). Syftet med den andra är mer indirekt, dels ligger det i linje med äventyrets tema, dels används det för att bygga inför Pappas utskällning. En förhoppning är att spelarna skall ha viss motvilja mot spelledaren så att detta projiceras på Pappa (återigen, i teorin).

Den stora skarpen i Inga spår efter Alex är just spelledarskarpen. Av de två spelledarna är den ene oerhört positiv och den andre negativ. Den negative spelledaren har järnkoll på äventyret men det har inte den positive. Den positive och den negative kommer att gnabbas litet under äventyret, litet teaterviskningar och andra lämpliga tekniker finns här. Spelarna skall ha en viss motvilja inför den negative spelledaren när Pappas utskällning kommer. Var noga med att faktiskt överdriva denna del till slut så att spelarna faktiskt inte känner sig hunsade eller får för sig att den negative spelledaren verkligen är ett arsel i verkligheten.

Försök också att visa att de båda spelledarna har olika uppfattningar om äventyret, att det som den ena spelledaren säger är sant motsägs strax av den andre etc. Försök att ”på ett snyggt sätt bråka om vilken information som är korrekt”. Återigen, var försiktiga så att det inte förstör spelarnas upplevelse. Meningen är att de skall tvivla på om allt är fejk eller äkta.

Från början planerades ytterligare moment som t.ex. att vi skulle slå samman lag till äventyret p.g.a. platsbrist och förneka att det var skilda tidsplan, men av olika anledningar blev det inte så.

## Spelmekanismer

Vi kommer att använda oss av en spelmekanism som man skulle kunna kalla för ”sitta/stå – stilla/gå”. Vi använder detta i syfte att kunna ha igång två simultana händelser med samma spelare i samma fysiska utrymme. Det kommer i grova drag att gå till så här: i *Pappas födelsedag* och *Pappas begravning* kommer spelarna alltid att sitta ned. När de reser sig upp är de i en annan händelse som spelas samtidigt, t.ex. *Petter och Rina*. (En beskrivning av just denna kombination finns under rubriken Äventyret i korthet.) På så sätt kan man växla mellan de två simultana skeenderna genom att omväxlande sitta eller stå. När dramatiseringen av en händelse är avslutad går man tillbaka till *Pappas födelsedag* eller *Pappas begravning* genom att helt enkelt sätta sig ned och inte resa sig mer. Naturligtvis går det bra att resa sig och förflytta sig även i *Pappas födelsedag* eller *Pappas begravning* så länge det klart och tydligt framgår att man inte växlar till en annan händelse, t.ex. genom att hela tiden bibehålla sitt samtal med en annan sittande roll och på så sätt markera var

Om man ville vara klatschig.

någonstans man är. Hur explicit man måste vara för att få det hela att fungera varierar från ett lag till ett annat. Huvudsaken är att alla åtta spelare hela tiden kan hänga med i alla tvära kast.

Men detta är inte allt. Om man befinner sig i *Pappas födelsedag* eller i *Pappas begravning* kan man alltid tillfälligt återkalla en stående roll genom att tilltala den. Om t.ex. en sittande Stellan säger ”Petter, gjorde du verkligen sådär?” till en stående Petter när han och en stående Rina bråkar i *Petter och Rina* måste Petter återgå till *Pappas begravning* för att replikera – d.v.s. sätta sig och sedan svara. Sedan kan han resa sig upp och fortsätta gräla med Rina. Naturligtvis måste Petter inte sätta sig ned om det ändå klart kan framgå att han nu är tillbaka i Pappas begravning för en kort stund när han svarar. Meningen med spelmekanismen är att den skall vara ett stöd och inte ett bindande regelverk.

I detta avseende är Rinorna speciella. Rinorna är de enda som inte måste återgå när de blir tilltalade och Rinorna kan också alltid se och höra allt som försiggår i allas spel, oavsett vilken händelse och oavsett vilket lag. Dessutom kan Rina<sup>69</sup> alltid tilltala Rina<sup>82</sup> och tvärtom. Detta är till för att Rinas vansinne skall kunna ta sig uttryck samt för att ge en bra länk mellan de båda lagen. Ingen annan än Rinorna skall veta om denna ”specialförmåga”.

Anledningen till tillägget ”stilla/gå” ovan är *Disko i Danmark* där alla spelare befinner sig på ett danskt diskotek och dansar och håller monologer. Där tillämpar vi samma teknik, med skillnaden att när man är stilla är man i ”monologläge” och håller sin monolog, kommenterar på det som sker ohörbart för någon annan roll (förutom för Rinorna) och när man går eller rör sig (d.v.s. dansar) är man på diskoteket och kan prata, interagera och så vidare precis som i ett vanligt rollspel. Detsamma gäller för *Rina går i sjön* där tanken är att rörelserna skall vara en slags dramatisering av händelseförloppet och monologerna inre röster.

## En kort beskrivning av äventyret

Att beskriva vad som händer i äventyret är svårt så tillvida att det ofta sker flera olika saker samtidigt hela tiden. En lista över de viktigaste hållpunkterna finns på sidan 5.

Äventyret börjar med att kusinerna samlas i ”Barnens hus” som är en förvuxen friggebod som ligger mitt på tomten, kanske litet nedåt vattnet till. Lag<sup>69</sup> samlas efter slätkkalaset som just har stått, firandet av Pappas födelsedag, och tar det litet lugnt, lyssnar på hur de vuxnare inne i ”Storhuset” sjunger, klirrar med glas och skrattar. De väntar på tevedirektsändningen av ”Månlandningen”. De är trötta, men förväntansfulla. De har väntat på detta i

### OBS!

Glöm inte att berätta för de båda Rinorna att de hela tiden kan tala med varandra, att de hela tiden ser varandra.

Vissa scener kräver att Rinorna samarbetar och hela spelet blir lidande om inte Rinoras vansinne hela tiden är närvarande.

Rinorna kan mycket väl komma att behöva hjälp med detta moment. ”Titta, där borta är Rina” – i värsta fall.

flera veckor nu, och situationen och sinnesstämningen föder tankar om framtiden, drömmar och förhoppningar. Några meter därifrån, samtidigt i verkligheten, men i spelet tretton år senare, samlas Lag82 i samma stuga efter att äntligen ha fått den sista släktingen att gå från begravningskaffet. De har just genomlidit begravningskaffet efter Pappas begravning, och nu står mammorna kvar i köket, plockar undan från borden för att sedan gå till sängs. Situationen och sinnesstämningen får dem att minnas och tänka tillbaka, inte bara på Pappa, utan på deras egna liv och vad det har blivit av dem i relation till vad de ville och drömde förr. Dessa två händelser spelas alltså samtidigt. Spelarnas rollhäften beskriver drömmar och förhoppningar, minnen och tankar som spelarna kan ha som utgångspunkt. Lag69 inleder alltså med stora förväntningar på livet och stor tilltro till framtiden – Lag82 inleder med att vara rödgråta och påmind om alltings förgänglighet.

I enlighet med listan tidigare är dessa händelser *Pappas födelsedag* respektive *Pappas begravning*. De utgör båda äventyrets fond, d.v.s. de spelas i realtid, alla andra händelser är egentligen bara avstickare från någon av dessa två, och man kommer alltid tillbaka till någon av dessa förr eller senare. De sista två händelserna, som båda bär namnet *Månlandningen* avslutar *Pappas födelsedag* och *Pappas begravning* och är alltså inte minnen eller liknande utan sker ”i verkligheten”.

Stickspåren som utvecklas från födelsedagen och begravningen skiljer sig från dessa så tillvida att i stickspåren står man alltid, annars sitter man. I *Petter och Rina* kommer Petter och Rina att visa hur det är att leva tillsammans i Barnens hus, på föräldrarnas tomt, trots att de båda är över trettio. De försöker visa Rinas vansinne och hur jobbigt det är för Petter att ta hand om henne. Stellan och Lina förblir sittande. De sitter ned på scen och är i viss mån publik, men är också kvar i stugan i *Pappas begravning*, kan prata med varandra, kan också rikta sig till Rina eller Petter. Pratar de med Petter måste Petter omedelbart sätta sig ned, svara, innan han reser sig upp igen för att då åter vara tillbaka i *Petter och Rina* och fortsätta spela på det som händer där. Rina är den enda som inte måste gå ur pågående spel och gå tillbaka till *Pappas begravning* (eller *Pappas födelsedag* beroende på lag) när någon talar till henne – hon kan alltså välja att ignorera det.

På samma sätt kan Petter ”frivilligt” tillfälligt gå ur *Petter och Rina* för att kommentera på vad som händer där för sina kusiner, för att förtydliga någonting eller försöka försvara något som han gjorde där, och sedan resa sig och fortsätta. Slutligen avslutas *Petter och Rina* genom att båda rollerna går tillbaka till Pappas begravning. Naturligtvis måste man inte hålla benhårt på detta sätt

Detta måste du berätta för Rinorna, det står inte på hennes roll!

att agera; alla andra sätt på vilka det klart och tydligt går att avgöra "var Petter är" fungerar lika bra. I *Disko i Danmark* används samma modell för att ge ytterligare en dimension där skillnaden mellan att vara på diskoteket och att "vara ett minne" är om man rör sig eller om man står stilla.

