

**EN ROMANTISK KOMEDIE OM
UTROSKAB OG PERSONLIG SPLITTELSE**



FASTAVAL 2008

**MORTEN JAEGER
MIKE DITLEVSEN
JEPPE NORSKER**

K3M1 Akronym > Kvinder 3 Mand 1

Kemi, en. [ke'mi] kemi substantiv <en; -en, -er, -erne>

Læren om grundstofferne, deres forbindelser og funktioner,
samt om forbindelsernes dannelse og sønderdeling.

Idiom: "være god kemi"

udtryk for, at nogen kommer godt ud af det med hinanden

K3M1 ER PRODUCERET AF:

**MORTEN JAEGER
MIKE DITLEVSEN
JEPPE NORSKER**

TAK TIL SPILTESTERE:

**ALEX K. UTH
ANNA LAWAEZ
CHRISTIAN HVIID MORTENSEN
DANIEL THOMAS ANDERSEN
MIKKEL BÆKGAARD
MONICA TRAXL
PETER BRODERSEN
SARAH CEDERSTRAND
SIMON UHL NIELSEN
STEFFEN BUHL LARSEN
STEFFEN NIELSEN**

INDHOLD

Kan man elske mere end én person ad gangen?	4
Fortællingen	5
Form og struktur	6
Tema, stil og stemning	7
Rollerne og deres forhold	8
Spilleets dynamik	10
Spillernes virkemidler:	11
Handlingskort	11
Spillederens virkemidler og værktøjer	12
Sådan spilles K3M1	14
Sceneoversigt	17



Prolog: Psykologscene 1	18
Scene 1.1: Fremkaldt	19
Scene 1.2: Taget på sengen	20
Scene 1.3: Swingtime!	21
Intermezzo: Psykologscene 2	22
Scene 2.1: Gruppeterapi	23
Scene 2.2: Paparazzo	24
Scene 2.3: Pasta à la Zitromax	25
Intermezzo: Psykologscene 3	26
Scene 3.1: World of Bitchcraft	27
Scene 3.2: Helle og D Hell	28
Scene 3.3: Den gamle mester	29
Scene 3.4: The Black Room	30
Scene 3.5: Klimaks	31
Epilog: Psykologscene 4	32

KAN MAN ELSKE MERE END EN PERSON AD GANGEN?

Ja, selvfølgelig kan man det! Man kan elske sin kæreste, sine børn, sine søskende, venner og forældre, og det kan man uden at mindske kærligheden til den enkelte. Men kan man også have mere end én kæreste og stadig elske sine kærester lige højt? Muligvis kan man, men det er noget helt andet og langt mere kompliceret end at dele sin kærlighed mellem kæreste, venner og familie. I hvert fald i vores samfund. Dette scenarie tager udgangspunkt i en sådan en situation og dens konsekvenser.

PRÆMIS FOR ROLLERNE I K3M1

Scenariet K3M1 bygger på en idé om, at vi som mennesker har en personlighed og en adfærd, der formes efter, hvem vi omgås, og hvilke sociale sammenhænge, vi indgår i. Vi indtager altså forskellige roller i forhold til de mennesker, vi elsker. En søns kærlighed til sin mor præges f.eks. af den rolle, han har overfor hende. Der er også stor forskel på, hvordan den samme mand forstår og udtrykker sin kærlighed til sine venner og til sin kone. På samme måde vil ethvert kærestepar etablere bestemte roller og adfærdsmønstre overfor hinanden. Nogle af dem er positive og livsbekræftende. Andre er direkte destruktive, men ikke desto mindre svære at nedbryde.

KORT FORTALT HANDLER SCENARIET OM EN MAND, DER FORSØGER AT HOLDE STYR PÅ IKKE BARE TO MEN TRE KÆRLIGHEDSFORHOLD PÅ ÉN GANG!

Gælder denne præmis, vil en mand, der har to intense kærlighedsforhold på én gang indtage samme rolle over for to kvinder, men måden, rollen udspilles på, vil være forskellig. Han vil uundgåelig være præget af det modspil, han møder. Samtidig vil to forskellige kvinder kæmpe om at besætte samme rolle i hans bevidsthed – i hvert fald så længe at han tror på det monogame parforhold. Bliver

han ved med at elske og have et aktivt forhold til begge, kan det føre til usikkerhed, tvivl og i sidste ende en identitetskrise.

K3M1 – EN ROLLESPILSKOMEDIE

K3M1 sætter fokus på parforholdets adfærdsmønstre og prægning af personligheden og på identitetskrisen forbundet med følelsesmæssigt engageret utroskab. Vi har valgt genren komedie, da vi tror, at virkemidler som situationskomik, birollespil og overdrevelse vil få scenariets temaer til at udspille sig tydeligt for alle, så spillerne ikke blot oplever det 'inde i sig selv' og ikke kun forholder sig til deres egen rolles situation. Scenariet er sat til at vare 4-5 timer og udspilles som løse scene, hvor ingen oplysninger er hemmelige for spillerne.

Kort fortalt handler scenariet om en mand, der forsøger at holde styr på ikke bare to, men tre kærlighedsforhold på én gang! De intense følelser, de vidt forskellige adfærdsmønstre og de mange løgne driver ham til vanvid. Ofte føler han, at han knapt nok ved, hvem han selv er. For at understrege splittelsen har vi lavet et rollespil for seks spillere, hvoraf tre spiller hver sin rolle i forhold til mandens personlighed, mens de øvrige spiller de tre kærester. Manden vil gerne afslutte to af forholdene, men helst så diskret at han kan bevare det sidste forhold. Han har dog meget svært ved at vælge. Når han er sammen med én af kvinderne, er han overbevist om, at hun er den eneste ene. Det er vigtigt at pointere, at han ikke lider af personlighedsspaltning! Mandens roller er sociale identiteter og adfærdsmønstre, og de har fuld indsigt i hinandens handlinger.

Ved scenariets start er situationen relativt overskuelig, og forholdene lever i forskellige verdener, men efterhånden som fortællingen skrider frem, flyder verdenerne sammen. Kvinderrollerne kæmper om at vinde opmærksomhed og engagement, mens manderrollerne kæmper for at bevare hver deres forhold. Det hele ender i et klimaks, hvor de mandlige roller konfronteres med alle tre kærester på én gang. **Grundlæggende er målet for hver af parrene at skabe den bedste kærlighedshistorie og vinde de andre spilleres sympati. Til sidst i spillet er det nemlig spillerne, der skal bestemme, hvilke to roller, som skal spille den forsonende slutscene, der måske redder deres forhold.**

FORTÆLLINGEN

Daniel Marker er 31 år og fotograf med sit eget firma Shoot! Han deler sit studie på Frederiksberg med vennen og kollegaen Salvatore. I de sidste fire år har han boet sammen med kæresten Helle, men fotostudiet fungerer i praksis som hans andet hjem med seng, køkken og andre faciliteter. I løbet af de sidste fem år har han etableret sig som en hyppigt anvendt og velbetalt fotograf. Der går sjældent en måned uden, at et af hans billeder er synlige i magasiner, reklamer og plakater i bybilledet. Han har god sans for detaljer og er meget bevidst om alt, fra den mad, han spiser, til de ting, han omgiver sig med. De fleste kvinder fascineres af hans stærke karisma - et resultat af hans meget nærværende blik og opmærksomhed.



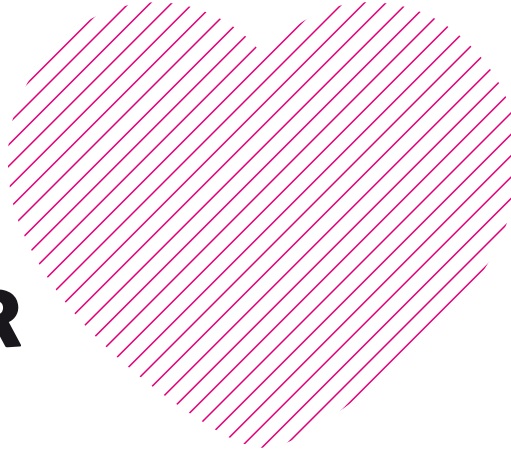
Forholdet til Helle er kørt lidt fast, men kærligheden er der stadig. Han elsker imidlertid også Solvej, der er en gammel gymnasieflamme, som han er blevet genforenet med for ca. et år siden. I løbet af de sidste par måneder er han desuden begyndt at se den smukke unge model Lina. I begyndelsen går det nogenlunde. De tre piger har intet med hinanden at gøre, og Daniel klarer at forskanse sig i sit fotostudie med hjælp fra kollegaen Salvatore, som lejer en arbejdsplads og er villig til at hjælpe med alt fra en hvid løgn til en hurtig oprydning. De tre parallelle forhold bliver dog hurtigt for meget for Daniel. Han elsker dem alle inderligt og bliver mere og mere stresset og splittet af at holde styr på aftaler og løgne. Han begynder at føle afmagt over for sit eget vægelsind. De



tre piger appellerer til forskellige sider af hans personlighed, og han udvikler tre meget forskellige roller, som gradvist igangsætter en magtkamp om retten til at være Daniel og vælge den 'rigtige' kæreste. De tre roller forsøger hver især at tilrane sig mest mulig tid med deres udkårne og afgive flest mulige løfter. Nogle besøg hos en psykolog skubber ham imidlertid i den rigtige retning. Han vil nu forsøge at få integreret rollerne og blive et helt menneske. Samtidig vil skæbnen, at de tre kvinders liv gradvist nærmer sig hinanden. Arbejdet med psykologen bliver et kapløb med tiden, for snart står Daniel over for en ubehagelig konfrontation.

”LINA! SMID DINE TING IND PÅ TOILETTET OG TAG LIGE SKRALDET MED NED, NÅR DU GÅR!”
”HEY.. OG TAG BAGTRAPPEN!”
”JEG HAR EN SURPRISE TIL DIG, NÅR DU KOMMER NÆSTE GANG, MEN DEN ER PÅ VEJ OP AD TRAPPEN LIGE NU, OG DET VILLE ØDELÆGGE OVERRASKELSEN, HVIS DU ER HER, NÅR DEN KOMMER.”

FORM OG STRUKTUR



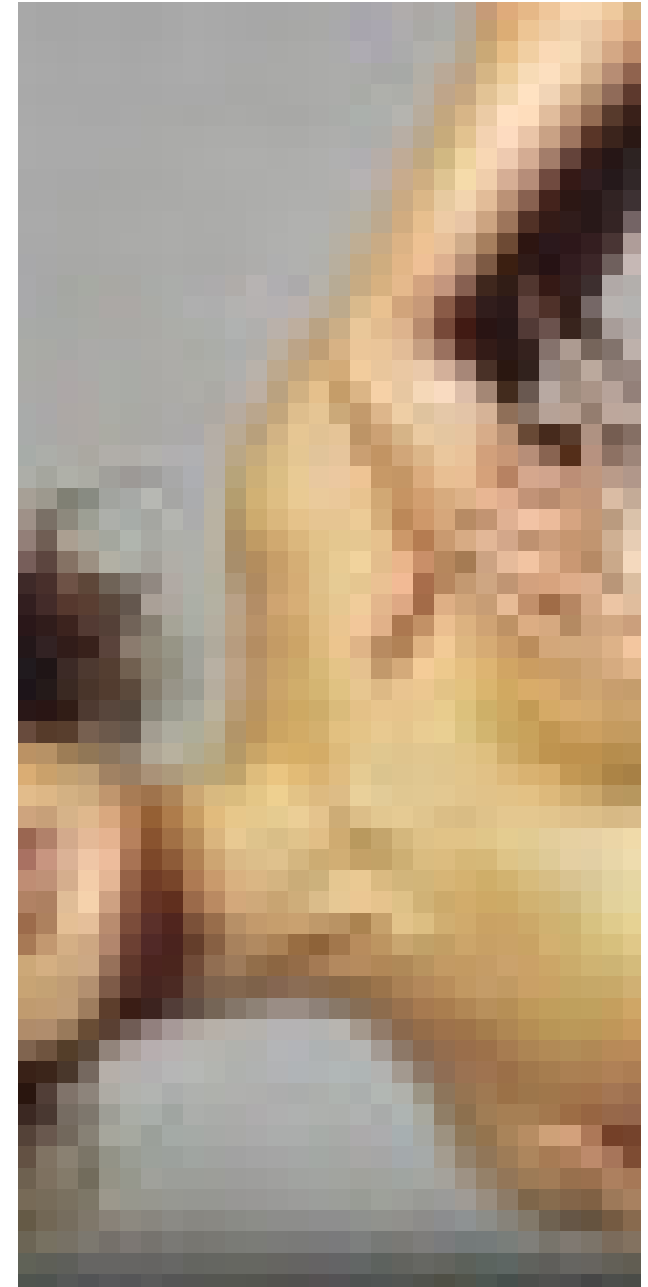
Hovedpersonen Daniel er i scenariet delt op i rollerne **"Dan"**, **"Danny"** og **"D"** spillet af hver sin spiller. De tre manderoller forholder sig til kvinderne **Helle**, **Solvej** og **Lina**. Når Daniel skal forholde sig til Helle, optræder han som Dan, mens hans personlighed straks overtages af rollen Danny, hvis han kontaktes af Solvej osv.

