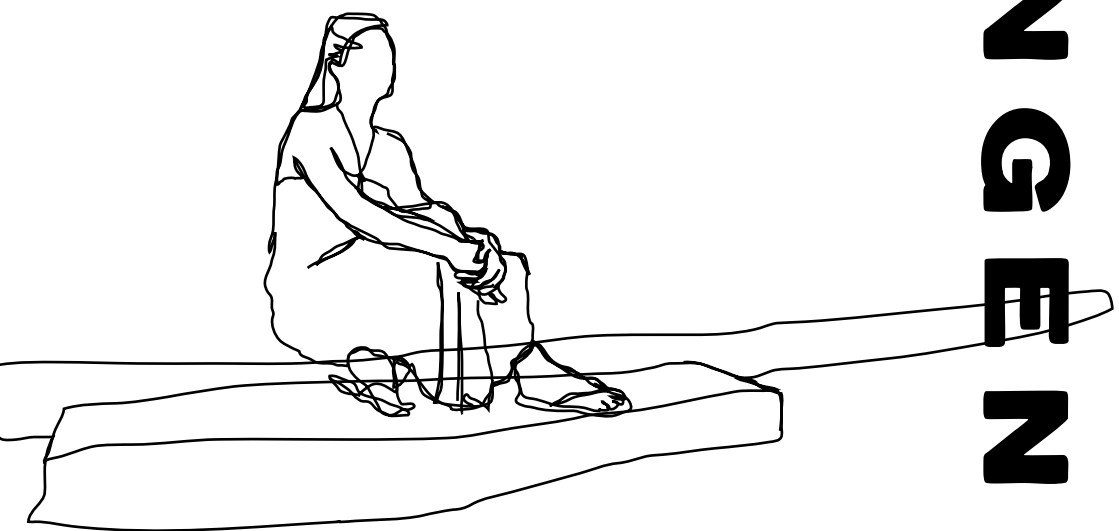


VEJLEDNINGEN

KVINDEN DER VAR



Fastaval 2008

Et rollespil af Peter Fallesen og Morten G. Petersen

Layout og design af Magnus Udbjerg

En stor tak til Anne Vinkel Hansen, Lars Nyberg, Peter Dyring-Olsen, Jonas Harild, Klaus Meier Olsen, Mette Finderup, Johanne Wenstrup, Magnus Udbjerg, Malik Hyltoft, Troels Rohde Hansen, Marie Wolfsberg Oscilowski, Kristoffer Rudkjær, Monica Traxl og planB for inspiration, spilstest, værdifulde kommentarer og hjælp til udvikling af spillet.

KVINDEN, DER VAR

Indenfor blaffer stearinlyset. Udenfor slår regnen mod ruden, og trækker lange våde spor ned af glasset. Det er som om regnen følger de tårer, der løber ned af mine kinder. Hvorfor mistede jeg hende?

I sin iver griber han ud efter hendes hånd. Hun kigger op, deres øjne mødes. Kærligheden gnistrer.

Sneen knirker under deres støvler, de går arm i arm under stjernemylderet. De er verdens bedste veninder, og verden ligger for deres fødder. De snakker drenge.

Stoltheden brænder i hans kinder, han rejser sig ved hendes side og taler. Stemmen skælver: "Ingen skal tale sådan om min søster".

Hun samler skårene af askebægret op. Det er formet i ler af klodsede fingre. På undersiden er ridset hendes datters navn, det er fra den gang i hun gik i 2. klasse. Hun kigger op på sin nu voksne datter, begge stirrer de fortabte på hinanden. Så bryder vreden frem.

De er nu alene med minderne om hende. Selv er hun borte, hun har forladt dem. De elskede hende på hver deres måde - og hun elskede dem. Kærligheden mellem dem bliver til minder, og minder bliver til usikkerhed. De er alene.

"Kvinden der var" er en fortælling om kærligheden i dens mange facetter – kærligheden, som forældre, søskende, venner og elskere oplever den. Det er en fortælling om at have elsket og at have mistet. Dette er historien, som den udspiller sig mellem mindet om hende og de, der er ladt tilbage. Hvorfor mistede de hende, hvem svigtede og hvem elskede?