## Lagens och rollernas roll

Rollerna är ganska omfattande till sitt material och innehåller en hel del motsägelser och orimligheter. Spelet handlar till viss del om att rensa upp bland dessa och bli på det klara med vad som egentligen har hänt eller kommer att hända. Samtliga händelser i den tidigare listan beskrivs ganska ingående i rollhäftena. Tanken är att spelarna själva får välja vad de vill spinna vidare på i rollerna, vad som är värt att diskutera och dissekera. Inga spår efter Alex handlar i stort sätt bara om att sitta ned och diskutera olika skeenden och drömmar utifrån sin rolls perspektiv och i relation till de andra rollerna utifrån den givna situationen. De olika händelserna ovan är bara nyckelpunkter på spelets tidslinje, mentalt arbetar sig Lag69 framåt i tiden och Lag69 bakåt i tiden. Dock tickar den verkliga tiden alltså framåt och i det "sittande spelet" går alla lag framåt tills det sittande spelet för båda lag avslutas med att man ser på månlandningen, av olika orsaker men på samma teveapparat.

En viktig poäng med äventyret är att det saknas intriger och aktiv handling i den gängse bemärkelsen. Allt som är viktigt "har redan hänt", inga stora hemligheter avslöjas eller liknande. En risk med detta är att spelgrupperna faller tillbaka på en "jävla massa frukostsnack" och det är inte meningen. Få istället spelarna att försöka hitta sina roller så bra som möjligt, att faktiskt försöka se framåt i tiden eller tänka tillbaka. Det viktigaste verktyget som du och din kollega har är kontrastverkan mellan lagen och informationen i de olika rollerna. De olika lagen har olika upplevelser av olika händelser och skeenden i rollernas liv, och det är viktigt att dessa skillnader tar sig uttryck i spelet. Läs gärna *Tips för att spelleda Inga spår efter Alex*.

Lag69 inväntar direktsändningen av månlandningen och i Lag82 tjarar och tjarar Rina om att de skall sitta och se på teve, som de gjorde om somrarna förr, men honungsmjolk som Lina lagar och ostsmörgåsar. Hon plockar bland sina videokassetter och hittar månlandningen som hon sätter igång. Nu börjar även sändningen för Lag69.

Lag69 ser på månlandningen, och det är fantastiskt. Lag82 ser på månlandningen, och det är slentrian: alla härmar Armstrong och hans bevingade ord när han sätter sin fot på månen. Spelet tonar bort och lämnar heller inga spår efter Alex.

## Tips för att spela Inga spår efter Alex

De viktigaste verktygen som du som spelare har är kontrastverkan mellan lagen och informationen i de olika rollerna. En av äventyrets absoluta huvudpoänger är skillnaderna i uppfattning om vissa händelser i äventyret mellan de olika lagen och det är viktigt att detta tar sig uttryck under spelet. Vad har egentligen hänt och vilken version av en händelse är den riktiga? Metaspelsmässigt är det bra om ett lag reagerar mot en version av en händelse genom att spela upp deras version av samma händelse på det sätt som de upplever är det riktiga, även om man inte nödvändigtvis behöver dra det till en punkt då det ena laget vrålar till det andra: ”ni har fel!”

Det är om detta kontrastverkan mellan lagen handlar – att se till att det ena laget hela tiden reagerar på vad det andra gör. Att se till att lagen metaspelsmässigt är medvetna om varandras handlingar, och att det inte finns några tabun mot att låta detta ta sig ut i äventyret. Ta *Apollo i trädgården* som exempel. När Lag69 spelar scenen sitter stora delar av Lag82 och väntar på att Lina skall komma tillbaka från sin lyxscen med Pappa. Lag82 har naturligtvis all möjlighet att fortsätta spela i Pappas begravning, men det riskerar att bli långgrandigt i längden, och istället kan de sitta och titta på vad som händer hos Lag69. Kontrastverkan kommer till uttryck när Lag82 spelar samma händelse litet senare i äventyret, men det finns heller ingenting som hindrar att Lag82 låter sina konversationer styras av minnen t.ex. av detta. Ett exempel är att Petter82 berättar för Rina82 och Stellan82 att han och Lina82 bevittnade hela månlandningen i österfönstret på övervåningen i Barnens hus. Petter82 kan då passa på att berätta en annan version av vad det egentligen var som hände mellan honom och Lina samtidigt. Detta var kanske inte ett vansinnigt rafflande exempel, men meningen är heller inte att äventyret skall vara speciellt rafflande.

Det andra viktiga verktyget är den information som finns i rollerna. Det finns stora mängder beskrivna händelser som inte är inskrivna i äventyret och som spelarna själva måste plocka upp om de skall få något utrymme. Eftersom äventyret är intriglöst finns det ingenting annat att göra för att få spelet att flyta än att: a) skapa intriger eller b) hålla händelserna vid liv.

Problemet med att skapa intriger blir att få dem att genomlöpa de olika hoppen i tid och rum och att faktiskt knyta samman dem med varandra mot slutet. Istället är det bättre att föra in tankar och element från rollhäftena hela tiden, så att spelet inte tappar fart eller blir ett ändlöst harvande och frukostsnackande. För Lag69 handlar det mycket om drömmar och om vad som kommer att komma; det finns ingenting som hindrar att man spelar Stel-

Man skulle ju kunna göra varje spelare för ”coach för sitt lag” och låta lagen ”tävla” om vilken version som stämmer.

lans tilltänkta lottovinst eller Rinas giftermål med Emanuel. Även Lag 69 har minnen som går utmärkt att dramatisera; utmärkt blir om spelarna själva tar initiativ till att dramatisera olika händelser. Vi använder ju en lapptäcksteknik för att inte berätta en historia och det finns ingenting som spelarna kan göra för att förstöra en historia som inte finns, annat än att själva skapa en, och det är aldrig negativt. Låt spelarna skapa sina egna intriger.

## Händelser och diskussioner under äventyret och att hoppa mellan händelser

Dessa händelser är avsedda att spelas under äventyrets gång i enlighet med listan tidigare.

Tanken är att diskussionerna i det sittande spelet skall leda till de olika händelserna i äventyret. Från en diskussion om den lyckliga tiden i Danmark till att hålla monologer om den. Från diskussionen om Petter och Lina till att verkligen dramatisera händelsen. Spelledarna kan naturligtvis också använda sig av den klassiska modellen och helt enkelt bara stapla händelserna på varandra. Ett exempel på hur det är tänkt att fungera finns nedan i Pappas födelsedag (1969).

### Rina ringer Rina (1969 & 1982)

Rina är i barnens hus. Hon har smugit ned litet tidigare än de andra. Syftet med Rina ringer Rina är att ge en försmak av Rinornas synkronisering. Rinorna har ingen information om detta i sina rollhäften, allt måste lösas med spelledning. Placera båda Rinorna på Lag69:s planhalva. De dricker nu honungsmjök och samtalat. Målet är att skapa ett klassiskt tjejsnack; Rinorna pratar om killar och sex och fnittrar och blir ganska grova i munnen (åtminstone med deras enga mått mätt). Rina69 borde också nämna för Rina82 att det blir ikväll (Månlandningen för Rina69 och Marslandningen för Rina82). När de hör stegen från kusinerna som är på väg ned till Barnens hus måste de sluta och de kramar varandra adjö och Rina82 ger sig tillbaka in på sin planhalva. Sålunda börjar de ganska fnittriga, vilket inte precis Passar sig efter Pappas begravning iallafall.

**Roller:** Rina69 & Rina82

**Plats:** Barnens hus

### Pappas födelsedag (1969)

Spelas parallellt med *Pappas begravning*. När de sitter i Barnens hus efter Pappas födelsedag 1969, samma kväll som månlandningen äger rum, natten mellan den 20:e och 21:a juli, kretsar deras tankar mycket kring vad som kommer att hända i framtiden. Huruvida det som sker i Lag69:s stående spel är minnen, drömmar, förningar eller allt i en salig blandning är inte för oss att bestämma. Hur som helst är stämningen i Lag69 på topp, de har till och med kanske druckit litet, det är en kväll som de har sett fram emot länge. De har träffat människor på Pappas födelsedagsfest och så vidare. De är på gång, men också medvetna om att det är en kväll som kommer att skrivas in i historieböckerna. De kommer alltid att minnas vad de gjorde den här kvällen, att de satt i Barnens hus med andra ord, inga detaljer.

**Roller:** Hela Lag69 (sittande)

**Plats:** Barnens hus

Tanken är att situationen skall föda tankar om framtiden och minnen. De sitter och väntar på att månlandningen skall sändas direkt i teve och det är fram till dess att programmet faktiskt går på som äventyret spelas. Hur ser världen ut i morgon? Hur tänker de sig sina respektive framtider? Vart är de på väg? Var är de idag?