Scenariet dækker højdepunkterne fra ca. en måneds intense intrigerer, og rollespillet udspilles som løsrevne scener fra de tre parforhold. De fleste scener vil typisk sætte fokus på to af rollerne, mens de øvrige spillere inddrages gennem bipersoner og i form af nogle ekstra handlemuligheder, som f.eks. at Lina kan sende en SMS til D, mens Dan er sammen med Helle. Handlemulighederne forklares i afsnittet 'Handlingskort' side 11.

Fortællingen udfolder sig over tre akter. I første akt er de tre verdener pænt adskilt, og rollerne forholder sig primært til deres respektive partner. I anden akt bliver parrene i højere grad en del af hinandens verden, og Daniel sættes under pres. I tredje akt er adskillelsen umulig, og parrene vil også optræde side om side i de samme scener indtil den uundgåelige afsløring. Handlingen i akterne suppleres desuden med fire korte scener, hvor Dan, Danny og D reflekterer over situationen hos psykologen.

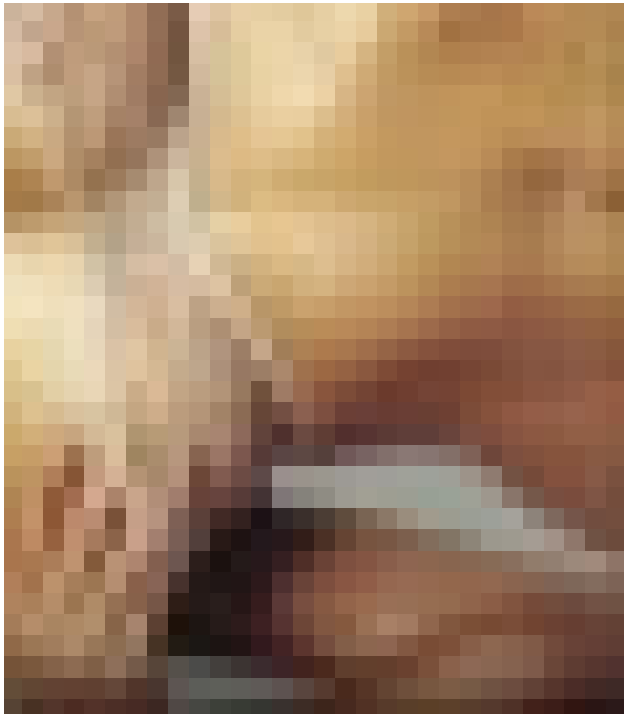
SPILLERNES MISSION OG ROLLERNES MOTIVATION

Spillernes overordnede mål er at skabe en god historie, hvor det mest velegnede par får muligheden for at redde forholdet. De enkelte roller har dog den klare, selviske motivation at styrke sin egen position. Manderollerne ønsker at bevare deres respektive forhold, mens kvinderne i første omgang vil vinde Daniels kærlighed og engagement fra deres rivalinder. Handlingsforløbet er bygget op som en romantisk komedie, og det er oplagt, men ikke obligatorisk, at et af parrene ender med at forsøge at redde stumperne til sidst.



K3M1 handler om samspillet mellem kærlighed og identitet: Hvordan kærligheden kan flytte os ud af vores van-te mønstre, hvordan den kan få os til at miste os selv, hvordan den kan redde os fra os selv, og hvordan den elskende kan tilgive. Det er målet, at spillerne undervejs skal mærke dette tema helt fysisk: De skal mærke ømheden, stresses og svede, føle suget i maven over det pinlige og forarges over det amoralske. Og så skal de have lov til at grine.

Vores første spiltest var ikke specielt godt forberedt, og det hele kørte ret ujævnt, men vi nåede heldigvis at grine en hel del og opleve magien i enkeltscener i form af rappe replikker, pinlige afsløringer og forløsningen, når nogen pludselig tog sig sammen og gjorde det rette.



STIL OG STEMNING: EN CRAZY ROMANTISK KOMEDIE

Vi forestiller os scenariet spillet i stil med en romantisk komedie fra Hollywood eller lidt mere skæve, crazy britiske eller danske panderter. Referencer kan være Ben Stiller, Adam Sandler, John Cleese og lignende. To konkrete forskellige bud på stil og situationskomik kan være filmene 'Too Much' med Antonio Banderas og 'Mig og Bogart' af Woody Allen. Der er ligeledes god inspiration at hente i tv-serier, der finder sted i realistiske miljøer, men som indeholder skøre, urealistiske begivenheder. "Klovn", "Venner", "Frasier" og "Ally McBeal" er gode bud. K3M1 er også sat i et realistisk miljø, men det er fin plads til, at spillerne går lidt amok og skaber mere groteske situationer. Hvis du mangler idéer til at tegne et miljø omkring en fyr med Daniels alder, personlighed og livsstil, er der også inspiration at hente i serien "Melrose Place", der også kan ses som en slags komedie - bare ufrivilligt morsom.

Ligesom vores referencer bør K3M1 bestå af en god blanding af sjov og alvor: En stor del situationskomik tilsat enkelte alvorlige episoder, som understreger vigtigheden af kærlighed, venner, familie, ærlighed, loyalitet, etc. Det er ikke vores mening at skabe en stærkt moraliserende historie eller en løftet pegefinger overfor utroskab. Ønsker du som spilleleder at vinkle spillet mod en klar morale, ser vi i højere grad scenariet som en fortælling om, hvordan løgne gør livet mere besværligt, og om hvor farligt det kan være at miste kontakten med sine egne følelser og lyster.

Selvom sex og seksualitet er et centralt omdrejningspunkt for mange af fortællingens begivenheder, synes vi, at eksplicitte sexscener bør holdes ude. Handlingen bør fokusere på intrigerne og de følelsesmæssige sider af forholdene.

TEMA, STIL OG STEMNING

LOKALITETER OG MILJØ

Fortællingen udspiller sig i København og Århus, men det er ikke specielt afgørende. De vigtigste scener foregår i Daniels fotostudie, og vi har ladet de fleste detaljer angående lokaliteterne stå åbne for din og spillernes improvisation. Scenerne indledes alle med et lille afsnit, der tjener som inspiration til lokalitet og stemning, men det vigtigste er, at beskrivelsen tilpasses de roller, der deltager. Daniel er meget opmærksom på detaljer, men hans oplevelse af et rum vil være forskellig alt efter, om han optræder som Dan, Danny eller D. Rollerne og deres forhold er beskrevet på næste side, men som hovedregel vil Dan og Helle lægge mærke til god smag og (dyr) kvalitet, mens Danny og Solvej vil elske skæve detaljer og forarges over overforbrug og dyrt designergrej. D og Lina vil derimod fascineres over ting i kategorierne nyt, smart og lirt. I deres univers værdsættes gamle sager dog indimellem som vintage, retro eller kult.

TEMA, STIL OG STEMNING7

ROLLERNE OG DERES FORHOLD



DAN OG HELLE

- det voksne forhold

De fandt sammen for seks år siden, da Dan skød en fotoserie for det magasin, hvor Helle arbejdede som skribent og stylist. Nu har de boet sammen i fire år, og forholdet er begyndt at køre lidt i tomgang. De har stadig stærke følelser for hinanden, men begge har meget travlt, og de er ikke gode til at vise deres kærlighed i hverdagen. Viljen er der, men gamle indgroede mønstre kommer ofte i vejen.

Dan er Daniels rolle, når han er sammen med Helle. Han er den mest voksne af de tre roller. Han kan lide at arbejde hårdt og tage beslutninger og ansvar, men et par år med lidt for meget fokus på arbejdet har gjort, at han helt har fralagt sig ansvar og indflydelse derhjemme. Beslutninger i hjemmet er nu overlagt til Helle, og han er blevet en lidt for føjelig tøffelhelm. I stedet går han mere og mere op i at få sit fotostudie til at ligne et opslag i Euromans "Stil & Lir" sektion. Når Dan vil være fri for Helle og hænge ud i studiet, lyver han og siger, at han fotograferer kedelige produktkataloger.

Helle er 35 år og ud af en overklassefamilie. Hun er en fortravlet kulturredaktør med udstråling, et skarpt intellekt, gode talegaver og et ganske kønt, men også lidt ordinært udseende (i hvert fald set med en modefotografes øjne). Helle værdsætter folk med passion og engagement. Hun ved, at Dan rummer disse kvaliteter, men hun er frustreret over, at han har mistet energien derhjemme. Hun kan godt respektere, at han arbejder meget, men hun synes, at han spilder sit talent på kedelige opgaver. På det seneste er Helle blevet så frustreret, at hun har søgt trøst hos Dans kollega Salvatore. Det er blevet til en lille hemmelig affære, som hun meget gerne vil have afsluttet. Måske kan forholdet til Dan reddes, hvis de virkelig prøver. Hun tror på værdien af en ihærdig indsats.

DANNY OG SOLVEJ

- den første store kærlighed

Kimen til dette forhold blev lagt allerede i gymnasieårene i Århus. Dengang var den stærke tiltrækning mellem unge Daniel med kælenavnet Danny og vennen Tues yngre søster Solvej umulig og tabuiseret. Det var derfor en fantastisk forløsning, da parret pludselig mødtes for et år siden til en 30-års fødselsdag i den gamle gymnasieklike. Tue var ude af landet for at arbejde, og parret endte hurtigt hjemme i Solvejs lille lejlighed. Forholdet lever på frihed, seksuel passion og en god portion nostalgi, og de oplever begge forholdet som skæbnebestemt. Dagligdagen tynges dog af jalousi, da ingen af dem tør bryde den frisindede magi og indrømme, at de i virkeligheden ønsker et traditionelt forhold. De har endda en regel om, at de ikke taler om forholdet offentligt.

Solvej er 28 år og skuespiller. Hun er passioneret og impulsiv, og hun tager som regel let på livets udfordringer. Hun har dog også et meget stærkt behov for opmærksomhed, og hun er klar til at kæmpe for at få den. Hendes behov for opmærksomhed matches kun af hendes behov for frihed, og hun ender ofte i dilemmaer, fordi tilfredsstillelsen af det ene behov forpurrer tilfredsstillelsen af det andet.

Danny er Daniels rolle, når han er sammen med Solvej. Rollen er meget tæt på Daniels gamle jeg fra gymnasiet, der pludselig er blevet vakt til live. Han føler ofte, at han har sovet i snart femten år og er vågnet op til et hult og materialistisk voksenliv, der er kørt af sporet. Han er spontan og følelsesladet, og ligesom i sine yngre dage er han en idealistisk drømmer, der har svært ved at tackle den meget komplekse situation, han er havnet i. Han har det især svært ved Solvejs mandlige bekendtskaber fra skuespillermiljøet.