Scenariet henvender sig til spillere, der gerne vil tage et medansvar for fortællingen og som kan håndtere de tunge temaer på en moden måde. Den udspillede historie vil i høj grad afhænge af, hvad spillerne selv tager med ind i spillokalet. Samtidig arbejder scenariet med fysisk kontakt som virkemiddel.

Genre: Tragisk kærlighedshistorie

Antal spillere: 4 spillere og medspillende spillede

Spilletid: 4 timer + opvarmning



KVINDEN DER VAR

KVINDEN DER VAR

INDHOLD

Kvinden, der var	1
Introduktion	4
Forberedelser	6
Spilleets regler	7
Første afsnit: De fire, der mindes	7
Andet afsnit: At være spilleder	10
Tredje afsnit: Kvinden, der var	12
Fjerde afsnit: Spilleets forløb	14
Temaerne	15



KVINDEN DER VAR

INTRODUKTION

Fire mennesker mødes for sammen at mindes. De har alle elsket den samme Kvinde, og de har alle fire mistet hende. Hun er ikke død, men har valgt at forlade dem for ikke at vende tilbage.

I begyndelsen af mødet fylder hun meget i deres sind, men som de får talt sammen om begivenhederne, der førte til tabet af hende, trænger hun sig mindre og mindre på. Helt borte er hun dog aldrig.

SÅDAN SPILLES "KVINDEN, DER VAR"

Der er ingen fast spillerer i "Kvinden, der var". Din opgave er at læse materialet igennem, gøre spillokalet klar og at formidle spillet til de andre spillere. Derefter spiller du med på lige fod med de andre spillere. Du vælger lige som de andre spillere at spille en af de ni roller i spillet.

Fire af deltagerne spiller de fire personer, der mødes for at mindes. De skal ved spilstart vælge en af de otte roller. De otte roller har hvert deres forhold til den niende rolle - Kvinden, der var - og de har elsket hende på hver deres måde. Den femte spiller skal spille "Kvinden, der var", der har to funktioner i spillet; hun optræder i alle mindescenerne, og mellem scenerne optræder hun som en tanke i de andres hoveder.

Ved spillets begyndelse skal rollerne fordeles ved, at deltagerne enes om fordelingen af roller. "Kvinden, der var" skal fordeles først.

Spillet begynder med en opvarmning, hvor spillets værktøjer og roller introduceres. Herefter begynder selve spillet, som strækker sig over en prolog og tre akter. I prologen finder vi ud af, hvilken hændelse det var, der gjorde at "Kvinden, der var" forlod de fire, der sidder og mindes hende. I de tre akter udspilles forløbet frem til tabet af hende. Der er et tema for hver akt, og når temaet er blevet udspillet, kan akten afsluttes. Efter tredje akt slutter spillet.



KVINDEN DER VAR

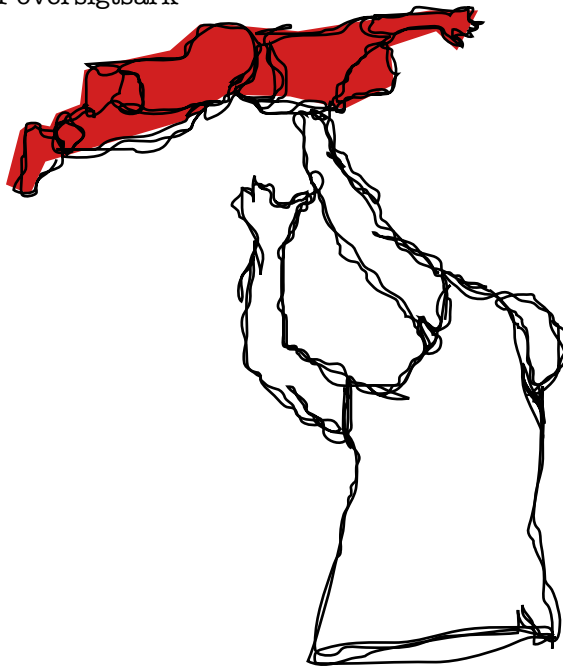
Prologen og akterne spilles ved, at de fire spillere sætter mindescener med sig selv eller for hinanden. I hver mindescene optræder Kvinden. Imellem mindescenerne har Kvinden mulighed for at sætte spille på pause, og gennem tale og fysisk kontakt at tale med spillerne og spørge dem ud om deres forhold til hende.