De har en god stund på sig att ventilera sina åsikter och diskutera. Alla händelser i det stående spelet är avstickare från just denna händelse. För att t.ex. komma till *Petter och Rina* från Pappas begravning krävs helt enkelt att man på ett snyggt sätt kommer in på själva ämnet. Ett sätt att komma in på ämnet är genom att Petter helt enkelt tar upp det, ”Ni förstår inte hur jag har det!”. Ett annat sätt är genom att Stellan eller Lina frågar Petter hur det egentligen fungerar att vara hemma och ta hand om Rina nu för tiden. Ett tredje sätt är att helt enkelt påbörja det stående spelet när man upplever att diskussionen som förs egentligen handlar om Petter och Rina eller när man känner att tankarna som snurrar runt i Rinas eller Petters huvud kretsar kring just det som *Petter och Rina* avser att avhandla. Det finns tusentals sätt att komma vidare till att prata om Petters vård av Rina och om hur det fungerar etc. En väldigt viktig sak är att det inte handlar om abrupta byten av samtalsämne – det är att missa poängen. Samtalet glider gradvis in på ett annat spår, eller flera parallella spår. Man kan till exempel tänka sig att allt som sker i *Petter och Rina* är en reaktion på själva diskussionen runt ämnet som redan har spelats. Det kommer att variera från ett lag till ett annat vad som upplevs som bra eller dåliga sätt. Det kan vara väldigt bra att exemplifiera eller provspela innan man faktiskt sätter igång med äventyret.

Syftet med *Pappas födelsedag* är att agera som en fond för resten av äventyret genom att vara en ”grunddiskussion” för Lag69. Lag82 har sin fond i *Pappas begravning*.

## Pappas begravning (1982)

**Roller:** Hela Lag82 (sittande)

**Plats:** Barnens hus

Spelas parallellt med *Pappas födelsedag*. Inleds med att rollerna kliver in i Barnens hus och slår sig ned och pustar ut efter Pappas begravning. Stämningen och situationen ger upphov till hågkomster av Pappa, släktingar, många gamla minnen av varandra och jämförelser mellan hur de ville att deras liv skulle bli och hur de egentligen blev. De talar litet krystat och ovant om att det var en fin begravning och om att den och den tårtan var god innan de successivt rör sig in på de mer komplicerade områdena. De har inte mycker mer gemensamt numer än minnen och ägnar sig åt det – det är mycket enklare än att börja bygga nya relationer som ingen av dem ändå är genuint intresserad av att underhålla



egentligen. *Pappas begravning* är egentligen identisk med *Pappas födelsedag*, men under andra förutsättningar och med lite annorlunda perspektiv på tillvaron. Se till att redan här skapa kontraster mellan de olika lagens spel – se till att föra över saker som sker i *Pappas begravning* till *Pappas födelsedag* och tvärtom.

Givna ämnen är naturligtvis Pappa och begravningen, men låt detta snarare vara en ingång till en diskussion där de faktiskt försöker få reda på vad de håller på med, vad som händer i deras respektive liv numer etc. Stellan och Lina bör vara intresserade av situationen för Petter och Rina. Var litet selektiv med att hjälpa spelarna att komma igång, de är ju trots allt inte så goda bekanta längre och det kanske är svårt att hitta tillbaka till varandra igen.

## Petter och Rina (1982)

Denna händelse spelas någon gång mot slutet av *Pappas begravning*. Syftet är att skildra en vanlig dag för Petter och Rina och alla de bekymmer som Petter har med Rina. Det är också väldigt viktigt att Rinas vansinne kommer till uttryck bra här eftersom Lag69 inte vet något om det.

Rina och Petter ställer sig upp och dramatiserar en vanlig dag. Man kan naturligtvis tänka sig att man ställer även Stellan eller Lina upp och låter dem komma ”på besök”, men inte nödvändigtvis. Syftet är ju som sagt att visa hur Petter och Rina har det. Det är en vanlig dag, men någonting går fel med Rinas morgonritual och då blir ingenting som det skall och hela dagen blir förstörd. Naturligtvis kan man tänka sig att man spelar om händelsen flera gången om vissa moment blir föremål för diskussion.

Låt också det som sker i Lag69 påverka – om Petter69 säger något kan detta lätt förvridas och komma in i Petter och Rina nu. Glöm inte att båda Rinorna står i ständig förbindelse med varandra hela tiden.

## Apollo i trädgården, Stellas och Rinas version (1969)

Spelas parallellt med *Apollo i trädgården*, *Petters och Rinas version* samt *Nattvak hos Pappa*. Rinas vansinne är starkt förknippat med hennes rymddrömmar. En hypotes skulle vara att hela familjen Söderlind/Wallert:s rymdiver steg henne åt huvudet. Det är väl knappast någon som tror att just tankarna på rymden var det som gjorde henne som hon blev, det var knappast orsaken. Rina kände sig nog aldrig riktigt hemma här. Hon hade väl inga riktiga nerver, och jag skulle tippa att det var själva tidsandan som steg henne åt huvudet. Kapprustningen och atombomberna och neutronbomberna. Alla skisser om atombomber och krig. Upp till fyra mil bort från en nedslagsplats kunde man fortfarande drabbas av blindhet om man såg in i ljuset. Skulle de till exempel

**Roller:** Petter82, Rina82 (stående); Stellan82, Lina82 (sittande)

**Plats:** Barnens hus

Spela gärna *Petter och Rina* flera gånger ut olika synvinklar. Spelarna är inte varma i kläderna här – låt dem ta den tid de behöver.

**Roller:** Stellan69 och Rina69 (stående)

**Plats:** Tomten ned mot vatten

Finns även i en specialversion för Petter och Rina som spelar en annan händelse parallellt.

bomba Muskö skulle vågorna vid bryggan mäta en och en halv meter och nästan alla djur skulle bli blinda. Träden skulle vara full av blinda fåglar och alla kor och hästar på bete... Att vakna varje morgon till en värld som bara längtade efter att förstöra sig själv. Rina var som uppslukad av bilderböckerna om atomkrigen och längtade och bad till Gud efter en bättre plats än jorden. Kanske att rymden kom till hennes räddning, hennes undsättning, och med det resonemanget kanske att Stellan var så skyldig som han kände sig.

Hursomhelst var det en speciell lek som Stellan väckte henne till en morgon strax före månlandningen då det otroliga blev verklighet. Den var inte speciell men blev speciell eftersom Rina aldrig skulle glömma den. Kanske var det för att det var Stellans idé, för att hon kände släktskap med honom, att hon kände att det inte bara var hon som hade ett behov av att fly.

Stellan kunde inte sova, han hade drömt om månlandningen och vaknat, eller om han bara inte kunnat somna efter att ha läst i Rymdens pionjärer som han "lånat" av Pappa trots att boken inte fick lämna Storhuset förutom i Pappas nävar. Stellan var tvungen att på något sätt få utlopp för sina rymddrömmar och väckte Rina som han visste skulle vara medgörlig. Han övertygade Rina om att de skulle låtsas att de var astronauter och att de skulle landa på månen och Rina vaknade och gnuggade smolket ur ögonen och ville inget hellre. Och så lekte de.

De var fulla av fantasi och trädgården förvandlades till ett öde månlandskap, fullt av månblommor och månväxter. Trädgårdsmöblerna till månlandare och kapslar och snart tar trädgårdsmöblerna mark, mellan rabatterna, precis där de brukar äta bullar och dricka saft och titta ut över Stillhetens hav, men det är inte så de ser det nu. De leker tillsammans helt ogenerat och Rina kommer aldrig att glömma det, än mindre låta Stellan glömma det.

De undersöker månytan, placerar ut en flagga, fotograferar och undersöker månväxter, letar efter intelligent liv, eller bara liv. Dagens Nyheters stora artikel om månlandningen är i färskt minne. De skall samla på de månföremål som de vill visa för forskarna på jorden. De får döpa okända växter.

I Rinas huvud någonstans föds tanken på att det i kapseln i omloppsbana kring månen sitter en astronaut och att denna astronaut är Pappa. Jag menar vad kan vara naturligare än att de tre riktiga månfantasterna Pappa, Stellan och hon är de som blir utvalda att göra den prestigefyllda resan till månen för att samla sten, utforska, placera en flagga?

## Apollo i trädgården, Petters och Linas version (1969)

Spelas samtidigt som *Apollo i trädgården, Stellan och Rinas version*. Lina och Petter väcks av ljuden från Stellas och Rinas Apollo-lek. De går upp för att se vad det är som låter, ser Stellan och Rina i gryningsljuset (det är en magnifik jorduppgång) och Petter tar tillfället i akt att bekänna för blivande sjuksystern Lina att han har en knöl som oroar honom. Detta leder till att Petter berättar en massa om sina sjukdomsfunderingar och Lina försöker spela duktig så gott hon kan. Slutligen tröttnar Lina och försöker få Petter på andra tankar genom att erbjuda honom en kopp honungsmjök och när de skall till att börja dricka sluter Stellan och Rina upp efter framgångsfull landning.