D OG LINA

- en ny begyndelse

Dette er et ganske nyt forhold fuld af smukke løfter. Det startede egentlig ganske klichéagtigt med en fotoserie med en letpåkædet model og en charmerende fotograf. En intens aften på hver sin side af kameralinsen udviklede sig til en hed nat sammen i sengen og siden til frække weekendture og hotelophold. Forholdet lever stadig på den indledende seksuelle glød, men de to er også på bølgelængde i kraft af deres udadvendthed og glæde ved fysisk og materiel nydelse. Kærligheden tynghes af frygten for at miste. D er bange for, at modellens unge kærlighed er flygtig, og kontrolfreaken Lina er utryk ved fotografens excentriske adfærd. Begge tror dog på forholdets potentiale i det lange løb, men de mangler desperat at have en hverdag, der kan bevise det.

Lina er 20 år og fotomodel. Hun har altid set godt ud og har aldrig været for stolt til at bruge det til at manipulere med folk. Hun er vant til at være i kontrol og i første omgang ville hun bare forføre D for at pleje sin karriere. Magtforholdet blev dog aldrig helt stabiliseret, og hun er stadig på én gang fascineret og utryk ved ham. Hun vil gerne anerkendes og elskes, men hun har svært ved ikke at manipulere sig frem til sine mål. Hun har bemærket, at aldersforskellen mellem dem er D's ømme punkt, og hun holder sig ikke tilbage for at drille ham med det. Hun håber, at hans usikkerhed vil binde ham til hende.

D er Daniels rolle, når han er sammen med Lina. For ham er forholdet en frisk start, hvor han kan lære af fortidens fejl uden at skulle leve med konsekvenserne. D kendetegnes af, at han overkompenserer for Dan og Dannys mangler. Han er en trodsig drengerøv, der konstant markerer sine grænser og ikke mindst afprøver andres. Trods sit alderskompleks forstår han at udnytte, at han er mere erfaren end Lina, og han elsker at vise hende verden. Skyggesiden ved denne dynamik er, at han konstant mindes om sin egen snart tabte ungdom.

GOD KEMI:

KVINDERNES ROLLE I FORTÆLLINGEN

Hovedpersonen i fortællingen er Daniel, men selvom mange af de komiske episoder drejer sig om ham og hans løgne, spiller kvinderne en væsentlig rolle i forhold til fortællingens udfoldelse og forløsning. Efter klimaksscenen skal spillerne vælge, hvem der skal have chancen for at redde sit forhold. Det er derfor vigtigt for det enkelte par at sikre sig størst mulig sympati i de andre spilleres øjne. Denne opgave kommer i høj grad til at afhænge af kemien mellem parrene. De mandlige roller er som udgangspunkt interesseret i at bevare deres forhold. Kvinderrollerne har derimod retten til at vælge forholdet helt fra til sidst, hvis deres respektive modspiller har fremstået alt for utroværdig.

Ofte vil der i praksis sikkert være en mand eller to, der besætter en kvinderolle. Hvis nogle af dem har svært ved at komme i spil med deres hovedrolle, kan du være ekstra opmærksom på dem, når du deler ud af birollerne. Hvis Solvej spilles af en mandlig spiller, bør han også spille Salvatore.


SALVATORE

- den gennemgående birolle

Salvatore er Daniels ven og kollega, som lejer en arbejdsplads i studiet. Han er i begyndelsen af trediverne og er ca. et halvt hoved lavere end Daniel. Han har mørkt, krøllet hår med begyndende høje tindinger. Han er slank uden at være veltrænet og kører en afslappet, lettere sjusket stil, hvad angår tøj og barbering. Salvatore kender til Daniels forhold til både Helle og Lina, men han har ikke hørt noget om Solvej. I de fleste scener er hans motivation at yde Daniel mest mulig hjælp. Der er dog den twist, at Salvatore i løbet af de seneste måneder har haft en affære med Helle. Han er dog ingen alvorlig trussel for Daniel. Han er tiltrukket af hende, men tør ikke risikere venskab, arbejdsplads og kunder. Salvatore spilles typisk af samme spiller, som også spiller Solvej eller Danny, da de sjældent optræder i samme scener.



SPILLETS DYNAMIK



Udover at arbejde for den gode fælles historie vil spillerne forholde sig til deres rollers iboende motivationer. For de kvindelige er det først og fremmest et magtspil. For dem er det en kamp om at blive den udkårne, som står tilbage, når de to andre forhold er faldet fra hinanden. Spillet imellem de mandlige roller vil indledningsvis også starte ud som en magtkamp, men efterhånden som spillet skrider frem, vil de blive presset til at forsøge at nå til enighed om, hvem af dem, der skal leve videre som Daniels kernerolle. Daniel skal "finde sig selv" ved at diskutere med en psykolog og ved at prøve forskellige roller og handlinger af over for sine kvindelige modspillere.

K3M1 er i sin grundform et systemløst scenarie. Kernen i spillet er dialogen mellem rollerne, og der er ikke actionsekvenser eller konflikter, der kræver terningslag. Spillet mellem rollerne reguleres først og fremmest af et sæt simple grundregler og af en række mere kortsigtede motivationer, som er beskrevet for hver scene. Udover det almindelige spil i scenerne kan du og spillerne også påvirke magtbalancen og den øvrige fortælling gennem en række simple virkemidler, som er beskrevet på de næste sider.

10 REGLER

REGLEMENT

For at sikre morskab og nogenlunde overholdelse af genrens konventioner har vi besluttet følgende regler, som også er gengivet i kort form i spillernes rollebeskrivelser.

§1 ADSKIL DIN EGEN VIDEN OG ROLLENS

Spillerne er fra starten indviet i Daniels utroskab og løgne, men det er vigtigt, at de holder styr på, hvor meget deres rolle ved om situationen. Adskillelsen tjener to formål: 1) Den udskyder klimakset, da rollerne først skal gennemskue sammenhængen, før de handler på den. 2) Den åbner mulighed for komik, da rollerne uvidende kan foregribe begivenheder eller referere til sammenhænge, som han eller hun ikke kender til.

§2 DU MÅ IKKE AFSLØRE INTRIGEN FØR KLIMAKSSCENEN

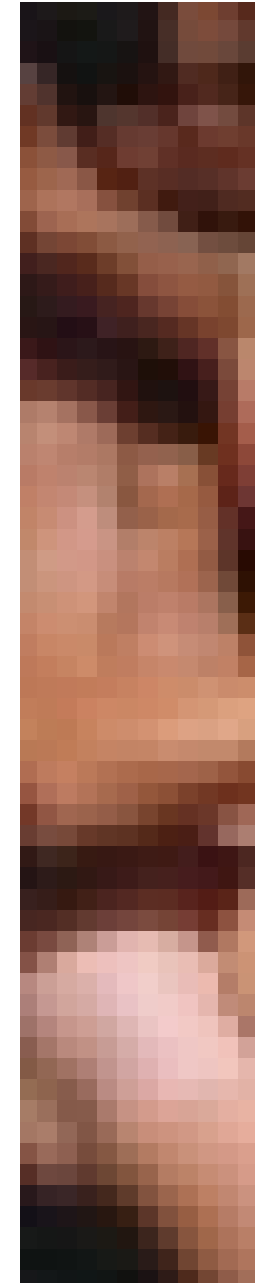
En del af rollens motivation er at styrke sit parforhold. Dette gøres blandt andet ved at opsøge sandheder om partneren og ved at modarbejde de andre parforhold. Spillerne må gerne gå langt i dette arbejde men ikke så langt, at intrigen afsløres utidigt. Intrigen bliver uundgåeligt afsløret i klimaksscenen, og indtil da ligger humoren i, hvor langt man kan gå uden at bringe sandheden helt op til overfladen. For rollernes vedkommende drejer det sig om at bringe sig i den bedst mulige position undervejs. Det kan være magtmæssigt i forholdet eller ved at vinde sympati (hos både roller og spillere).

§3 DU MÅ IKKE AFSLUTTE DIT FORHOLD

Den endelige afgørelse af, hvilket forhold, der overlever træffes først efter klimaksscenen. Rollerne må gerne sære hinanden eller gå i vrede, men de må under ingen omstændigheder afslutte forholdet endeligt.

§4 INGEN SEXSCENER

Selvom kærlighed og seksualitet er centrale temaer, skal spillet handle om dialog og behandlingen af sandheder og løgne. Hvis I synes, at eksplicitte sexscener er en absolut nødvendighed for at afdække de tre forholds styrke og sammenhængskraft, bør I sikre, at hele spilgruppen er indforstået med det.



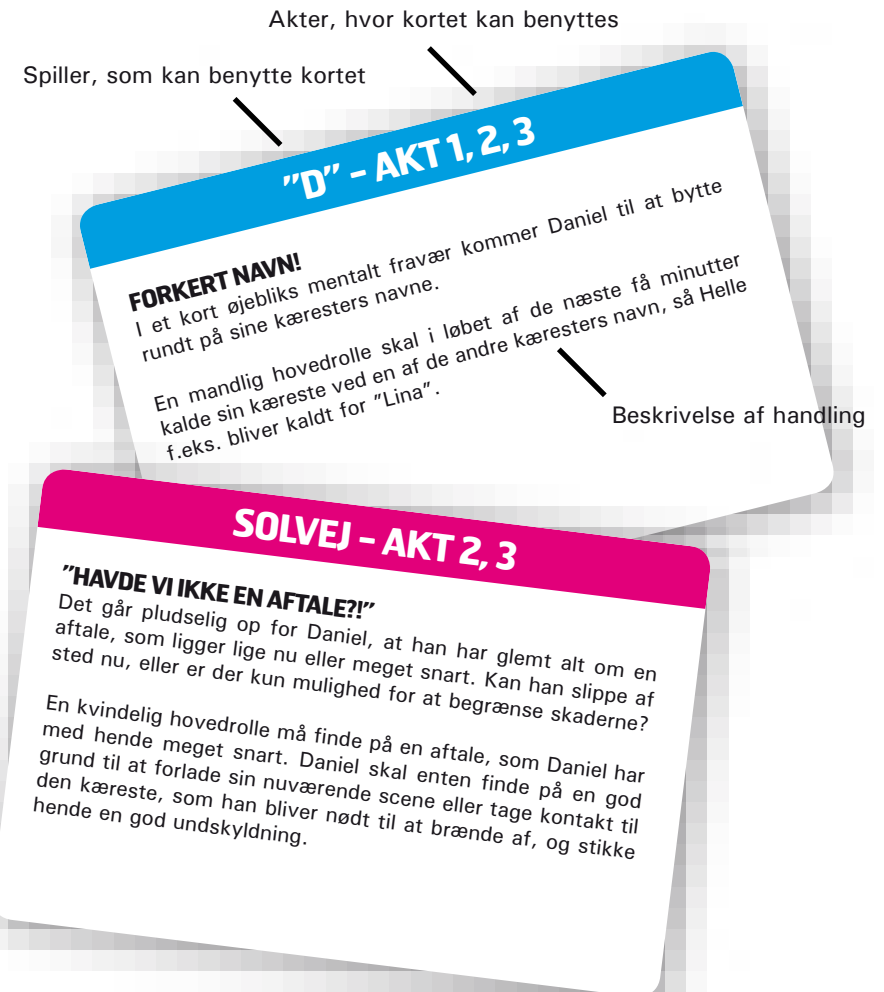
HANDLINGSKORT

Handlingskortene har til formål at skabe morskab og aktivere de spillere, der i første omgang ikke deltager i scenen. Grundtanken er, at de skal bruges til at optrappe energien i spillet. Derfor starter spillerne første akt med relativt begrænsede handlinger til deres rådighed, mens de senere akter åbner op for flere og mere radikale indgreb i scenerne.

Handlingskortene kan ses som rollernes forlængede arm i de scener, hvor de ellers ikke er til stede. Hvert kort beskriver en bestemt type handling, som sættes i værk, så snart kortet spilles. Herefter afleveres kortet til spillelederen. Spillerne tildeles fra start hver seks personlige handlingskort. Dette svarer til, at der i gennemsnit spilles ca. tre handlinger per scene.