Der kan forekomme intriger imellem personerne. En hemmelighed i dette spil er kun noget værd, hvis den kommer i spil. Del gode ideer til en spændende intriger mellem personerne med de andre spillere.

Spillet er for fem deltagere og varer fire timer.

SPILLETS KOMPONENTER

- Spilvejledning
- Opvarmningshæfte
- 9 Rollebeskrivelser ("Kvinden, der var", Faderen, Moderen, Storebroderen, Storesøsteren, Vennen, Veninden, Elskeren, Elskerinden")
- 4 sæt inspirationsark med sceneoversigter
- 1 spilledervejledning
- 1 oversigtsark



KVINDEN DER VAR

FORBEREDELSE

1. Læs spilvejledningen og opvarmningshæftet igennem
2. Indret spillokalet. Spillet foregår rundt om et bord. Sørg for et bord til fire spillere og for at der er plads til, at den femte spiller kan gå rundt om bordet undervejs i spillet.
3. Præsenter kort spillet for de andre spillere. I opvarmningen læres rollerne at kende, og hvordan spillets værktøjer fungerer. Der vil være fysisk berøring undervejs i spillet, hvor "Kvinden, der var" kommunikerer med de andre spillere ved at røre ved deres arme og skuldre.
4. Fordel rollerne.
Tal sammen om, hvilke roller I kunne tænke jer at spille.
Først skal en spiller vælge "Kvinden, der var". Det står jer frit for hvem af jer, der vælger hende. Vi anbefaler, at "Kvinden, der var" ikke nødvendigvis spilles af en kvinde. Den, der har hende, kommer ikke til at sætte scener for de andre spillere. "Kvinden, der var" kan være en krævende rolle at spille, og vi anbefaler, at I giver rollen til en spiller, der ikke er bange for at være i centrum.
Dernæst skal de fire tilbageværende deltagere hver vælge en rolle. De sidste fire roller skal ikke anvendes.
5. Gå i gang med opvarmningen. Anvend øvelserne i Opvarmningshæftet.
6. Efter opvarmningen skal de fire spillere sætte sig ved bordet, og I skal anbringe et inspirationsark ved hver spiller. Læg oversigtsarket og spilledervejledningen på bordet. "Kvinden, der var" skal ikke sidde med ved bordet.
7. Sæt musikken i gang og begynd med spillets Prolog. I kan nu gå i gang med at spille.



SPILLETS REGLER

De følgende afsnit beskriver de enkelte dele af spillet, og hvordan de forskellige mekanikker anvendes. Under selve spillet kan Spiloversigten, Spilledervejledningen og Inspirationsarkene anvendes til hurtig vejledning.

Reglerne består af fire afsnit. Det første afsnit handler om, at spille de fire roller, der sidder og mindes, og hvordan de sætter mindescener. Det andet afsnit handler om at være spilleder. Det tredje afsnit handler om at spille Kvinden, og om hvordan hun kan sætte spillet på pause mellem mindescenerne, og hvordan hun gennem fysisk berøring af spillernes arme og skuldrer taler med dem. Fjerde afsnit handler om spillets forløb.

FØRSTE AFSNIT: DE FIRE, DER MINDES

De fire personer, der mødes for at mindes, sidder rundt om et bord. Her fortæller de hinanden om deres minder for ikke at glemme "Kvinden, der var". På skift fortæller de enten om et af deres egne minder eller omtaler et minde, som en af de andre havde med "Kvinden, der var". Hvert minde udspilles som en mindescene, hvor hun optræder. Når personerne ikke er ved at udspille en mindescene, kan hun kort sætte spillet på pause for at tale med en af de fire roller om dennes minder.