Här är ett utmärkt tillfälle att spela på beröring – de har rört varandra, brottats, badat nakna tillsammans när de var små; men nu, när de är vuxna, nästan iallafall, är Linas beröring av Petters nakna hud laddad på ett nytt sätt. Glöm inte bort att de är kusiner; Inga spår efter Alex bör nog inte innehålla några kärlekshistorier.

**Roller:** Petter69 och Lina69 (stående)

**Plats:** Barnens hus, övervåningen

## Nattvak hos Pappa (1982)

Spelas samtidigt som *Apollo i trädgården* och *Nattvak hos Pappa, Lina och Pappa i enskildhet*. Stellan, Petter och Rina sitter och väntar på att Lina skall komma hem från att ha nattvakat hos Pappa. De försöker att inte bara vara tysta och vänta. Det är svårt att prata, allt prat om framtiden påminner om att Pappa kanske inte kommer att finnas där. Att tala om annat blir lätt banalt och krystat. Rina är störd av stämningen. Rina kan inte förstå att Pappa kommer att dö; mycket för att Pappa har berättat för henne att han skall resa till Mars i hemlighet. Snart kommer Lina hem och rapporterar. Det finns inte mycket att göra för Lag82; förutom diskussionen är det viktigt att de får tid att betrakta *Apollo i trädgården* så att informationen finns inför deras uppspel av samma händelse senare. Det är först när Lina kommer tillbaka som situationen blir intressant. Försök att skapa en känsla av att de är publik till Lag69 ända till Lina kommer in. Tajma gärna med Pappa hur länge Linas bonusscen skall hålla på och se till att Lag82 precis har gjort en rivstart innan Lina kliver in så att hon tror sig ha "missat en massa".

**Roller:** Stellan82, Petter82, Rina82 (stående); Lina kommer så småningom

**Plats:** Barnens hus

Det vore ju så typiskt Lina att inte våga lämna de andra ensamma – tänk om de talar om mig, undrar vad de säger?

## Nattvak hos Pappa, Lina och Pappa i enskildhet (1982)

Spelas i enskildhet (d.v.s. i annat rum) med *Lina och Pappa parallellt med Nattvak hos Pappa*. Lina sitter hos Pappa som tror att Lina är Rina och säger en massa som är ämnat för Rina med den speciella rösten som han bara använder när han pratar med Rina. Han ger även Lina (i tron att hon är Rina)

**Roller:** Lina82 och Pappa (i separat rum, stående)

**Plats:** Sjukrum, Norrtälje lasarett som är ett fräscht landsorts-lasarett

kuvertet innehållande spelaterialet till "Pappa på band". Här får Lina svälja sin stolthet och låtsas vara Rina för en Pappa som anförtro sig åt sin psykotiska dotter och dessutom på sin dödsbädd fortsätter att tuta i henne en massa lögnar om rymden och om Mars. Oavsett vad Lina säger kommer Pappa att vara övertygad om att hon är Rina. Se också till att Lina inte öppnar och lyssnar på materialet direkt när hon kommer tillbaka, det är först i Pappa på band som detta material skall komma till användning. En bra idé är att låta Lina gömma Pappas band i rummet innan hon åter ändrar scenen.

Pappas ungefärliga förhållande till Lina här framgår i text #33 i Lina82:s rollhäfte. Pappa pratar bara om att det kommer att bli bra och undanhåller henne från allt ont. Han förnekar konsekvent att någon är sjuk eller döende och ljuger så att det står härliga till. Alla lögnerna kommer tillbaka, Pappa har gjort ditt och datt. Pappa pratar om rymden, om sin egen inblandning. Ett bra sätt för att få Lina att fatta galoppen är att Pappa fortsätter med att berätta något, "du frågade mig hur det var att gå en rymdpromenad sist, jag skall försöka berätta för dig hur jag upplevde det..." eller något mindre pang på rödbetan.

När Linas besök är slut får hon kuvertet med Pappas band och kliver tillbaka in i *Nattvak hos Pappa* till de andra tre rollerna.

## Stellan får stryk (1969)

**Roller:** Hela Lag69 (stående)

**Plats:** Barnens hus

Spelas parallellt med *Stellan är Pappas favvo*. Petter, Lina och Rina ger Stellan stryk eftersom de är avundsjuka på att Pappa favoriserar Stellan. De råkar under slagsmålet ha sönder Pappas teleskop som står i Barnens hus på Stellas ansvar. Då avslutas allt fort och snabbt, förrövarna drar sig tillbaka och kvar står Stellan med Gråten i halsen. Snart kommer Pappa (spelad av Stellan82, inlånad från Stellan är Pappas favvo) och ger honom stryk för att han inte kan hålla fingrarna i styr. Stellan får stryk inleds med att kusinerna helt provocerat ställer sig upp och börjar reta eller mobba Stellan. Stellan blir irriterad och sårad och mopsar upp sig mot Petter med resultatet att Petter ger honom en smocka och kastar sig över honom. Det blir ett slagsmål mellan pojkarna, eventuellt med Rina och Lina som tillfälliga aktörer när en blotta eller tillfälle ges. De fortsätter att reta Stellan och heja på Petter. När Stellan har övertaget griper flickorna tag i teleskopet och råker i farten skrapa linsen mot en vass kant. Petter, Rina och Lina försvinner blixtnabbt och strax kommer Pappa in (spelad av Stellan82) och ger honom ett kok stryk.

## Stellan är Pappas favvo (1982)

Spelas parallellt med *Stellan får stryk*. Alla rollerna låtsas vara Pappa och särbehandlar alla (den faktiske eller en imaginär) Stellan. Det är så här de alla har upplevt att Stellan har blivit behandlad eller de själva blivit behandlade. Allt handlar om att det faktiskt var Stellan som var Pappas favorit. Alla kusinerna låtsas alltså vara Pappa och antingen favoriserar Stellan eller rackar ned på alla andra. Stellan är sist ut som Pappa och skäller ut dem allesamman för det som just skett i Stellan får stryk hos Lag69. Han klagar och säger att de är värdelösa och mest värdelös är den där odågan Stellan! Han tröstar stackars Rina, lovar henne ett nytt teleskop som kommer att vara ännu bättre, hon skall inte behöva lida bara för att Stellan är kass. Sedan tågar han över in på det andra lagets planhalva och ger Stellan där ett kok stryk med anledning av teleskopet. Var verkligen Stellan Pappas favvo?

**Roller:** Hela Lag82 (stående)

**Plats:** Barnens hus

## Läkarutlåtande om Rina (1982)

Nu kastar vi om rollerna igen: Rina spelar psykolog, Petter spelar läkare, Lina är Rina och Stellan är bara Stellan. Vi befinner oss på lasarettet i Norrtälje där Rina har varit de senaste dagarna efter sitt självmordsförsök. Notera att Lina inte vet om att hon skall spela Rina. Se till att skapa litet äkta förvirring.

**Roller:** Hela Lag82 (stående), men låtsas vara andra personer: Stellan är Stellan, Lina är Rina, Petter är Läkaren och Rina är Psykologen.

**Plats:** Läkarens mottagningsrum på Norrtälje lasarett

Lag82 ensamma på scenen. Stellan82 sitter ensam med Läkaren i några minuter. Läkaren skriver och är upptagen och ställer då och då korta frågor som Stellan svarar på smått stammande. Sedan kommer Rina in, ledd av Psykologen, och de slår sig ned framför Läkaren och ett slags förhör inleds. Ganska uttalat är att om Rina bara svarar tillmötesgående på alla frågor så får hon åka hem igen med Stellan. I annat fall finns bara ett tomt, hotfullt ”annars”. De båda Rinorna står i kontakt med varandra som vanligt, den enda skillnaden nu är även Lina en Rina. Försök att få Rina69 att begripa detta – om hon kommunicerar med Lina är det Rinas vansinne i händelsen och om hon kommunicerar med Rina som spelar psykologen är det Rinas vansinne som påverkar hur berättelsen berättas.

Psykologen vet allt om Rina eftersom Rina spelar psykologen – spelaren måste förstå att det är helt okej att använda all information om Rina som hon sitter på.

Det är först nu som Lag69 blir riktigt varse om vidden av Rinas sjukdom. De torde ha anat den förut, men denna gång sitter de själva som publik till ett händelseförlopp som kretsar helt och hållet kring Rinas sjukdom. Framförallt skall de bli varse Rinas självmordsförsök. Stellan82 var den som skjutsade Rina till sjukhuset med taskigt uppskurna handleder (eller om vi vill, Rina går i sjön) och står i ett hörn, känner sig medskyldig och malplacerad. Lina82 kommer, utan att hon själv vet om det, att spela Rina, alla andra vet att hon är

Rina, men genom att Lina inte vet att hon är Rina kommer ett ganska genuint vansinne att uppstå när folk frågar henne saker som hon orimligen kan veta eftersom hon är Lina. Rina<sup>82</sup> spelar Rinas psykolog och vet en massa saker om Rinas vansinne som hon kan tolka och berätta för alla närvarande i syfte att utröna Rinas mentala hälsa ("du har ju varit hos mig förr, minns du?"). Psykologen borde prata mycket om att Rina är mångalen och så vidare i syfte att få Stellan att känna sig än med skyldig till Rinas vansinne. Petter<sup>82</sup> spelar Läkaren som mest är intresserad av huruvida Rina kommer att försöka ta livet av sig igen samt av att beskriva en massa kemi som pågår i Rina och som är helt naturlig och som hon inte skall bli orolig för. Se till att placera bra ord i spelarnas munnar.