REGLER FOR AT SPILLE KORT

Handlingen på det senest spillede kort skal være sat i gang, inden der må spilles et nyt, så de ikke hober sig op som en lang "to do"-liste. Det er generelt ikke noget problem, at der spilles mange kort i en scene, og begrænsningen på de seks kort er blot en sikkerhedsforanstaltning. Hvis du stoler på, at dine spillere kan spille kortene med god fornemmelse for komisk timing, kan du lade dem spille kortene uden at skulle aflevere dem til dig bagefter. På den måde har de det fulde arsenal af handlemuligheder til rådighed hele spillet igennem. Som udgangspunkt har hver spiller sit eget personlige deck af kort, men vi har skrevet teksterne, så en inspireret eller disciplineret gruppe kan forholde sig relativt frit til, hvem, der spiller hvilke kort.



TIL AT REGULERE SPILLET

BRUG AF ROLLERNES HANDLEMULIGHEDER

Som spilleder har du magten til at selv at iværksætte begivenheder i stil med dem, som spillerne aktiverer via deres handlingskort. Hvis din spilgruppe er lidt tilbageholdende med at bruge kortene, kan du selv sætte et eksempel og vise, hvilken effekt de kan have. I første akt kan du f.eks. have forberedt nogle helt almene og relativt harmløse indgreb som en SMS med beskeden "Jeg sidder lige nede på caféen om hjørnet. Skal jeg kigge op?" eller "Hvad skal du lave i morgen eftermiddag?".

BIPERSONER

De bipersoner, der er nødvendige for fortællingen, er beskrevet i forbindelse med de relevante scener, men hvis du mærker tendenser til passivt spil, kan du med fordel introducere diverse eksistenser fra Daniels nærmiljø. Bipersonerne kan bruges til at aktivere spillere, der ikke selv deltager i scenen i forvejen. En anden oplagt mulighed er, at du selv træder ind i rollen og leverer præcis den pinlige replik, der skal til at få tingene på gлед. Disse to anvendelsesmuligheder kan også kombineres, så du først træder ind selv og siden overdrager rollen til en spiller. Her er et par oplagte forslag:

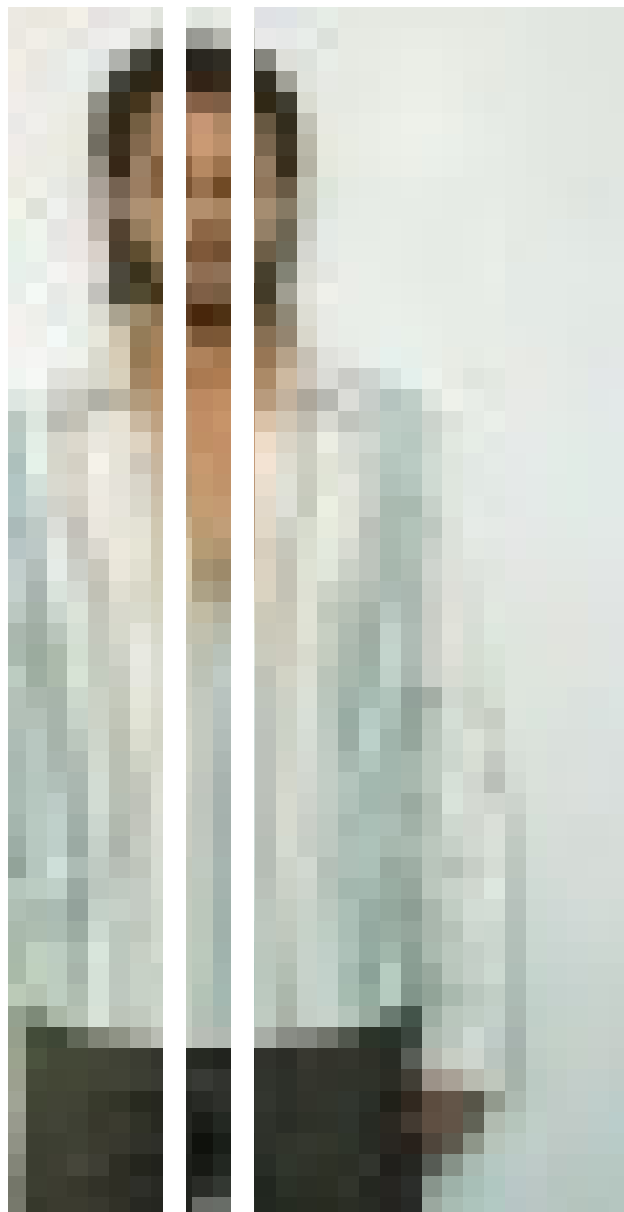
- Daniels overfladiske venner, der måske kun har mødt ham med én af pigerne.
- Daniels nære venner, som kender til historien, men som ikke er særligt rutinerede i at manøvrere rundt i løgne og alibier.
- Skuespillere og andet godtfolk fra Solvejs omgangskreds, som typisk vil være at møde i byen.
- Daniels kunder, som sagtens kan finde på at ringe eller dukke op uanmeldt i studiet.
- En eller flere af hovedrollernes forældre, der pludselig dukker op.

SPILLEDERENS VIRKEMIDLER OG VÆRKTØJER



HACKYSACK-BOLDEN

Denne er en lille læderbold med ris, som var frygtelig moderne engang i firserne. Bolden er godt værktøj til at holde styr på, hvem af de mandlige roller, der "er den", hvis flere af dem optræder i samme scene, som f.eks. i psykologscenerne eller i klimakset. Psykologen kan kaste bolden til den personlighed, som han gerne vil have til at besvare et spørgsmål. I klimakset kan Dan, Danny og D kaste bolden til hinanden eller overlevere den som i en stafet, når de hver især skal forsvare sig mod kvindernes verbale angreb. Bolden er meget praktisk til formålet, men man kan selvfølgelig finde andre velvalgte genstande. Til vores første spiltest benyttede vi et aflangt, hvidt brilleetui, som gav klare associationer til en depeche (objektet, der overleveres mellem deltagerne i et stafetløb i atletik).



GENERELLE KOMISKE VIRKEMIDLER

De følgende virkemidler er ikke regeltekniske indgreb, men mere gode tips og retningslinjer for at fremme komikken. Nogle er nævnt i kort form i spillernes materiale, men du kan også vælge før spilstart at fremlægge indholdet af denne side og derefter eventuelt lægge en kopi frem som handout til inspiration.

DOBBELTBOKING

I K3M1 ligger det gennemgående komiske element i, hvordan nettet strammes om Daniel. Spillerne opfordres til hele tiden at udfordre ham ved at lægge aftaler med forskellige kvinder på de samme tidspunkter eller få ham til at fortælle om, hvad han har lavet, så der bliver flere og flere alibier at holde styr på.

FYSISK KOMIK

Uanset hvor sofistikeret dialogen er, kan man med fordel introducere komik via fysiske handlinger. I komedier taber man ting på gulvet, når man bliver overrasket, og man falder eller glemmer ting, når man har travlt. Man opnår også en del komik ved at begrænse bevægelsesmønstre med f.eks. for mange ting i hænderne, bukser om knæene, for kort tid til at udføre handlinger og lignende.

SPIL PÅ ROLLERNES MANGLENDE VIDEN

Et andet godt komisk virkemiddel er referencer, der spiller på, at spillerne ved mere om fortællingen, end deres roller gør. Det kan f.eks. være, at Lina siger noget, der 'ufrivilligt' refererer til en episode imellem Helle og Dan og på den måde laver en joke henover hovedet på sig selv. Lignende effekt opnås også ved at lade roller gemme sig og overheøre de andres samtaler. Når dette element kombineres med reglen om, at spillerne ikke må afsløre intrigen, kan det lægge en sjov obstruktion på dialogen i den samtale, som overheøres. Et konkret eksempel findes i scene 3.1, hvor Lina overheører en samtale mellem Salvatore og Helle. Her må det ikke fremgå, at Helle er Daniels kæreste.

REFERENCER TIL POPKULTUR

I moderat omfang er det også sjovt med referencer til personer og begivenheder fra popkulturens verden. Dette kan være brug af citater fra film og tv, sammenligninger med kendte begivenheder, eller brug af øgenavne, som henviser til kendte personer. Dette virkemiddel ses typisk i tv-serier. Her er tre eksempler:

I komedieserien *Rap fyr* i L.A. optræder replikker, der henviser til hiphop- og popklassikere. F.eks. gæsteoptræder sangerinden Vanessa Williams i en rolle, der udtaler, at hun vil "gemme det bedste til sidst" (I 1992 tog Williams førstepladsen på Billboards Hot 100 i fire uger med hittet 'Save the Best for Last').

I spændingsserien *Lost* kalder svindleren Sawyer de andre hovedpersoner for øgenavne, der henviser til kendte og fiktive personer. F.eks. kalder han koreanske Jin for "Chewie", fordi han ikke taler engelsk (en henvisning til *Star Wars*, hvor rumvæsnet Chewbacca kun kommunikerer gennem brøl og grynt).

Serien *Will og Grace* benytter sig både af underforståede referencer til bøssekultur og af flertydighed. Eksempler:

Will: "Come on, Jack, let's try the back door".
Jack: "Will Truman! Coming on to me at a time like this!"
(...) Will: "C-3PO wasn't gay, he was British."
(...) Karen: "Oh cripes honey, let me give it to you in a nutshell. Your boyfriend's a big, flaming, leather-wearing, man-kissing, disco-dancing, vermont-living, christina aguilera-lovin', mykonos-going..."

SÅDAN SPILLES K3M1

FØR SPILSTART

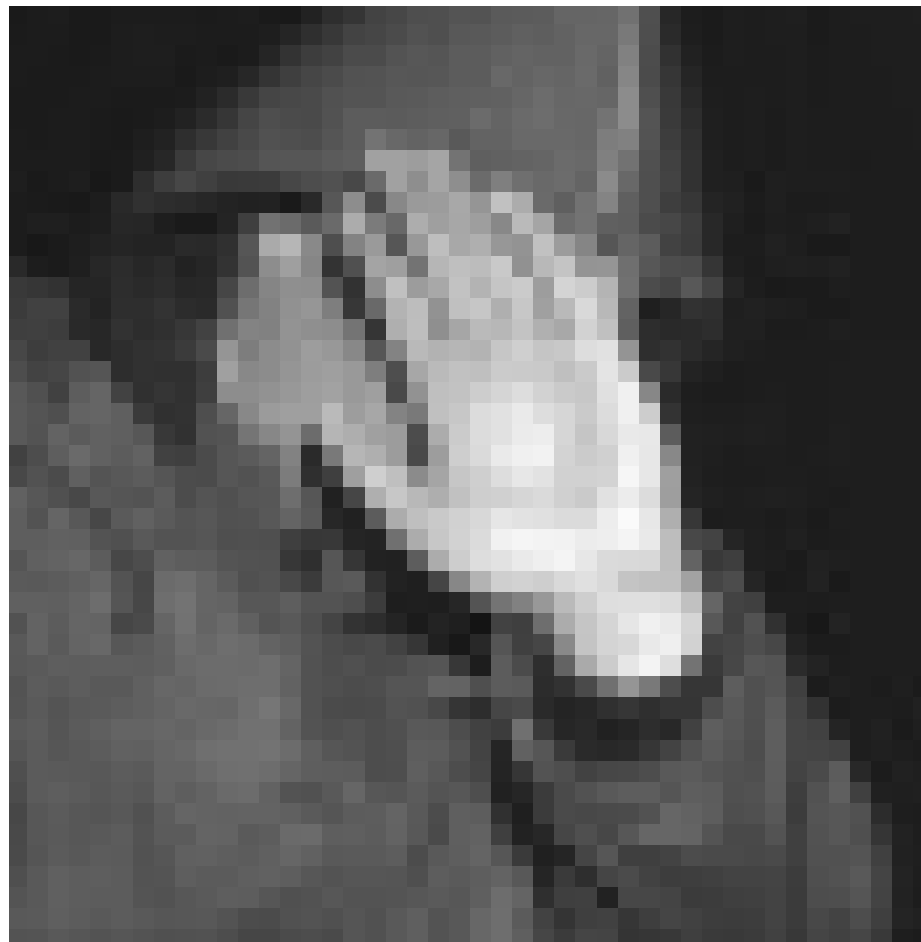
Hvis du lærer den grundlæggende fortælling og rollernes navne udenad, kan du køre hele scenariet ud fra scenerne i kronologisk rækkefølge og med afsnittet "Spillederens virkemidler og værktøjer" som opslag. Brug denne vejledning som tjekliste, så du kommer fra start uden for mange misforståelser.