KVINDEN DER VAR

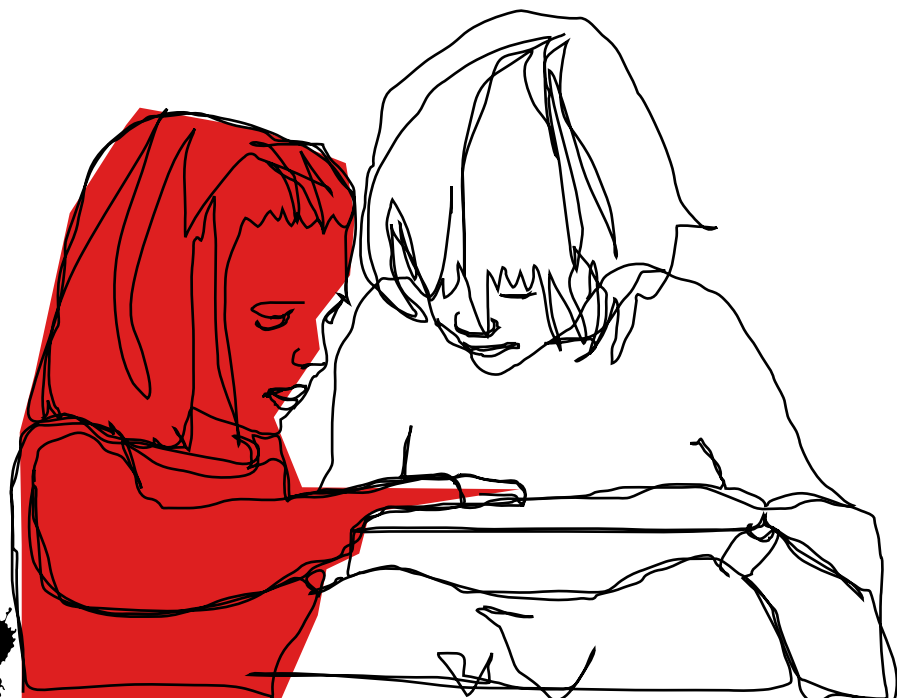
AT SÆTTE EN MINDESCENE

Man kan sætte mindescener for sig selv eller for andre, men fælles for alle mindescener er, at "Kvinden, der var" optræder i mindescenen. Den spiller, der sætter mindescenen, er spilleder for scenen, medmindre man selv optræder i mindescenen, i så fald er spilleren til højre spilleder. Man må ikke sætte to mindescener i træk.

I Prologen skal I anvende et af sceneforslagene på Inspirationsarket. I de efterfølgende tre akter er der valgfrihed.

Hvad skal en scene handle om?

Scenen skal handle om en episode i deres liv med "Kvinden, der var". Det skal være en episode, hvor der er en konflikt, og hvor udfaldet af konflikten kommer til at sige noget om forholdet til hende, og som derved peger hen imod hvorfor, de mistede hende. Det kan være scener, som man gerne vil se de andre i, eller som man gerne selv vil optræde i. Udfaldet af scenen kan være bestemt på forhånd, eller det kan blive afgjort, når man spiller scenen.



KVINDEN DER VAR

Okay. Her er kommer så en helt anden måde at forklare det på. Tag en tv-serie som Venner, Blomsterbørns børn eller lignende. Det forekommer fra tid til anden, at de laver en "billig" episode, der mestendels består af karaktererne, som taler om gamle dage, og hver gang en karakter refererer til en tidligere hændelse, så klipper handlingen til en tidligere episode i serien. F.eks. hvis nu Rachel og Ross taler om den gang, hvor Monica gjorde dette og hint, så klipper handlingen tilbage til netop den episode, hvor det skete. Efterfølgende kan Monica så fremhæve en episode, hvor Ross og hende gjorde et og andet, hvorefter handlingen atter klipper.

Dette minder meget om at sidde og mindes – når I mindes, "klipper" I ved at påbegynde at spille en mindescene. Forskellen er, at "publikum" ikke har set hændelserne tidligere, i modsætning til tv-serien, hvor publikum kan genkende den scene, der bliver genudsendt.

Forestil dig videre, at Chandler har forladt tv-serien for nogen tid tilbage. I denne special-episode af Venner, der gælder det, at alle de scener som Ross, Phoebe osv. omtaler, alle er scener, hvor Chandler optræder. Så Ross kan således minde folk om en episode, hvor han og Chandler optrådte, og Phoebe kan minde folk om en episode, hvor Chandler var i teatret med Monica og Rachel. Som noget helt særligt gæsteoptræder Chandler i denne episode af Venner. Han optræder nærmeste som et spøkelse, hvor han kan henvende sig til den af vennerne, som lige har optrådt i flashbacket sammen med ham, og udspørge vennen om det, der skete i scenen.