## Disko i Danmark (1969 & 1982)

**Roller:** Samtliga spelare i båda lagen (monolog)

**Plats:** Pumpehuset som är ett Diskotek i Köpenhamn

Observera att det är skilda tidslinjer här, 1969 och 1982 som båda handlar om upplevelser på diskoteket.

Att de skall dansa och röka och så vidare när de inte håller sina monologer måste spelarna föra fram, antingen genom att säga det högt, genom att själva gå in på diskot och göra så, eller på ett annat bra sätt.

Kanske den enda riktigt lyckliga tiden för kusinerna är när de är ganska vuxna och reser kors och tvärs i Europa utan några som helst föräldrar. *Disko i Danmark* avser att visa en helt annan sida av kusinerna, de liv som de levde när de var fria från tyglar.

*Disko i Danmark* är en monolog, vilket innebär att scenen i stort sätt saknar aktivt spel. Vad scenen däremot innehåller är kusinernas berättelser om resorna i Danmark och Tyskland. Varje spelare har en monolog för sin roll, som återfinns i rollhäftet. Meningen är inte att de skall recitera sina respektive monologer utan istället berätta om resorna och om situationen. Berättelserna utgår från två tämligen lyckade kusinresor, resor som kusinerna företog sig en eller två veckor varje sommar med utgångspunkt från Granhamn, och som gick allt längre och längre bort allteftersom åren gick. Lag<sup>69</sup> och Lag<sup>82</sup> befinner sig ånyo på samma plats men vid olika tidpunkter. Vid båda tillfällena är de på ett disko i Danmark som de alltid besökte innan de tog färjan tillbaka till det gamla Sverige igen. Lag<sup>69</sup> skriver även ett vykort och skickar hem just denna kväll, samma vykort som återfinns i SydConfoldern, ungefär.

På scenen går det till så att alla åtta spelare är i fokus samtidigt, och de får själva koordinera sina monologer. De får gärna prata i mun på varandra eller hålla flera monologer samtidigt. När de inte håller monolog dansar de till musiken, röker, dricker och pratar. När de står stilla befinner de sig i "monologvärlden" där de håller monologer, och när de rör sig, röker, etc. befinner de sig på diskot i respektive tidsperiod. Exakt vilka år det rör sig om är oklart, men det är säkert en sju åtta år mellan de båda händelserna.

Det är viktigt att du som spelleder etablerar att det är okej att prata och dansa samtidigt som någon håller en monolog. Utnyttja också gärna det

faktum att (ur båda lagens perspektiv) för varje lag finns ytterligare fyra personer på scen som kan användas som statister – Rina69 kan vara årets flickvän för Stellan82 och så vidare. Alla kan existera samtidigt på scenen och interagera, men för varje lag finns bara en uppsättning av kusinerna – resterande personer är alltså andra dansande, medföljande ragg, pojk- och flickvänner etc. Rina69 behöver inte nödvändigtvis vara medveten om att hon är Stellan82:s flickvän som dansar en bit bort, eller hur?

Diskot heter kort och gott Pumpehuset och ligger i utkanterna av Köpenhamns innerstad. Det är väldigt mycket folk där, vid båda tillfällena, och det dansas och dricks en hel del. I 1982-versionen har diskot förändrats en hel del, klientelet är svartare, musiken mer synthorienterad och mer suggestiv. Det sväljs också en hel del piller, som kontrast till 1969-versionens enstaka haschpipor. Väggarna är målade med olika motiv; 1969 är det Palmer, sand, flickor, hav och stränder som diskokulornas solkatter lekte tafatt över. 1982 är väggarna svarta eller röda och pryds av fyra porträtt av Klaus Nomi.

Vid båda tillfällena är kusinerna alltså på väg hem från två resor. Den första har kanske varit i Danmark, runt på öarna och ut på Skagen för att se haven mötas. Den andra resan har nog varit i Tyskland, men i så fall skulle väl kusinerna kunna identifiera Klaus Nomi på diskotekets väggar?

Kusinresorna har alltid känts förunderligt befriande, på väg med tre andra jämnåriga, som dessutom alla är släkt och man slipper alla problem som annars kan dyka upp. Borta från Pappa och mammorna på en egen jordenrunt-resa. Om så inte i omloppsbana så iallafall inte långt därifrån.

## Pappa och Paul Petersen (1969 & 1982)

*Skarpt.* Involverar samtliga spelare och spelledare och kan inte spelas samtidigt som någonting annat. Den sympatiska spelledaren kantar sig för mycket för att den osympatiska skall kunna fördra det och han lämnar rummet. Efter ett par minuter återkommer han som Pappa och skäller ut samtliga spelare och den sympatiska spelledaren. När han är klar går han och den osympatiska spelledaren kommer tillbaka, inte nödvändigtvis osympatisk längre.

Här kulminerar spelledarnas skarpan av spelarna. Den osympatiska spelledaren skall nu klart och tydligt ha signalerat att han är rätt trött på hela spektaklet, åtminstone på ett av lagen eller någon spelare – men framförallt på den sympatiska spelledaren. Nu skall den sympatiska spelledaren göra bort sig två gånger, båda gångerna genom att försöka sätta igång felaktiga händelser. Första gången blir han avbruten av den otrevliga spelledaren som styr upp situationen samtidigt som det klart framgår att den sympatiska spelledaren

**Roller:** Samtliga spelare i båda lagen (stående)

**Plats:** Storhusets veranda med utsikt över tomten och Stillehavs hav

Detta är ju smått absurt i och med att vi faktiskt blandar lagen och låter de existera samtidigt. Det kommer att uppstå kaos eftersom alla åtta kommer att vara frågande och bara en spelledare finns tillgänglig. Det hela bör vara litet knackigt ända till Pappa kommer in och styr upp situationen.

Observera att Pappas utskällning egentligen inte sker i Pappa och Paul Petersen utan snarare på ett överklagt plan, men gör vad som passar.

gjort ett misstag. Andra gången försöker den sympatiska sätta igång *Pappa och Paul Petersen*, den händelser som det bråkades litet om när olika händelser kryssades för tidigare. Den sympatiska spelledaren tar rollen av Paul Petersen och försöker iscensätta texten om Pappa och Paul Petersen som finns i samtliga rollhäften. Det kommer att bli problem eftersom alla spelare deltar i Pappa och Paul Petersen trots att det är två skilda tidsplan.

Spelarna kommer i vart fall att försöka skapa spel av det, ty sådan är rollspelarens natur. Nu har den otrevlige spelledaren fått nog och suckar uppgivet, slår ut med armarna och bara sticker och låter den sympatiska spelledaren bringa ordning i spelet. Den sympatiska spelledaren, som bör ha allas sympatier, fortsätter och ser till att alla spelar. Han tar rollen som Paul Petersen och försöker få tillstånd att alla spelarna körar till hans låt "My dad", alternativt sjunger med. Spelledaren får sjunga eller mima till låten som finns bland äventyrets musik och spelarna kan sjunga med, köra eller knäppa med fingrarna. Texten till låten finns längst bak i alla rollhäften. *Pappa och Paul Petersen* kan ta hur kort till eller hur lång tid som helst – eftersom det plötsligt förs in en ny roll kommer spelarna att vara väldigt sugna på att interagera med denne. Det är kanske inte riktigt meningen, men gör som ni vill.

Nu är det en fråga om tajming; efter en överenskommen tidsperiod, t.ex. fyra minuter, slås dörren upp av den osympatiska spelledaren som ny försett sig med en namnlapp med texten "Pappa/Alex". Bästa tänkbara är om den osympatiska spelledaren kommer in precis när "My dad" slutar med textraden, "now here is a man". Det kan bli svårt att tajma, men om man lämnar dörrar öppna och krämar på med musiken bordet det inte vara några problem. Vid detta tillfälle skall spelet som den osympatiska spelledaren satt igång på något sätt ha muterats så att alla spelarna väntar på någonting (eller motsvarande, spelledaren sträcker ut handen mot dörren och sjunger "now here is a man" och tre sekunder senare kommer Pappa), så att det klart och tydligt framgår att det hela var "riggat" när Pappa kliver in. Notera att Den otrevlige spelledaren måste vara densamma som spelat Pappa i *Nattvak hos Pappa*.

Detta är den enda scenen då Pappa är med förutom Pappas korta gästspel i *Nattvak med Pappa*. Målet med scenen är att slå hål på Pappas oklanderliga fasad. Ingjuta känslan av att Pappa kanske hela tiden varit en diktator, omöjlig att blidka. Är det bara så att de ville att Pappa skulle vara fantastisk? Är det inte så att Pappa också hade en demonisk sida, som man fruktade mer än tidningarnas svarta rubriker om neutronbomber och atomkraft? Det är en frågeställning värd att väckas.