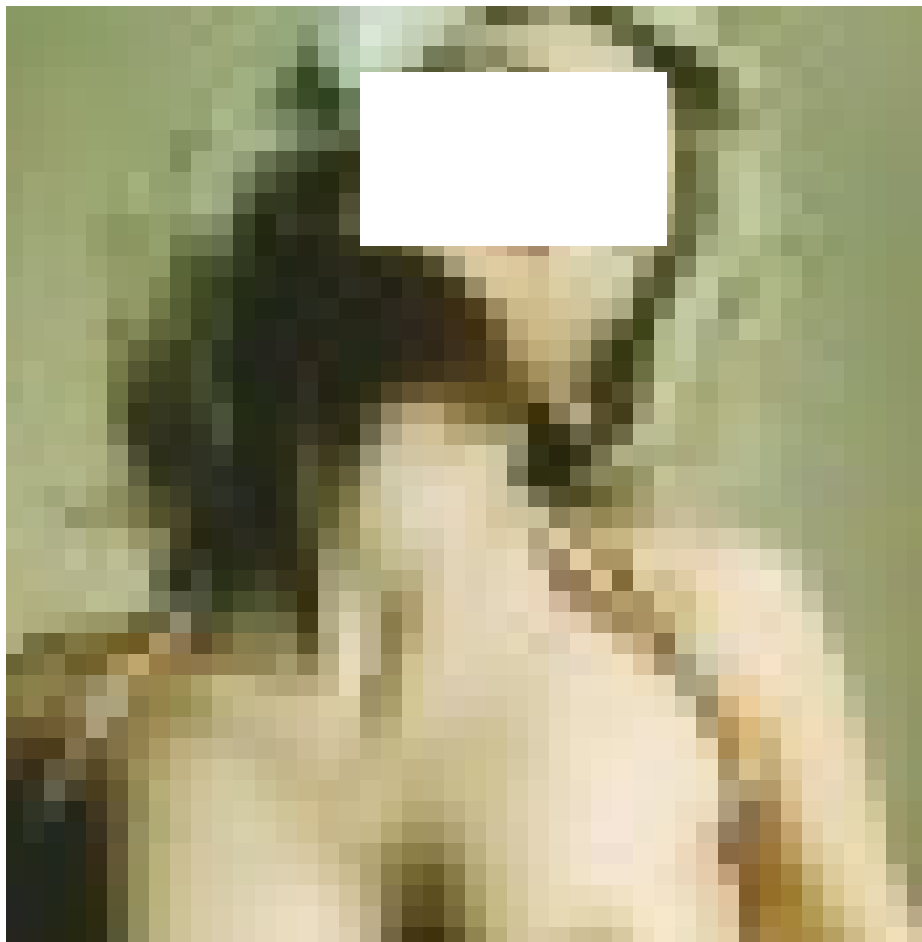
REKVISITTER OG HANDOUTS

- En hackysack-bold eller lignende
- Handlingskort klippet ud, uddel dem helt fra start
- Rollebeskrivelser
- Sceneoversigt

BRIEFING

- Lad spillerne læse deres rollebeskrivelser igennem.
- Tag derefter en runde, hvor I kort snakker fortællingen igennem og etablerer hvem, der er hvem. Der er ingen hemmeligheder, så I kan lige så godt foregribe eventuelle misforståelser inden spillet.
- Sørg for, at de mandlige spillere har forstået konceptet: Daniel = Dan + Danny + D.
- Præsenter Salvatore. Fortæl om hans affære med Helle og nødvendigheden af, at han bevarer et godt forhold til Daniel. Det er vigtigt, at spillerne forstår hans overordnede motivation.
- Forklar reglementet og kortene. Du sparer tid ved at minimere forvirring og forklaringer undervejs.
- Tag eventuelt en kort snak om de komiske virkemidler
- Læg sceneoversigten frem, så alle kan følge med i det overordnede forløb.
- Gør det klart, at spillerne gerne selv må tilføje detaljer og aktivt være med til at skabe lokaliteterne.





AT KØRE EN SCENE

START

- Sæt kort tid og sted.
- Instruér spillerne mundtligt i deres motivationer.
- Markér scenens begyndelse, f.eks. med et "værsgo".
- Scenen startes af én af hovedpersonerne.

UNDERVEJS I SCENEN

- Når scenen er i gang, kan spillere bryde ind ved at spille handlingskort.
- Kortets handling skal være afviklet, inden der må spilles et nyt kort.
- Går det lidt trægt, kan du selv iværksætte lignende handlinger eller introducere bipersoner.
- Hvis flere af Daniels roller optræder i samme scene, bør I benytte hackysacken.
- Korrigér fejl. Spillerne fylder selv på med improviserede oplysninger. Søg for at rette dem, hvis de spiller decideret imod teksten. Det er fristende bare at lade det køre, men det kan forårsage forvirring i forhold til oplysninger i rollebeskrivelserne og i senere scener.

AFSLUT SCENEN

- Scenen er slut, når rollerne har haft en chance for at opfylde deres konkrete motivation.
- Det er ikke alle scener, der har en naturlig resolution, så klip, når energien har toppet.
- Den enkelte scene må gerne slutte abrupt.
- En typisk scene tager omkring 10 minutter.

TIPS OG RÅD

CASTING

Pejlemærker til casting: Helle er veltalende, Solvej er udadvendt og opmærksomhedskrævende, Lina er smuk og taktisk. Castingen af manderollerne er mindre kritisk, men bemærk, at Danny er den bløde fyr, Dan er den, der er mest præget af stress, og D gerne må have lidt rockstjernekraviteter. Helle må gerne være en af de ældste spillere, mens Danny med fordel kan gives til en af de yngste.

LIVE ELLER BORDROLLESPIL?

Scenerne kan køres live eller rundt om bordet. Find den løsning, du selv foretrækker, eller som passer bedst til lokalerne, kemien i gruppen eller handlingen i den enkelte scene. Til vores spiltests har vi kørt spillet ved bordet, hvilket gør, at man kan foretage meget smidige uskiftninger imellem de tre mandlige spillere. Vælger man denne form, skal man være meget opmærksom på at sætte scenen sprogligt. (Hvilke roller befinder sig hvor? Kan de se eller høre hinanden?, osv.)

KLIP OG OVERGANGE MELLEM SCENERNE

Du kan vælge at afslutte en scene på flere måder. På baggrund af vores to spiltests anbefaler vi, at du cutter scenen som en instruktør og derefter kort skitserer, hvad der siden skete (f.eks. "Helle og Dan har fået nok og forlader psykologpraksissen sammen og går i solen for at nyde hinandens selskab"). Du kan også vælge en mere filmisk klippestil, hvor du sætter ind med en fortællestemme og gennem en stemningsbeskrivelse zoomer væk fra scenens hovedpersoner eller over i den næste og lader en del af scenens forløsning stå hen i det uvisse. Vi brugte denne stil som afveksling i anden spiltest, hvor den især fungerede godt i scene 2.2, hvor Danny og Solvej blev fotograferet sammen af en paparazzo. Ingen vidste, hvad der blev af billederne.

PSYKOLOGSCENERNE

Disse scener fungerer som prolog, epilog og intermezzo imellem akterne. Her er Daniel til psykolog, og Dan, Danny og D, må skiftevis fortælle og besvare spørgsmål. De skal grundlæggende finde ud af, hvilket forhold, der er mest levedygtigt, og hvilken af Daniels roller, som de helst vil være. Scenerne kan køres rundt om et bord eller på stole i en rundkredsopstilling. Til første spiltest havde vi de tre Daniel'er liggende side om side på en bred briks kiggende op i loftet. Det kan give en god komisk effekt.



AT DISPONERE TID OG ENERGI

K3M1 kræver, at spillerne er 100 % på, hvilket kan være ret energikrævende.

Til vores anden spiltest varede scenerne hver ca. 8 minutter, og hele scenariet tog i alt fire timer at spille. Det virkede meget passende. Enkelte spillere efterspurgt lidt længere scener for at komme bedre ind i rollen, men vi vil generelt fraråde at lave den enkelte scene for lang, da det er vigtigt, at energien stadig er på toppen i de sidste scener. Vi holdt en kort pause på 5-10 minutter imellem hver akt, hvilket fungerede godt i hjemlige omgivelser. Hvis I spiller på Fastaval, kan det være en idé at køre de to første akter i træk og tage en lidt længere pause inden tredje akt.

Epilogen afsluttes med en kort fortællesekvens, hvor det udvalgte par beskriver, hvordan Daniel opsøger sin udkårne og forsøger at samle stumperne op. Denne fungerer først og fremmest som en eftertanke, så det er bedst, hvis energien kan toppe i scene 3.4 og 3.5.

Efter endt spil er det en god idé med lidt 'nedvarmning', hvor spillerne kan sidde sammen og udveksle oplevelser. Vi prøver at finde et sted på Fastaval, hvor vi kan være.

SCENEOVERSIGT

1. AKT

PROLOG: PSYKOLOGSCENE 1

Tid: Torsdag eftermiddag.

Roller: Dan, Danny og D.

Birolle: Psykologen Kim (spilleleder)

1.1 FREMKALDT

Tid: Fredag morgen.

Roller: D og Lina.

Birolle: Salvatore

1.2 TAGET PÅ SENGEN

Tid: Fredag formiddag.

Roller: Dan og Helle.

Birolle: Salvatore

1.3 SWINGTIME!

Tid: Lørdag aften.

Roller: Solvej og Danny.

Biroller: skuespillerne Kasper og Anja

INTERMEZZO: PSYKOLOGSCENE 2

Tid: Mandag morgen.

Roller: Dan, Danny og D.

Birolle: Psykologen Kim (spilleleder)

2. AKT

2.1 GRUPPETERAPI

Tid: Tirsdag aften.

Roller: Dan og Helle.

Biroller: Hans og Betina.
Terapeuten Gunnva (spilleleder)

2.2 PAPA RAZZO

Tid: Fredag formiddag.

Roller: Danny og Solvej.

Birolle: Niels

2.3 PASTA A LA ZITROMAX

Tid: Lørdag aften.

Roller: Dan, D og Lina.

Birolle: Salvatore.

INTERMEZZO: PSYKOLOGSCENE 3

Tid: Mandag morgen.

Roller: Dan, Danny og D.

Birolle: Psykologen Kim (spilleleder)

3. AKT

3.1 WORLD OF BITCHCRAFT

Tid: Onsdag formiddag.

Roller: D, Lina og Helle.

Birolle: Salvatore.

3.2 HELLE OG D HELL

Tid: Torsdag formiddag.

Roller: Dan og Helle.

3.3 DEN GAMLE MESTER

Tid: Onsdag aften.

Roller: Dan, Solvej og Danny.

Birolle: Fotografen Mogens

3.4 THE BLACK ROOM

Tid: Fredag aften.

Roller: Danny, Dan, Solvej og Helle.

Biroller: Evt. Kasper og Anja

3.5 KLIMAKS

Tid: Lørdag tidlig aften.

Roller: Alle.

Birolle: Salvatore

EPILOG: PSYKOLOGSCENE 4

Tid: Fredag eftermiddag.

Roller: Dan, Danny og D.

Birolle: Psykologen Kim (spilleleder)

PROLOG: PSYKOLOGSCENE 1



HVORDAN SYNES DU SELV, DET GÅR?