På samme måde kan "Kvinden, der var" udspørge de fire personer, der sidder og mindes. Efter hver mindescene har hun mulighed for at sætte handlingen på pause, og tale med en af personerne om det, der skete i scenen.



KVINDEN DER VAR

ANDET AFSNIT: AT VÆRE SPILLEDER

De fire, der mindes, skiftes til have funktion som spilleder. Når en spiller sætter en mindescene, hvor denne ikke selv optræder, så er spilleren spilleder for mindescenen. Optræder spilleren selv i mindescenen, så er spilleren til højre spilleder.

Spilleders opgave er, at påbegynde mindescenen, introducere bipersoner, skubbe på handlingen og afslutte mindescenen.

- At påbegynde en mindescene:
Som spilleder har du udtænkt et oplæg eller fået et af din medspiller. Du bruger oplægget til at beskrive stedet, og hvem, der er til stede. Du kan uddele biroller til de andre spillere, eller du kan lade de andre spilleres roller optræde i scenen.

I oplægget har du konturerne af en scene. Det er nu din opgave at bringe scenen til live. Præsenter omgivelserne både før scenen rigtig går i gang, men også undervejs, hvis der er nogle passende elementer at trække ind i scenen.

Hvad sker der omkring personerne? Hvordan er vejret? Hvilke lyde og lugte er der? Hvem er til stede? Hvad sker der ved arrangementet?

- At introducere bipersoner:
Introducér kun de personer, som vil hjælpe scenen videre. Der er ikke altid behov for flere personer, og nogen gange er de personer, som er i scenen måske i vejen. Hvis en biperson ikke passer ind i scenen, så hjælp med til at fortælle personen ud af scenen igen. Måske ringer hans telefon? Måske falder hun i søvn igen? Måske kalder hans kone på ham?

- At skubbe på handlingen:
Hvis en scene trækker i langdrag, kan du enten runde scenen af, eller skubbe på handlingen.
 - Bed en spiller fortælle hvilke tanker, der går gennem hans rolles hoved. Stil ledende spørgsmål, hvis din medspiller er gået helt i stå.
 - Introducér en biperson, som skubber konflikten i den rigtige retning, f.eks. dukker en fortrukket bølge op, som vil i lag med Hende, eller en veninde er blevet syg af at drikke for meget.
 - Skub handlingen frem i tid, fortæl f.eks. at sådan fortsatte de i 30 minutter eller to dage eller hvad der nu er passende, og genstart handlingen, men nu i en skarpere situation end tidligere, evt. ved at introducere en begivenhed, der forværrer situationen.
- At afslutte mindescenen:
Det er din opgave at afslutte mindescenen. Du afslutter mindescenen med ordene: "Og sådan mindes disse begivenheder". Derefter er I alle tilbage, hvor jeres roller sidder og mindes.
 - Nogle scener slutter helt naturligt.
 - Trækker en scene i langdrag skal spilleder "skubbe til handlingen og genstarte den".
 - Atter andre scener egner sig godt til et pludseligt cut. Hvis der er et sted, hvor det synes passende at afrunde en scene med en cliffhanger, så kan du gøre det. Hvis dine medspillere dog fortsat ønsker at spille scenen, fordi de ikke mener, at de er helt færdige, så giv dem muligheden for at runde scenen af på anden vis.

KVINDEN DER VAR

TREDJE AFSNIT: KVINDEN, DER VAR

Hun er den kvinde, som de har elsket, og som de har mistet. De fire mødes for at bearbejde deres minder, og des mere de får talt om dem og får genskabt forløbet omkring tabet af hende, dets mindre trænger hun sig på i deres sind. Dette afspejles ved, at kvinden ”fylder” meget i første akt, når hun indgår i en dialog med dem, mens hun næsten er helt væk i tredje akt.

Kvinden optræder på to måder i spillet. Når de fire personer sidder og mindes, kan hun sætte spillet på ”pause”, og udspørge en af de fire om deres minder med hende. Des længere fremme i spillet vi er, des mere fjern bliver hun. Den er anden funktion er, at spille kvinden i mindescenerne. Hun optræder i alle mindescenerne.