Pappa skäller ut dem. Det är precis vad han gör. Det är som om Pappa



kommit tillbaka från de döda för att säga dem precis vad han tycker och tänker, säga sådant som han hållit på hela sitt liv men aldrig fått ut sig. Det är som om Pappa kommit ned till dem i Barnens hus från storhuset, påverkad och doftande av egenkryddat, fly förbannad för något som han tänker låta gå ut över barnen.

Här är det tanken att pappamyten skall få sig en rejäl knäck i och med Pappas utskällning av alla spelarna. När du planerar detta, var medveten om att det är åtta spelare ombord, d.v.s. två Stellan, två Rina och så vidare.

Använd rollmaterialet och utskriften av innehållet i Pappas band som grund för Pappas utskällning. Försök att använda sådant som spelarna gjort eller sagt och vända på det för att få maximal effekt. Pappas utskällning är också ett utmärkt tillfälle att införa ny information eller nya tankenötter åt spelarna. Dock har Pappa ingenting annat att säga om Stellan än ”Stellan, Stellan, Stellan”, mycket uppgivet.

Pappa skäller ut dem en efter en, utan att svara på tilltal, låtsas att han inte hör, att han inte är där, att han är kroppslös, att han bara är en röst. När det är gjort går han åt den sympatiska spelledaren. Utan att rikta sig direkt till den sympatiska spelledaren kritiserar han denne för hans optimism, för hans klan-tighet. Vad är verklighet, vad är bara trasiga minnen och hur står det egentligen till, frågar Pappa retoriskt. Med Den sympatiska spelledaren vid rodret är det inte konstigt om ingen förstår det eller kan avgöra. Därefter vänder han på klacken och går. Ytterligare en liten stund kan det dröja innan han kommer tillbaka igen, i rollen som sig själv, spelledare (nu inte nödvändigtvis osympatisk), utan namnlapp.

## Rina på månen/Stellan med frukost (1969)

Spelas parallellt med *Apollo i trädgården 82*. Rina är på månen. Hur hon kommit dit eller varför är inte speciellt intressant och är dessutom inga frågor som plågar Rina. På avstånd kan hon se månlandaren i *Apollo i trädgården* som spelas samtidigt närma sig månytan. I god teater- och filmstil talar Rina högt om sina tankar och ser på månlandaren som försvinner ned bakom horisonten där alltså stillhetens hav borde ligga. Rina ritar ett stort meddelande i månsanden till vännerna hemma på jorden.

Plötsligt kliver Stellan in i hennes värld, i sommarkläder, shorts och halvöppen skjorta. I handen har han en bricka med en skål med havregrynsgröt, två ostsmörgåsar, juice och en kopp te som Stellan själv skall ha. Han har varken skyddsdräkt, syrgastuber eller hjälm. Han har klivit rätt in i Rinas fantasi och först blir Rina arg, en ilska som snabbt övergår i panik när hon inser att Stel-

**Roller:** Stellan<sup>69</sup> och Rina<sup>69</sup> (stående); Petter<sup>69</sup> och Lina<sup>69</sup> (sittande)

**Plats:** Tomten utanför Barnens hus

lan svävar i livsfara. Hon försöker förklara för Stellan på samma sätt som mammorna alltid förmanar, att det är vansinnigt dumt att vistas i rymden utan skyddsdräkt, att man kan slitas i stycken av attraktionskrafterna från planeterna, att man kan förfrysa sig och att man måste ha både hjälm och syrgas så att man kan andas och radioutrustning och en massa verktyg.

Stellan försöker först förklara för Rina att ”det är frukost”, men når inte riktigt fram, och Rina frågar anklagande hur Stellan kom till månen egentligen. Stellan försöker förklara för Rina att det inte är roligt att leka, att han inte har någon lust, att Rina är tjuugoett år gammal och att det kanske inte riktigt passar sig, och skrattar åt henne. Sedan ställer han ned brickan och får strax därpå syrebrist och faller avsvimmad till marken. Rina handlar snabbt. Hon måste ta Stellan till månlandaren där det finns syre! Månlandaren befinner sig alldeles i närheten, bara tvärsöver scenen. Stellan<sup>82</sup> kan naturligtvis inte se Stellan<sup>69</sup> eller Rina<sup>69</sup>. Stellan<sup>69</sup> kan naturligtvis inte se Stellan<sup>82</sup> eller Rina<sup>82</sup>. Bara Rinorna kan tala med varandra.

Rinorna är väl medvetna om det allvarliga i läget, Stellan<sup>82</sup> kanske försöker hjälpa till i Rina<sup>82</sup>:s låtsaslekar (”nej, här borta ligger han ju!”) men kanske blir störd över att hon pratar till ”en annan Stellan” som han inte kan se. Stellan<sup>69</sup> är avsvimmad men öppnar då och då ett öga för att inte förlora kontrollen över situationen eller ger ifrån sig ett dramatiskt stön eller liknande. Rina försöker ta hand om Stellan efter bästa förmåga och får så höra Pappas röst.

Pappa förklarar vad han gjorde när en karl nästan hade drucknat en gång på polisbåten och hur man ger mun-mot-mun och framstupa sidoläge. ”Om du vill rädda Stellan måste du se till att ge honom syre. Du kommer väl ihåg hur det var när Petter räddade dig?” När Rina lutar sig fram och ”kysser” Stellan för att ge honom luft med mun-mot-mun-metoden har leken blivit litet för allvarlig för Stellan och han återfår liver fortare än kvickt. Rina blir själagläd. Hon kommer alltid att referera till den här incidenten som ”när jag räddade Stellan”.

Stellan försöker släta över det hela, är litet förvirrad, generad och känner sig överrumplad. Ät nu din frukost, säger han ganska barskt, och konstaterar att hans te hunnit bli ganska kallt.

## Apollo i trädgården (1982)

**Roller:** Stellan<sup>82</sup> och Rina<sup>82</sup> (stående); Petter<sup>82</sup> och Lina<sup>82</sup> (sittande)

**Plats:** Tomten utanför Barnens hus

Spelas samtidigt som *Rina på månen/Stellan med frukost*. Rina tyckte så mycket om Stellas och hennes Apollolek för tusen år sedan och hon har tvingat honom att leka den med henne till döddagar varje gång han kommer på besök. Stellan är minst sagt utled på den och nu vill Rina leka den igen. Stellan kanske

säger nej först, men slutligen handlar det om dåligt samvete och Petter och Lina hejar på och ”det är klart att Stellan och Rina skall leka”. Sålunda ut i trädgården igen med Lag69:s Apollolek i färskt minne. Men i Rinas huvud har leken förändrats, det handlar om att landa på Mars nu.

Stellan känner sig löjlig och försöker att med hela sitt kroppsspråk signalera att han faktiskt inte tycker att det är världens roligaste att leka med Rina, även om han inte vill erkänna det för henne. Rina irriteras över att Stellan inte är riktigt med och inte verkar ha full koll på vad som händer.

Mitt i detta kommer Rina och Stellan från Lag69 in med Stellans syrebrist och Rinas panik. Ja, leken har verkligen förändrats. Petter och Stellan kan inte se det andra laget, som vanligt är det bara Rinorna som kan se varandra och hjälpas åt med Stellan. Hur Rinorna tolkar situationen är helt upp till dem. Om man vill kan man se till att situationen med Stellan och syrebrist medför att de inte kan landa på Mars och att Rina blir otroligt ledsen.

## Lina och Rina (1969)

Spelas parallellt med *Lina och Petter*. Varje gång Lina och Rina lämnas ensamma blir Lina som förbyttn. Hon är elak och kommenderar Rina, domderar, och får Rina att gråta. Kusinerna har inga hemligheter för varandra och Lina har tillgång till hela Rinas liv när hon attackerar henne utan varesig syfte eller mål. Lina bara blir sådan. Här avslöjas inga jobbiga hemligheter. Det är bara Lina som är ond. Rina står på sig, skakar, och Rina82 försöker få Rina därifrån och på så sätt få stopp på det hela. Slutligen springer Rina ut från Barnens hus.

Varför är egentligen Lina så förbannad på Rina? Varför vågade varken Stellan eller Petter sätta stopp för hennes ständiga klagan?

Det är inte nödvändigtvis just denna speciella händelse som föregår Rinas försök att dränka sig. Däremot är det efter en liknande utskällning från Lina som *Rina går i sjön* utspelar sig.