Det er torsdag eftermiddag, og skyerne hænger lavt og gråt over Københavns hustage. Daniel er sunket sammen i en blød sofa, som han anslår til at være en IKEA-serie anno 2003 i en moderat prisklasse. I baggrunden høres en svag summen af fyraftenstrafik på Peter Bangs Vej. På det lille bord foran står et glas vand og en stor pakke papirservietter. Han har endnu ikke følt behov for nogen af delene. På den anden side af bordet sidder hans psykolog Kim med en stor kop kaffe, en blok med håndskrevne noter og en lille bold.

BIROLLE: KIM

Kim er i slutningen af trediverne. Han lever selv et kedeligt liv og er lidt fascineret af Daniels eskapader. Dette søger han dog at skjule gennem en meget professionel facade. Bestem selv, hvor meget du lader fascinationen komme til udtryk. Det kan give en komisk effekt, hvis du skruer lidt op for den undervejs.



HANDLING OG MOTIVATIONER

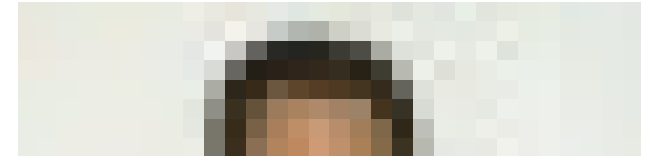
Kim kigger i sin blok. "Sidste torsdag fortalte du mig om dine møder med dine tre... øh... partnere (han kigger i blokken igen) Helle, Solvej og ... hm... Lina. Som han kigger i sin blok, ser det ud som om, at han langsomt kommer i tanker om handlingsforløbet. "Det, jeg har forestillet mig, er, at vi i dag skal kigge lidt på forholdene, som de fungerer hver for sig. Han kaster bolden til Dan. "Kan du ikke fortælle mig om dit forhold til Helle".

Kast bolden til Dan og lad ham fortælle om forholdet i et par minutter. Bed derefter om at få bolden igen. Det er bedst, hvis du bare kan signalere det med din krop ved f.eks. at række hånden ud. Når Dan er færdig, gives bolden videre til Danny, derefter til D. Det er vigtigt, at spillerne får nævnt nogle af problemerne i de tre forhold. Du kan eventuelt minde dem om det ved at henvise til en tidligere konsultation:

- Dan er underkuet i sit forhold til Helle;
- Danny har svært ved at melde ud, at han gerne vil være kærester med Solvej;
- D føler sig usikker på Linas engagement i det lange løb.

Spillerne må ikke snakke sammen indbyrdes.

Konsultationen afsluttes med en lille opgave, som Daniel skal se på i den kommende uge: "Find ud af, hvor dine grænser går i forholdet. Mærk efter, hvornår de indgroede handlingsmønstre tager magten fra dig. "



Efter konsultationen skal D straks videre tilbage til studiet for at mødes med Lina.

KOMMENTAR:

Prologen er en kort åbningssekvens, der har til formål at præsentere de tre sider af Daniel og de forskellige parforhold. Spillerne fortæller om forholdene med deres egne ord og improviserer et par eksempler på episoder. Således får spillerne delt nogle af de informationer, der er distribueret ud i rollebeskrivelserne. Samtidig bliver det klart, at det er i orden, at de selv digter detaljer og fylder på fortællingen.

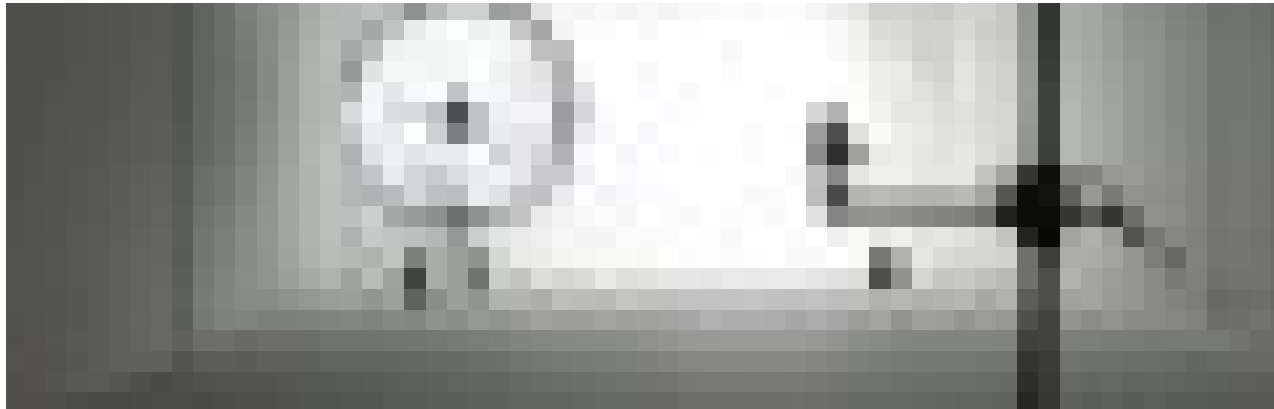
Daniel er hos sin psykolog. Rollerne Dan, Danny og D fortæller hver især om deres forhold.

Roller: Dan, Danny og D

Biroller: Psykologen Kim (spilles af spilleder)

Rekvisit: Hackysack

SCENE 1.1: FREMKALDT



D og Lina er ved at stå op sammen. D får en SMS fra Helle, der siger, at hun er på vej. D må straks få Lina ud af døren og skjule beviserne, men Lina er ikke så nem at slippe af med.

Roller: D, Lina

Biroller: Salvatore (spilles af Danny)

FREMKALDT

Det er fredag morgen, og solen skinner ind af loftsvinduerne i Daniels studie. D står i køkkenet og skummer en kande varm mælk, som skal danne prikken over i'et på en omhyggeligt arrangeret bakke med morgenmad, juice og kaffe. Lina vågner af lyden fra espressomaskinens mælkeskummer og kigger sig søvnigt rundt i det store værelse, hvor små dynger af tøj ligger henslængt rundt på gulvet. Det er hyggeligt at vågne op her hos D! I det ene hjørne står sættet med skærme og lys fra aftenens fotografering. Det var, mens de stadig var seriøse. Hun smiler, mens hun gennemspiller resten af nattens hede kys og frække billeder på sin indre nethinde... men hov! Hvad skal der mon ske med billederne nu?

HANDLING OG MOTIVATIONER

Lina står op og går ud i bad, mens D gør morgenmaden færdig. Pludselig modtager D en SMS fra Helle: "Hej skat! Er du vågen? Mit møde er blevet aflyst. Jeg kigger op med morgenmad og en lille overraskelse. Vi ses om ti minutter! Kys H". Nu er D under pres.

D skal have Lina ud af døren hurtigst muligt. Han skal desuden slette alle spor af nattens udskejelser. Han har sagt til Helle, at han skulle bruge hele aftenen på at fotograferer katalog til Jysk. Han vil helst undgå at give Lina billederne, da de kan fungere som beviser på deres forhold, men han har ikke tid til at diskutere længe.

Lina føler, at hun har ret til at blive og spise morgenmad, og hvis hun ikke skal blive sur, skal der være en god grund til at smide hende ud. Hun vil desuden gerne have billederne med. Hun har hørt alt for mange historier om, hvordan den slags billeder pludselig kan dukke op på et uheldigt tidspunkt senere i karrieren.

De hører en bil stoppe på gaden. Lidt efter hører de yderdøren til bygningen smække.

De hører de trin på trappen og en nøgle i døren. Panik! Salvatore træder ind.

BIROLLE: SALVATORE

Salvatore er Daniels ven og kollega, som lejer en arbejdsplads i studiet. Han er i begyndelsen af trediverne, er ca. et halvt hoved lavere end Daniel og har mørkt, krøllet hår med begyndende høje tindinger. Salvatore kender godt til Daniels forhold til Lina, og hans motivation i denne scene er at yde Daniel mest mulig hjælp.

De hører igen en bil stoppe. Lidt efter lyde i opgangen.

Scenen slutter, når Lina er ude af døren.

KOMMENTAR:

Foruden at præsentere D og Linas forhold skal scenen illustrere det stressniveau, Daniel er udsat for. Spillerne må gerne selv lave aftaler eller finde på detaljer. F.eks. kan D sige, at billederne skal bruges i hans D Hell-projekt.

SCENE 1.2: TAGET PÅ SENGEN

Det er stadig fredag morgen, men dagen føles allerede lang og stresset. Weekenden venter forude, men i Daniels liv er fritiden ikke forbundet med afslapning, men med intense oplevelser og ikke mindst omhyggelig planlægning. Dan er lettet over, at Lina er ude af døren, men han stresser stadig over, om det nu er lykkedes at fjerne alle spor. Han og Salvatore iler rundt og indsamler tøj, vinglas og andre efterladenskaber.



HANDLING OG MOTIVATIONER

Helle tager i døren. Den er låst. Dan og Salvatore er godt klar over, at det er højst unormalt, men det køber dem et par sekunder til at få pusten og finde på en undskyldning.

Helle har taget morgenmad med. Hun har skyldfølelse over, at hun har arbejdet alt for meget (og ikke mindst over sit forhold til Salvatore, men det nævner hun selvfølgelig ikke). Nu vil hun tænde en ny glød. Helle vil helt konkret lave en aftale med Dan om at gå til en teaterpremiere fredag aften om tre uger. Hun er træt af, at Salvatore er der, og hun vil gerne have ham til at gå.

Dan har prøvet at skjule sporene af Lina, men han føler sig ikke sikker. Helle vil helt sikkert bemærke, hvis noget ser mistænkeligt ud. Sættet ligner i hvert fald ikke en fotoserie til Jysk, og han er bekymret for morgenmaden og en eventuel duft af kvinde. Han må finde på en passende løgn.

BIROLLE: SALVATORE

Salvatore har en affære med Helle. Han har ikke lyst til at forlade lokalet. Helle havde egentlig inviteret ham til premieren, men nu har hun ombestemt sig. Han er tiltrukket af Helle og er skuffet, men han vil ikke gå imod Daniel. Det kan koste ham både venskab, arbejdsplads og kunder. Han må dog gerne komme med små spydigheder til både Dan og Helle.

KOMMENTAR:

Scenen skal præsentere Dan og Helles forhold. Helle burde være presset af at have Salvatore hængende, men helt symptomatisk for forholdet, er hun i offensiven, mens Dan er i baghånd fra start forvirret forklarende tingenes sammenhæng.

Til vores anden spiltest havde Salvatore reddet morgenen ved at følge Lina ud, og han var derfor ikke til stede ved denne scenes start. Vi løste problemet ved at klippe i scenen og springe en halv time frem til ca. midt i Dan og Helles snak over morgenmaden. Herefter lod vi Salvatore ankomme på et passende tidspunkt.

Helle ankommer til fotostudiet. Dan er panisk for at slette spor. Hun vil invitere ham i teatret, og Salvatore føler sig forbigået.

Roller: Dan
Helle

Biroller: Salvatore (spilles af Danny)

SCENE 1.3: SWINGTIME!

Det er lørdag aften, og skyggerne strækker sig lange over brostenene i latinerkvarteret, men der er stadig en behagelig temperatur ved de små borde udenfor Casablanca. Danny er i Århus under påskud af at se AGF sammen med gymnasiekammeraten Tue. Han er netop ankommet med toget og sidder nu og nyder den århusianske aftenslufts frihed og anonymitet. Der er lagt op til en hyggelig aften alene med Solvej.

HANDLING OG MOTIVATIONER

Solvej har netop været til en prøve og kommer lige fra omklædning. Stik mod aftalen ankommer hun ikke alene, men sammen med kollegerne Kasper og Anja.

Solvej har fået en rolle i det prestigefulde stykke "The Black Room", der handler om swingermiljøet. Hun har været til prøver i lang tid efterhånden, men fra mandag rykker prøverne til København og ind i teatersalen. Stykket handler om svingermiljøet. Solvej øjner chancen for at starte en samtale om troskab og høre Dannys syn på sagen. Som altid er hendes største motivation at være samtals midtpunkt.

Biroller: Kasper og Anja. De er begge skuespillere og skal også være med i "The Black Room". For dem er Danny en stivnakket slipsedreng, og de vil gerne provokere hans borgerlige moral. Kasper vil score Solvej, og derfor vil han gerne trykke Danny. Anja synes, at Danny ser sød ud, og hun flirter groft med ham.