Der er nogle helt særlige regler for at spille ”Kvinden, der var”. Disse er uddybet på hendes karakterark. Det særlige ved hende er den måde, som hun sætter spillet på pause. Når det sker, skal hun være i fysisk berøring med den spiller, som hun taler med.

AT SÆTTE SPILLET PÅ PAUSE

Mellem mindescenerne foregår spillet mellem de personer, der sidder om et bord og mindes. Her kan ”Kvinden, der var” indgå i en dialog med en af de fire personer. Når hun indgår i en dialog, så bliver spillet sat på pause. Ingen spillere kan sætte scener, når hun taler med en af de fire spillere. Samtalen foregår inde i hovedet på personen, der taler med hende, og selvom de tre andre roller ikke kan høre samtalen, så kan spillerne det.

Spilleren, som kvinden er i dialog med, skal blive siddende på sin plads under samtalen. Det er ikke meningen, at vedkommende skal kunne vende sig rundt og se hende. Hun er en tanke i hovedet på vedkommende.

For at indgå i en dialog, skal ”Kvinden, der var” være i fysisk berøring med spilleren, hun taler med. Som spillet skrider frem bliver hun mere og mere fjern.

FYSISK BERØRING

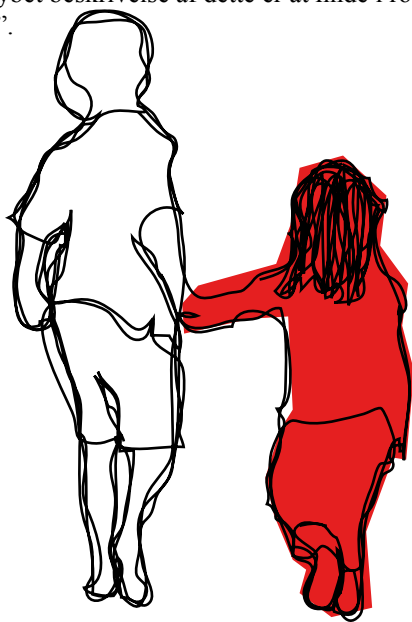
Når spillet er sat på pause, kan kvinden kommunikere med en af spillerne, men det kræver, at hun er i fysisk berøring med spilleren.

I begyndelsen har hun stor kontakt med den, som hun er i dialog med, men for hver akt har hun mindre og mindre kontakt med de fire, som sidder og mindes hende. Kvinden står altid fysisk bag den person, som hun taler med. I første akt skal hun have øjenkontakt og hun skal røre ved personens skuldre og arme, hun kan desuden også tale med personen. I anden akt må hun ikke længere have øjenkontakt med spilleren, men hun skal stadig røre ved personens arme og skuldre, og hun må tale med vedkommende. I tredje akt kan hun kun kontakte spillerne gennem fysisk berøring af arme og skuldre, hun kan hverken se dem i øjnene eller tale med dem – det er kun gennem den fysiske berøring, at hun kan ”føre en samtale” med en anden spiller.

Den fysiske berøring går på, at Kvinden kan understrege sine spørgsmål og kommentarer ved berøringen af armene og skuldrene. I første og anden akt støtter berøringen hendes spørgsmål, i tredje akt er det hendes eneste måde at komme i kontakt med spillerne på.

Berøringen er begrænset til, at spilleren bruger sine hænder til at røre ved de andre spilleres skuldre og arme.

En uddybet beskrivelse af dette er at finde i rollebeskrivelsen af ”Kvinden, der var”.



KVINDEN DER VAR

FJERDE AFSNIT: SPILLETS FORLØB

TID OG STED

Det sker et sted i dagens Danmark. Hvor og hvornår det sker, er ikke så vigtigt. Det eneste sikre er, at mødet finder efter at kvinden har forladt dem, og at mødet er omtrent et halvt år efter begivenhederne i opvarmningsscenerne,

INSPIRATIONSARKET

Til prologen og til hver akt er der et inspirationsark med forslag til scener. I prologen skal foreslagene anvendes. I de efterfølgende akter er det valgfrit.