## Lina och Petter (1982)

Överlappar till viss del *Apollo i trädgården 82*. Lina tycker inte om Petter, tycker inte om att det är Petter som vårdar Rina trots att det är Lina som arbetar inom sjukvården. Lina borde veta bättre än Petter. Lina borde kunna ge Rina mer, göra Rina bättre än den där Petter som verkar tycka att det är bäst att Rina gör som hon vill. Som inte sätter klara gränser eller klart och tydligt markerar för Rina vad som är rätt och fel. Som utan att bråka låter Rina leva i sin fantasivärld. När Rina jagar ut Stellan i trädgården för att leka Apolloleken tar Lina tillfället i akt att föra fram alla dessa åsikter för Petter. Hon är

**Roller:** Lina69 och Rina69 (stående), Petter69 och Stellan69 (sittande)

**Plats:** Barnens hus

**Roller:** Lina82 och Petter82 (stående); Stellan82 och Rina82 (sittande)

**Plats:** Barnens hus

övertygad om att Petter kommer att vika sig för hennes expertis och självklara argument. Petter som dock lovat både Pappa och Rina att ta hand om Rina, som speciellt lovat Rina att skydda henne från Lina (fastän han inte förstått varför) blir sårad och kränkt. Han lever vingklippt för att kunna ge Rina ett någorlunda dragligt liv och får nu skit för det.

Lina försöker helt enkelt ta Rina ifrån Petter. Så småningom kommer Stellan och Rina tillbaka, Rina förväntar sig honungsmjölk. De kan antingen delta i "vårdnadstvisten" eller inte. Om Lina och Petter skall tolkas som ett minne kanske alla känner till Linas strävan att få rå om Rina och det kan bli föremål för diskussion i det sittande spelet.

## Rina går i sjön (1969 & 1982)

**Roller:** Rina69, Rina82, Petter69 och Petter82 (monolog); övriga spelare sittande i respektive tidsperioder

**Plats:** Nere vid bryggan

Gemensam händelse för båda lagen. Båda Pettrarna och båda Rinorna på scenen samtidigt. Rina går i sjön för att ta livet av sig, Hon upptäcks av Petter som kastar sig i vattnet och bärgar henne. Det hela gick så fort, det är så svårt att veta vad som egentligen hände. Åsikterna går isär. Ibland minns Petter si, ibland så. Pettrarna tänker sig hur Rina tänkte och kände – egentligen försöker han nog mest rättfärdiga sitt eget handlande och gotta sig i sin egen räddning av Rina. Kanske är det för att han känner att det är det enda vettiga han har gjort i livet? Rinorna tänker sig in i Petters situation, men med en litet annorlunda vinkling. Rina ville verkligen dö, hon upplever nästan Petters räddning som ett straff; för Rina är Petter "ond". Förklarar det hennes övriga beteende gentemot Petter sedan dess?

Detta är återigen en monolog med två Rinor och två Pettrar. Händelsen avser att visa skillnaden i upplevelse mellan Petter och Rina, och även mellan Pettrarna och Rinorna med tanke på åren mellan dem.

Eftersom det är en monolog står de som håller monolog stilla och de som inte håller monolog rör sig. Ett bra förslag är att dramatisera själva händelsen på ett sätt eller ett annat, gärna de delar som inte kräver dramatik: att låtsas simma omkring i vattnet och låtsas bli räddad skapar inte nödvändigtvis ett bra rollspel (personligen skulle jag, Pappa, snarare säga tvärtom, men det betyder ingenting). Mycket bättre är då att ligga i Petters knä och hosta vatten eller något annat som inte kräver en massa fysiskt spel.

Samtidigt med monologerna har de sittande Stellan och Lina full möjlighet att referera kring det som händer förstås, kalla tillbaka dem till *Pappas födelsedag* eller *Pappas begravning*. Låt Stellan och Lina fortsätta diskussionerna så att detta blir ytterligare input till spelarnas monologer.

## Pappa på band (1969 & 1982)

Spelas eventuellt samtidigt som någonting annat. Bandet existerar i 1982-världen och det slår Lina att hon vet var bandet är, det ligger i den låsta sekretären som står uppe i Storhuset, nej vänta! där borta står ju sekretären! Den har tydligen flyttats ned till Barnens hus. I något av de låsta facken finns det där bandet som Pappa bad Lina (i tron att hon var Rina) att ta hand om och låsa in. Det är bara att bryta upp eller hitta nyckeln som är gömd på det vanliga stället, ni vet.

Det finns inga texter i spelarnas rollhäften som har med återfinnandet av bandet att göra, utan det måste ske med hjälp av spelledarna. Man kan tänka sig att blotta förekomsten av rutan "Pappa på band" kan initiera en sådan diskussion, men omständigheter saknas.

Pappa har alltså haft en form av dagbok som han spelat in på band. Det finns bra dagar och dåliga dagar. Mot slutet har Pappa gjort ett "samlings-band" med olika meddelanden som han känner att han vill dela med sig av. En röst från andra sidan graven.

Det är en viktig poäng att även Lag69 får lyssna och höra, även om de inte på samma sätt som Lag82 "får" öppet interagera med bandspelaren, även om tanken är att deras spel också skall påverkas av innehållet på bandet.

På bandet samtalar Pappa med sig själv, pratar om sitt liv, kommer med ursäkter och här raseras hela bilden av Pappa som superhjälte. Han varvar också bandets allvarliga innehåll med korta snuttar av musik. Bandmaterialet är ganska omfattande och det finns ingen anledning att lyssna igenom hela bandet. Låt spelarna lyssna så länge de har lust. En utskrift av bandmaterialet finns som separata ark.

Tanken bakom scenen är att rollerna skall ges tid till att lyssna på inspelningar som Pappa gjort mot slutet av sin levnad och att Pappas superhjätestatus skall raseras inför alla kusinerna samtidigt, det enda sättet att få detta till stånd. Hur reagerar rollerna inför Pappas totala avståndstagande från sin egen myt? Vågar man ens då ifrågasätta Pappa mer än i tanken?

Det är i stort sätt omöjligt att avgöra hur bandet kommer att tas emot. Tyvärr är spelgrupper ofta så sugna på indata från arrangörer och spelledare att de kommer att lyssna på bandet till slut bara för att. Därför har vi valt att göra bandet orimligt långt, och försökt att göra informationsinnehållet allt tunnare. Försök att få spelarna att förstå att de inte behöver lyssna på allt, att det är okej att stänga av bandet efter ett tag. Rinas tjat om att se på månlandningen är ett bra verktyg för att få dem att stänga av bandspelaren. Ett annat är att låta sändningen av månlandningen starta för Lag69 och låta Rina82 meddela att hon satt på bandet på teven. Det finns ingenting som hindrar att de används samtidigt, men ändå.

**Roller:** Samtliga spelare i båda lagen (sittande)

**Plats:** Barnens hus

Observera att Lag69 inte har bandet, men att de borde ta tid till att lyssna på det de också, och använda det materialet i sitt spel.

## Månlandningen (1969)

**Roller:** Hela Lag69 (sittande)

**Plats:** Barnens hus

För detta ändamål är det bra om man har byggt en tevesoffa i Barnens hus som man kan samlas kring och titta på teven. Helst står också Lag82 bakom dem så att vi får ett familjefoto.

Spelas parallellt med *Månlandningen 82*. Oavsett vad de gör måste det omedelbart avbrytas. Det har blivit dags nu för teve att sända direkt från stillhetens hav. Månlandaren är på väg att ta mark. (Det finns inget utrymme nu för att spela minnen och drömmar – nästan alla rollspelare älskar input, trots att de just sondmatats i *Pappa på band*. Chansen/risken att någon spelare försöker få till stånd ett stående spel här är extremt liten.) De bänkar sig framför teven och ser de första svartvita bilderna från månen, hur månlandaren sänker sig mot marken. Det är alldeles knäpptyst. Stellan mumlar ”det är fantastiskt”, men det är allt. Rina är alldeles uppslukad. De sitter och tittar på månlandningen ända fram till slutet. I bakgrunden fortsätter de vuxnare med sitt firande av Pappa. En liten sup för en man, men nådastöten för hans lever.

Så är det plötsligt dags för Månlandningen. Timmen är sen och på teven som stått på en stund har pausbilden försvunnit och en allvarsam hallåa påannonserar den första direktsändningen från en annan himlakropp. Radiovågorna går ut över Jorden och Stellan och Rina är på helspänn. De kurar i soffan och känner stundens allvar. Månen skall komma till dem genom etern, in i deras vardagsrum via teven. Det är nu det sker. Nu. Nu.

De ser på månlandningen i tysthet. Andaktsfullt. Detta som de väntat på så länge och som nu slutligen verkligen sker. Det otroliga som blir verklighet inför dem. Radiosignaler som går från stillhetens hav, från en himlakropp ned till just dem, till deras teveapparat och omvandlas till ett bildbudskap som kommer att gå till historien.

I bakgrunden fortsätter de vuxnares fest. Man kan höra klirret av glas och ljudet av sång. Till synes omedvetna och oberoende av att världen nu för alltid förändras fortsätter festen. Som om den försöker tala om för kusinerna att ingenting faktiskt kommer att vara annorlunda imorgon. De kan höra skratt. Pappas stora röst.