De tre ankommer til caféen. Kasper bestiller en kande vand og fire glas. Han fylder diskret glassene op med medbragt cava.

Danny vil som udgangspunkt gøre et godt indtryk på Solvejs venner. Han vil dog endnu hellere slippe af dem, så han kan være alene med Solvej. Men det er svært, når han ikke må sige, at de er kæresten. Det er også vigtigt for ham at markere sig overfor Kasper.

(Måske kan han snakke om sit D Hell-projekt for at understrege, at han også er fri og kunstnerisk.)

KOMMENTAR:

Formålet med scenen er at sætte Danny og Solvej i forlegenhed overfor hinanden. De har begge været fortalere for åbne rammer i forholdet, men det er svært at håndtere i praksis. Scenen foregår udendørs, så du har gode muligheder for kaste forskellige forbipasserende bipersoner ind, hvis tingene går i stå eller kører af sporet. Hvis Dannys forældre dukker op, vil de undre sig over, at han ikke har fortalt dem, at han er tilbage i byen.

Danny er i Århus for at besøge Solvej. Hun er netop kommet fra en prøve, og de sidder på en café sammen med et par af de andre skuespillere. Hun har fået en rolle i et stykke om swingers, og samtalen bliver hurtigt drejet ind på temaer som parforhold og troskab.

Roller: Danny
Solvej

Biroller: Kasper (spilles af D)
Anja (spilles af Lina)

INTERMEZZO: PSYKOLOGSCENE 2

Daniel er hos sin psykolog. Rollerne Dan, Danny og D fortæller om hver sit forhold.

Roller: Dan, Danny og D
Biroller: Psykolog (spilles af spilleder)
Rekvisit: Hackysack

Det er en blæsende mandag morgen. Vinden suser i træ-kronerne foran Diakonissestiftelsen ved Peter Bangs Vej, og en let regn trommer med lette prik på vinduerne til Kims psykologpraksis. Daniel er til endnu en konsultation og skal samle op på den opgave, han fik for halvanden uge siden: "Find ud af, hvor dine grænser går i forholdet. Mærk efter, hvornår de indgroede handlingsmønstre tager magten fra dig."

BIROLLE: KIM

Igen kan du afveje forholdet mellem fascination og professionalisme. Måske kan du endda tilføje lidt oprigtig sympati eller medfølelse til din præstation, hvis spillerne virkelig fyrer den af med deres beskrivelser.

HANDLING

Kim læner sig frem i stolen. "Nå Daniel, hvordan er det gået med opgaven?" (han kaster bolden til Danny), der må lægge ud med at fortælle om sin aften i Århus. Lad Danny tale i kort tid og fortsæt derefter runden, så det først bliver D og siden Dans tur til at fortælle om den stressede morgen, hvor Helle var lige ved at møde Lina. Igen styrer du talerækken via hackysacken.

Så snart Dan er færdig med at tale, kaster du bolden til D. Bed ham fortælle om, hvad han burde have gjort anderledes i situationen med Solvej. Det var godt nok Danny, der spillede scenen med Solvej, men det er vigtigt, at rollerne mindes om, at de alle deler ansvaret for Daniels fremtid. Alt efter hvordan samtalen flyder, kan du lade rollerne kommentere hinandens spil i de forrige scener. Eks. "Er du tilfreds med din behandling af Lina?", "Er der noget, du vil gøre anderledes?". Spil bolden rundt mellem de tre.

I dette intermezzo må spillerne gerne henvende sig til hinanden og tale sammen indbyrdes. Kim hører dog kun ham, der sidder med hackysacken.

Igen afsluttes konsultationen med en opgave, som, Kim tror, kan løse op for nogle af problemerne. "Find ud af, hvilken side af dig selv, du bedst kan lide at være. Prøv at give slip og lade de andre sider trænge ind, hvis du føler, at du er under pres."

KOMMENTAR:

Efter at rollerne er blevet etableret hver for sig i første akt, er det vigtigt, at de nu får en fornemmelse af at være del af samme person. De behøver ikke at komme med lange udredninger om deres følelser. Brug i stedet muligheden for at lade dem kommentere kort på hinandens forhold.

Dette intermezzo skal inspirere til, at rollerne optræder i hinandens scener i anden og tredje akt, så de prøver at danne par på tværs af de først opstillede forhold.



SCENE 2.1: GRUPPETERAPI

Helle har hevet Dan med til gruppeterapi for par. Tiden deles med parret Hans og Betina, som konstant skændes. Slagets gang ledes af den unge terapeut Gunnva, som er ude på dybt vand.

Roller: Dan
Helle

Biroller: Lars (spilles af D)
Betina (spilles af Solvej)
Terapeuten Gunnva
(spilles af Lina eller spilleder)

Det er tirsdag og først på aftenen. Det er lummert, og byen summer af liv. Bølgen af fyraftenstrafikanter er aftagende, og gader og fortove fyldes nu af grupper af glade mennesker, der jogger, går tur eller slentrer mod Vesterbros caféer, biografer og teatre. Men alt dette er uden for vores hovedpersonernes rækkevidde. Dan og Helle kigger på hinanden et kort øjeblik, inden de på ny retter blikket ud i det lille kønsløst indrettede rum, hvor de sidder lidt for lavt i en sofagruppe over for et andet par og en ung kvinde, hvis læderhalskæde og ring i næsen for længst har flyttet fokus fra hendes ellers nystrøgne hvide skjorte og sorte nederdel. Foran dem står en samling kopper og en kande halvlunken maskinkaffe. Den unge kvinde skænker sig en kop nylavet urtete og sætter kanden på bordet. Velkommen til gruppeterapi for par hos Gunnva Jonsdottir.

BIROLLE: GUNNVA

Hun indleder konsultationen ved at få alle til at præsentere sig. Derefter har hun ikke længere styr på situationen. Situationen med Hans og Betina er langt værre end forventet. I et kejtet forsøg på at få parrene til at tænke positivt forsøger hun at få dem til at snakke om at få børn.

HANDLING OG MOTIVATIONER

Parrene præsenterer sig og fortæller om deres motivation for at være der.

BIROLLER: HANS OG BETINA

Parret prøver at komme videre, efter at Betina har haft en affære med Hans' bedste ven Knud. Betina er sikker på, at Hans også har været utro, men han nægter. De to langer konstant ud efter hinanden med fornærmelser. Hans vil forsøge at danne alliance med Dan imod kvinderne.

Gunnva forsøger at stille spørgsmål, der bidrager til en konstruktiv samtale.

Helle har taget Dan med, fordi hun vil finde frem til, hvorfor deres forhold er gået i stå. Hun håber på, at nogle timer hos terapeuten kan få dem til at åbne sig mere op for hinanden, så Dan bliver mindre underkuet derhjemme og bedre til at dele sin arbejdstilværelse med hende. Med tiden håber hun også på at kunne fortælle om sit utroskab.

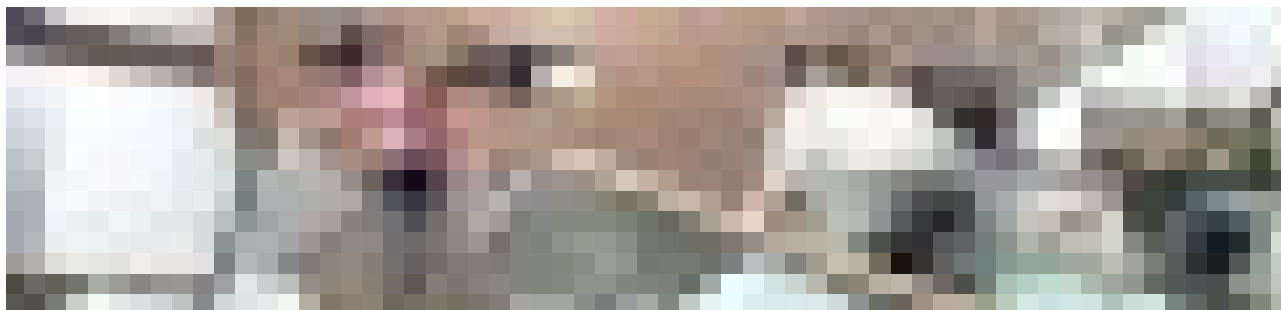
Dan har egentlig ikke lyst til at være der. Han ser allerede en psykolog. Hans umiddelbare indskydelse er at få samtalen drejet over på Hans og Betina. På den anden side vil han også gerne styrke sit forhold til Helle, men dette er bare ikke lige situationen... eller er det?

KOMMENTAR:

Lad spillerne selv karakterisere Hans og Betina.

Ved første spilstest dominerede birollerne fuldstændig scenen. Dette har en fin humoristisk effekt, men det er vigtigt, at Helle og Dan kommer på banen. En stor del af ansvaret ligger på Helle, og det bliver måske nødvendigt at minde hende om, at hun ikke tolererer at gå forgæves. Du kan eventuelt lade Dan og Helle komme til orde ved at tilføje et lille efterspil, hvor de sidder i bilen på vej hjem.

SCENE 2.2: PAPARAZZO



Danny ankommer til lufthavnen for at hente Solvej, der har været til en audition i Berlin. Parret overraskes af hans gamle studiekammerat Niels, der nu ernærer sig som paparazzo.

Roller: Danny, Solvej

Biroller: Niels (spilles af Dan)

PAPARAZZO

Det er fredag morgen, og Kastrup Lufthavn summer af hektisk aktivitet. Danny har været tidligt oppe for at arbejde et par timer på sit D Hell projekt. Nu er han taget ud for at hente Solvej, der vender tilbage til København efter en audition i Berlin. Det er en stor tilfredsstillelse endelig at være ordentligt i gang med projektet, og som lyset vælter ind af lufthavnens store vinduer, er det næsten som at træde ind på en kæmpe scene. En scene, der danner en perfekt ramme om det kunstneriske pars genforening.

HANDLING OG MOTIVATIONER

Danny er i god tid. Han placerer sig i kaffebaren ved udgangen og kigger skødeløst i dagens avis. Pludselig får han øje på en gammel kending, der sidder lige ved bordet ved siden af. Det er Niels, der er en gammel kammerat fra fotografskolen.

Birolle: Niels arbejder i dag som freelance paparazzifotograf, og han lever af at tage billeder af kendte mennesker til fester, premierer og lignende. Han er ikke stolt af sit job, men ofte er det lette penge. Nu er han i lufthavnen for at fotografere en ny fremadstormende skue-

spillerinde, der på det seneste har gjort sig bemærket i det smarte københavnske natteliv. Han vil se, hvem hun møder, og hvor hun tager hen.

Dannys tur til lufthavnen handler først og fremmest om at hente Solvej og dermed styrke deres forhold. Mødet med Niels giver ham forstærket tro på sit eget værd. Danny foragter paparazzier og vil gøre det tydeligt, at han er hævet over den slags.

Efter et stykke tid ankommer Solvej.

Solvej synes, at det er fantastisk at blive hentet som af en rigtig kæreste, og hun vil gerne både kysse og holde i hånd. Samtidig har hun brug for trøst, da hendes audition gik rigtig dårligt.

Hvis Danny ikke opdager faren i tide, overrasker Solvej ham sammen med Niels, der selvfølgelig ikke kan dy sig for at fyre løs. Hvis Danny ikke formår at holde afstand til Solvej, risikerer han at komme i Se og Hør eller på forsiden af Ekstra Bladet. Eneste redning er at ringe til Niels senere på dagen og slå en handel af. Måske har han stadig frække billeder af Lina. Måske kan han tilbyde at skaffe nogen af Solvej.

KOMMENTAR:

Sørg for at ændre statusforholdet mellem Danny og Niels. I starten er Niels næsten en undskyldning for sig selv over for den idealistiske Danny, men hvis han får et par gode billeder, skifter magtforholdet, og han bliver hoverende og spydig. Du kan instruere spillerne med et par kommentarer fra sidelinjen.