Et sceneforslag på et inspirationsark består af fire elementer: En overordnet konflikt, som enten er et ”lukket udfald” (spalte 1) eller ”åbent udfald” (spalte 2), tid/sted (spalte 3) og vejret (spalte 4). En scene bygges op ved, at man vælger en konflikt enten fra spalte 1 eller 2 og kombinerer med tid/sted fra spalte 3 og vejret fra spalte 4.

AT SPILLE PROLOGEN

Prologen er vigtig. Den består af kun en scene – i modsætning til de andre akter, der består af flere scener. I skal spille den hændelse, der var udslagsgivende for, at I mistede hende. Efter episoden, har de ikke set hende siden. Hun gik ud af døren, og hun forlod dem for altid.

Den årsag I kommer frem til her, er den som I skal spille hen imod i de efterfølgende tre akter. I begynder med slutningen, hvorefter I spiller forløbet op til den.

Da denne scene kommer til at udforme resten af spillets forløb, skal I enten lade en af jer sætte scenen, eller I skal enes om hvilken scene, der skal sættes. Ikke alle behøver at være med i scenen. Brug ikke for lang tid på at finde den rette scene – det vigtigere, at I tager den ide, der kommer spontant til jer, end at I leder efter den bedste ide. Det spilforløb I efterfølgende får, når I spiller jer hen mod slutningen, vil være lige så vigtigt og spændende, som at nå hen til slutningen.

Brug inspirationsarket til at sætte en scene udfra.

AT SPILLE EN AKT

En akt består af en række scener, som de fire, som mindes, skiftes til at sætte. Målet med mindescenerne er at nå hen til aktens slutmindescene. Hver akt har et tema (henholdsvis Kærlighedserklæringen, Svigtet, Tabet), og det skal anvendes som udgangspunkt for hver mindescene.

Imellem mindescenerne sidder de fire personer rundt om bordet. I disse perioder kan kvinden kort sætte spillet på pause ved, at hun henvender sig til en af de fire personer.

En akt kan slutes, når I har fået spillet en scene, der opfylder aktens tema: Når en person får erklæret sin kærlighed, svigter eller oplever tabet af hende. I skal være enige om, at akten er til ende. Ikke alle personer behøver at opfylde aktens tema, det kan være nok, at en gør det, hvis I oplever, at det afrunder akten på en god måde. Får alle spillet en scene, der opfylder aktens tema, da afsluttes akten automatisk.

For hver akt er der et inspirationsark med forslag til scener

TEMAERNE

De tre temaer – Kærlighedserklæringen, Svigtet og Tabet – bruges til at give spillet en retning og til at afslutte en akt. Når et tema er opfyldt for en eller flere personer, kan akten afsluttes.

FØRSTE AKT: KÆRLIGHEDSERKLÆRINGEN

Her begynder det almindelige spil. Retningen i spillet er formet efter prolog-scenen. Målet med første akt er at få spillet mindst en kærlighedserklæring.

ANDEN AKT: SVIGTET

Hvem svigtede? I skal spille jer henimod svigtet. Måske ses et svigt, måske ses flere.

KVINDEN DER VAR

TREDJE AKT: TABELT

I denne akt skal I spille jer henimod den slutning, som I kom frem til prologen. Det er vigtigt, at I holder jer for øje, at "Kvinden, der var" ikke er død, men at hun har forladt de fire, og at hun er et sted derude i verden.

Når en eller flere af jer har spillet en scene, der opfylder temaet "Tabelt", kan I afslutte spillet. Måske mangler der en scene, for at runde en historie af, i så fald spil den. Har I derimod fået afrundet historien, så gå til spillets afslutning, hvor de fire personer tager afsked med hinanden.

Alternativ regel: I spiller Prolog-scenen igen som afslutning på spillet. Nu med viden om, hvordan forløbet til scenen er. Ikke alt vil se ud, som det gjorde første gang.

SPILLETS AFSLUTNING

Når I har spillet tredje akt til ende er spillet slut. De fire personer rejser sig fra bordet

KVINDEN DER VAR

Fastaval 2008

KVINDEN DER VAR

Et rollespil af Peter Fallesen og Morten G. Petersen
Layout og design af Magnus Udbjerg