De har ingen lust att gå tillbaka till festen. Att gå tillbaka upp i Storhuset och prata och äta. Lyssna på grammofonskivor och pina i sig det egenkryddade brännvinet. De suger på den här karamellen, försöker att minnas varenda liten detalj i detta omvälvande, stora. Drar streck för gammalt liv, kliver över gränsen och påbörjar ett nytt. Om de skall minnas en kväll i sina liv skall de minnas den här, för i slutändan kommer det att vara den här kvällen som var värd någonting. Just den här kvällen som var början till slutet på någonting, och startskottet för något annat som avlöser det första. Sändningen tar slut och de svarta och vita myrorna kämpar bakom den buktande glasrutan. Ingen kommer sig för att stänga av teven, gör någon det är scenariot slut. Bara så där.

## Månlandningen (1982)

Spelas parallellt med *Månlandningen* 69. Rina tjarar till sig att de skall se på månlandningen, dricka honungsmjolk och äta ostsmörgås som förr i tiden. De ser på månlandningen på Pappas videoband och alla säger med i Armstrongs klassiska replik. Ute i trädgården landar en annan månlandare. Det är Pappa som kommit för att hämta Rina. Det är dags nu att resa. De väntar på oss på Mars. Pappa har kaffe och smörgåsar med prickig korv. De är rustade för en månresa. Rina kan välja att ge sig av in i fantasin eller stanna kvar på Granhamn. Stellan pekar igenkännande mot teverutan. Är det någon som vet hur det gick i hockeyn?

Trots att det är Pappas begravning tjarar och tjarar Rina om att de skall se Månlandningen på video. De har den inspelad. Rina har den inspelad. Pappa kanske också vill se på månlandningen, det är ju ändå hans videoband.

Pappa skaffade det när han ville visa för Rina att det faktiskt inte var en bluff. Att vi varit på månen. Att det var sant och inte en studio. Många nätter satt han och gick igenom videon bild för bild. För att vara säker själv, för att inte själv bli lurad.

Ingen är först på humor, eller vill vara på humor. Det är bara Rina som plockar och fingrar med sina videoband och vill se på månlandningen tillsammans med alla andra. Se på månlandningen och mysa, låta sig fascineras, låta sig suggereras. Göra varm honungsmjolk och ostmackor och sitta tysta, tysta med teveflimmer i ansiktet. Ta sig tillbaka till en tid som var förr, före alla farsoter. Utan miljöförstöring, utan sjukdomar. Med Pappa vid liv. Men är det då så lämpligt egentligen? I svarta kläder, sorgedok? Månlandningen? Bara för Rinas skull?

Det är klart, Pappa var ju också nästan lika fascinerad av rymden som Rina. Som Stellan en gång var. Platsen som Rina tog över. Ärvde på något sätt kunskaperna om teleskop, planetnamn och avstånd och ljusets hastighet på samma sätt som Stellan ärvde Petters gamla avlagda tennisskor. Och vad hade vi egentligen att säga varandra, vad kunde mer bli av den här kvällen som kunde göra den bättre? Vad var egentligen bättre än att sluta när allt var som bäst (hur bra eller dåligt det nu vara månne) och Månlandningen kändes som ett bra slut på kvällen. Ungefär som att titta på Grevinnan och betjanten varje jävla nyår. Fast kanske litet mer spännande och verklighetsanknutet. Fast med sämre skådisar.

Tillslut faller de till föga för Rinas ivran. De låter henne få som hon vill, och dessutom skulle Pappa nog ha velat ha det så. Ganska symboliskt om man bara vill, Pappas själ lämnar jordelivet och tusentals kilometer över jorden

**Roller:** Hela Lag82 (sittande)

**Plats:** Barnens hus

Det blir ett riktigt fint familjefoto om 82:orna ställer sig upp bakom 69:ornas ryggar när de tittar på teven.

Hjälp spelarna att minnas att de alla skriker med i Armstrongs klassiska replik: "It's a small step for a man, but a giant leap for mankind."

*Spelmateriel finns i form av en videokassett med månlandningen som avslutas med eftertext.*

sätter en man sin fot på en tidigare orörd himlakropp. Det är bara att mata videoapparaten. De har sett månlandningen till leda. Precis som Stellans lek med landningen i trädgården. De kommer alla att säga högt tillsammans med Armstrong: "It's a small step for a man, but a giant leap for mankind."

Ute i trädgården tar en fyra ton tung månlandare mark. Landningsställen borrar ned sig i månjorden, månrabatterna. Läger under sig ett mindre bestånd av Regina Rhoear.

Bromsraketer och styrraketer ger ifrån sig små, mjukt konformade lågor som kastar ett gult, murrigt sken över trädgården och syns genom fönstret. Rina kan se den, se hur Pappa stiger ned för trappan i sina seglarskor. Sätter en försiktigt fot på marken liksom för att bli säker på att den håller för tyngden, sedan andra foten och ställer sig på tomtmarken så att han kan se rätt in genom fönstret, in i boden, Barnens hus, och betrakta kusinerna, rätt nöjd med vad han ser.

Han vinkar till Rina som vinkar tillbaka. Han pekar mot natthimlen och slår på ovansidan av vänsterhandens vrist där en klocka brukar sitta med långfinger och pekfinger. Sedan vinkar han åt Rina att hon skall komma, och Rina går ut för att möta honom. Pappa ger Rina en kram och ber henne stiga in i månlandaren och kliver efter själv. Det skakar när den lyfter och trots att det hörs jättehögt genom de tjocka isolerade väggarna tycks de kvarvarande kusinerna inte märka av något. De kan se dem genom fönstret, snart ser de hela tomten och stillhetens hav. Hela Granhamn breder ut sig för deras fötter, blir mindre och mindre. Nu Rina, är du i rymden.

Tror ni att det är en riktig månlandare som hämtar Rina, eller att hon bara drömmer som vanligt – för det är väl drömmar?

Vill man vara symbolisk kan Rina<sup>82</sup> vinka Rina<sup>69</sup> till sig men det blir nästan litet för sockersött, eller hur?

*Författarens kommentar: Seglarskorna var mjuka och nedslitna. Han hade dem på sig när han spände dörren efter låten och lät oss åka. Sådan var han, på tretton år lyckades han inte ens slita ned ett par seglarskor. Jag letade och letade på tomten runt omkring platsen som inramades av avtrycken från månlandarens jätteben. Klev han aldrig ned på marken? Stannade han på sista stegpinnen? Så måste det ha varit, för hur jag än letade hittade jag – ja, ni vet vad jag skall säga nu – inga spår efter Alex.*

*lycka till i livet, önskar Petter*



## Låtlista Inga spår efter Alex

De flesta moderna spelledare har sin uppsättning av filmmusik som de känner väl till och använder. Vi vill komplettera denna samling med några musikspår som är viktiga i Inga spår efter Alex. Det är musik till Disko i Danmark och ambientbakgrundsmusik.

### Cd#1 – Tema: Danmark

#### *Danmarkssamlingen*

Danmarkssamlingen består av 13 versioner av Downtown, ni vet. Spela Downtown när kusinerna pratar om sina resor och framförallt när de befinner sig på Pumpehuset i Köpenhamn. Versioner som passar bäst 82 är: *Dolly Parton*, *RX*, *B52's*, *Chinese Laundry* och *Holly Cole*. Spela samma version för Rinorna och RX för Petter82:s monolog.

1	Downtown med Petula Clark	03:09
2	Downtown med Dolly Parton	03:20
3	Downtown med RX	04:57
4	Downtown med Frankie Boy	02:12
5	Downtown med B52's	02:57
6	Downtown med Cha-cha-cha	02:00
7	Downtown med Cilla Black	03:49
8	Downtown med The Osmond Brothers	02:38
9	Downtown med Ray Conniff	02:26
10	Downtown med Graeme Bell (instrumental)	02:32
11	Downtown med Chinese Laundry	03:20
12	Downtown med Holly Cole	03:52
13	Downtown med Petula Clark (french version)	03:08

#### *Minnen*

Minnen är till Petter82 text #17. Denna text har egentligen ingenting med någonting att göra, men man kan försöka att väcka Petters minne av #17 till liv med denna musik. Dessutom är det Leonard Cohen.

11	Memories '77	05:59
12	Memories '79	04:39

#### *Pappa och Paul Petersen*

Detta är alltså låten som Paul Petersen skriver i tillbyggnaden inspirerad av Pappa, om man får tro Pappa rätt. Denna spelas första gången under Pappa och Paul Petersen, men även senare om man känner att det är rätt. Spelldaren sjunger lämpligen med i låten eller mimar. Texten finns på valfri rollhäftesbaksida eller lägst bak i spelldarhäftet.

13	My Dad med Paul Petersen	02:27
----	--------------------------	-------

### Cd#2 – Apollo

Denna skiva innehåller relativt långa ambientspår för Apollo i trädgården och andra "rymd-scener". Musiken är skriven för Alex av Linus Gabrielsson.

1	Mein Vater	11:25
2	Aux astres	08:10
3	Da Nang '69	09:42
4	Treize ans	03:29

### Band#1 – Pappa på band

Pappas band; 45 minuter elak eller jobbig Pappa. Spelmateriel till händelsen "Pappa på band".