SCENE 2.3: PASTA À LA ZITROMAX



Salvatore frygter, at Daniel og Lina er smittet med Chlamydia. Han tilbereder derfor en middag, hvori han har opløst præparatet Zitromax, der kan helbrede sygdommen. Lina og Daniel har ikke selv aftalt en middag, og forvirringen breder sig.

Roller: Dan, D, Lina

Biroller: Salvatore (spilles af Danny)

Det er lørdag sidst på eftermiddagen, og lyset i fotostudiet er ikke længere, hvad det var tidligere på dagen. Ind af de åbne vinduer strømmer en duft af varme kul og en let støj og småsnakken fra naboerne, der varmer op til grillfest. Daniel er ved at pakke sammen efter dagens fotografering, mens Salvatore rumsterer i køkkenet. Grillpølsedunsten fra gården blandes langsomt med en duft af hvidløg, oregano og basilikum.

HANDLING OG MOTIVATIONER

Dan er snart på vej hjem for at mødes med Helle, men Salvatore har andre planer. Han har besluttet, at han vil invitere Dan og Lina på en lækker middag i italiensk stil.

Birolle: Salvatore. For en uges tid siden fortalte Helle, at hun havde fået Chlamydia. Hun var overbevist om, at hun havde fået smitten af Salvatore. Han sagde hende ikke imod. Nu ved han imidlertid, at smitten kan være spredt til Daniel og videre til Lina. For at udbedre situationen har han skaffet præparatet Zitromax. Planen er at putte det i D og Linas mad, så de kan blive kureret på den mest diskrete måde. Han har inviteret Lina på middag og er nu i gang med at tilbede sin berømte pasta-sauce med et lille ekstra pift. Salvatore ved, at han skal holde på Daniel, indtil Lina dukker op. Han er klar til både at lyve og bruge fysisk magt.

Dan er træt efter en hård lørdag på arbejde. Han glæder sig til at komme hjem til Helle og hygge med junkfood og en god film. Han vil ikke være meget for at komme for sent eller brænde hende af.

Lina ankommer.

Lina er inviteret af Salvatore, der har fortalt, at D har en overraskelse til hende. Dette er glædeligt nyt. Nu lukkes hun endelig ind i studiet, som en del hjemmet. Måske er overraskelsen hendes egen nøgle. Hun går nødigt derfra uden at have fået et ekstra tegn på D's engagement.

D kommer på banen, så snart Lina dukker op. Han er glædeligt overrasket over at se hende, og han er opsat på at få det bedst mulige ud af aftenen. Han vil dog nødigt give hende en nøgle.

KOMMENTAR:

Dan må ikke forlade studiet uden at møde Lina! Det er bedst, hvis Salvatore selv finder på en løsning, men en redning kan være en telefonsamtale mellem ham og Helle, der så kan aflyse sin aftale med Dan. Lad denne situation afgøre af spillernes egen improvisation. I vores anden spiltest løj Salvatore og sagde til Dan, at han havde ringet til Helle og udskudt deres aftale en time. Da Lina ankom, blev Dan til D, der ikke havde nogen intentioner om at holde aftalen med Helle. Det problem løste Helle ved at ringe op til Dan. D gik ud i køkkenet, tog telefonen og blev til Dan, der listede ud af køkkentrappen og hjem til Helle. Dermed blev Lina scenens store taber.

INTERMEZZO: PSYKOLOGSCENE 3



Så blev det mandag igen. Det er et par timer op af formiddagen, og Peter Bangs Vej ligger bemærkelsesværdigt stille hen i den lette, tørre sommervind, som i små ryk sætter bevægelse i gardinerne. Kim står i vinduet og skuer ud over Diakonissestiftelsen. Han skodder sin smøg i vindueskarmen og knipser den ud over parkeringspladsen med en usædvanligt henkastet gestus. Han sætter sig målrettet foran Daniel. De to mænd er begge ubarberede og har render under øjnene. De ligner næsten et kunstfoto, som de sidder sammensunket på hver sin side af bordet og spejler hinandens bevægelser.

BIROLLE: KIM (SPILLEDER)

Proceduren med hackysacken er på samme måde som i de foregående scener. Denne gang er du dog mere pågående. Du mener, at du har fået større forståelse for Daniels situation, og at du nu har fundet frem til en metode, der kan hjælpe ham.

HANDLING OG MOTIVATIONER

Kim spørger til sidste uges opgave. "Find ud af, hvilken side af dig selv, du bedst kan lide at være. Prøv at give slip og lade de andre sider trænge ind, hvis du føler, at du er under pres." Han kaster hackysacken til D. Herefter følger Dan og så Danny.

Få rollerne til at snakke om hinanden. Få Dan til at fortælle, hvad han godt kan lide ved D (altså ved sig selv, når han er sammen med Lina). Få dem til at forbinde de andre rollers oplevelser til sig selv "Hvordan følte du, da...?". Her er hackysacken et vigtigt redskab til at finde rundt i, hvem, der bliver talt til.

Prøv at dreje samtalen ind på Daniels kunstfoto og hans D Hell-projekt. Få alle tre til at beskrive værket, som de ønsker, at det skal være.

Rollerne må gerne henvende sig til hinanden og tale sammen indbyrdes. Kim hører dog kun ham, der sidder med hackysacken.

Ugens opgave handler om at tage stilling. Hvis han skal vælge den rette, er han nødt til stille sig mere kritisk i stedet for blot at holde forholdene i live. "Lav en liste med plusser og minusser, positive og negative sider ved forholdene."

KOMMENTAR

Tredje psykologbesøg må helst ikke blive en tung gentagelse. Dette kan afhjælpes ved at ændre lidt på spillernes fysiske placering. Hvis de har ligget ned under de første besøg, kan du få dem til at sidde på stole ryg mod ryg eller i rundkreds ind imod hinanden. Hvis de er i siddende position kan du eksperimentere med, at I konstant spiller hackysacken frem og tilbage, mens I taler. Dette kan få energien lidt i vejret. Hvis energien var helt oppe i sidste scene, kan du også lege med at gøre konsultationen meget tung og alvorlig.

Daniel er igen hos psykolog. Rollerne Dan, Danny og D fortæller hver især om deres forhold.

Roller: Dan, Danny og D
Biroller: Psykolog (spilles af spilleren)
Rekvisit: Hackysack

SCENE 3.1: WORLD OF BITCHCRAFT



Det er onsdag tidligt om morgenen, og det er så småt ved at blive lyst. D og Lina har netop dyrket sex og skal så småt til at stå op. D tøffer ud i badet. Lina strækker sig. Inde i fællesrummet lyder en sagte puslen fra Salvatore, der roder i slikposen og skænker sig en kop kaffe. Han er endnu ikke kommet i seng efter det natlige online rollespil.

Det er morgen, og D og Lina er ved at stå op sammen. D bliver ringet op af en kunde og må skynde sig ud af døren. Lina bliver i lejligheden. Kort tid efter dukker Helle op for at tale med Salvatore.

Roller: D, Lina, Helle

Biroller: Salvatore (spilles af Danny)

HANDLING OG MOTIVATIONER

Lina er glad for den rare start på dagen. Det er den perfekte lejlighed til at tage en snak om, hvornår hun kan flytte ind.

D vil gerne undgå emnet. Han vil hellere drøfte nogle idéer til kinky billeder til hans D Hell-projekt.

Midt i samtalen ved morgenbordet ringer Ds telefon. Det er en sur kunde, der venter på ham på location. Han har fuldstændig glemt aftalen, fordi han har haft travlt med at koordinere planer med de tre kvinder. Han må straks afsted. Der er ikke tid til at smide Lina ud.

Lina og Salvatore småsnakker, indtil Salvatore får en SMS fra Helle, der er på vej for at snakke med ham om noget vigtigt. Lina når ikke at komme ud af døren. Hun må møde Helle eller gemme sig.

Birolle: Salvatore. Han vil gerne bevare sit forhold til Helle, men det er vigtigere for ham at være på god fod med Daniel. Det går ikke, at Helle ser, at Lina er i studiet før klokken otte om morgenen, og det går heller ikke at skændes med Helle, hvis Lina lytter fra et skjulested.

Helle ankommer.

Helle ved godt, at Dan har planlagt at fotografere på location denne morgen, og hun ser det som en god mulighed for at tage en alvorlig snak med Salvatore. Hun er gået over tiden, og hun tror, at hun er gravid. Uanset hvem, der er faren, er hun ikke interesseret i at fortsætte sit forhold til Salvatore. Hun må gøre det forbi i dag.



KOMMENTAR:

Åbningen af denne scene fungerer som reference til åbningsscenen i første akt, hvor D smed Lina hurtigt ud. Nu er han under større pres, og han har mindre kontrol over begivenhederne.

Hvis Helle og Lina møder hinanden, er det ingen katastrofe, men de må ikke afsløre intrigen. Hvis Lina gemmer sig og overhører samtalen mellem Helle og Salvatore, må ingen af dem nævne Daniel. Hvis det lykkes Salvatore at få hende ud af døren, møder hun Helle i trappeopgangen. Helle vil muligvis genkende hende fra billeder i magasiner og vil have lyst til at veksle et par ord.

SCENE 3.2: HELLE OG D HELL

Det er torsdag formiddag, og et lettere gråligt lys skinner fra den skyede himmel og ind mellem café-bordenes kaffekopper, brunchtalkener og laptops. Snakken går livligt i den brogede flok af slip-sedrenge og kunstnerbohomer, der har spredt sig ud i de halvt fyldte lokaler. En ung pige i forklæde placerer to store café latte foran dem. Hun smiler til Dan. "Det var dig, der skulle have et ekstra shot espresso, ikke?" "Øh, jo."

HANDLING OG MOTIVATIONER

Helle har sat Dan stævne på en café på Frederiksberg. Hun kan gøre det i arbejdstiden, for hun er på en 'researchopgave'.

Helle har gennem nogle interviews i byens kunstmiljø fået nys om et D Hell-projekt, som lige nu er miljøets store hype, selv om ingen har set det. Hun har optrevlet rygten og fundet ud af, at den hemmelige kunstner bag projektet kun kan være Daniel. Nu vil hun have svar. Hun er glad for, at Dan er

begyndt at vise kreative træk, men hun føler sig holdt udenfor. Hun kan godt regne ud, at han har løjet om sit tidsforbrug. Hun føler, at de måske kunne have brugt tiden sammen. Det er ikke hvilket som helst værk, der kan retfærdiggøre gentagne løgne.

Dan er nødt til at fortælle om projektet og forklare sit tidsforbrug. Det bliver svært at forsvare, hvorfor han var nødt til at lyve. Projektet er langt fra færdigt, så han bliver nødt til at improvisere en virkelig god beskrivelse, der også kan stemme overens med det, han har sagt til Lina og Solvej.

(Dan kan måske regne ud, at enten Solvej eller Lina har blæret sig over deres 'hemmelige kæreste', og at rygten lige så stille har ramt de rigtige mennesker i de rigtige kredse. Indtil videre eksisterer projektet kun i meget halvfærdig stand, mens en hurtigt publiceret hjemmeside viser et kort, gådefuldt diasshow.)

Scenen kan krydres med hændelser som f.eks.:

- Helle bemærker Solvej og en artikel om The Black Room i et magasin eller Politikens iByen-tillæg. Hun får en idé til at interviewe Solvej om sex og parforhold.
- En af Dans kollegaer dukker op med et blad, der indeholder reklamebilleder af Lina taget af Dan. Kollegaen roser og taler bramfrit om Linas krop.

Helle har fået nys om Dans kunstprojekt. Hun er skuffet over, at hun ikke er blevet delagtiggjort i processen, men hun er også lidt nysgerrig og stolt over projektets hype.

Roller: Dan, Helle

KOMMENTAR:

Dette er en scene, hvor Dan kommer til at lide et nederlag, eller hvor han i hvert fald bliver sat under pres. Det er svært at komme op med en idé til et godt kunstnerisk koncept på et øjeblik, så Helle vil med stor sandsynlighed ikke blive helt overbevist. Du kan sagtens holde scenen kort, hvis ikke der opstår en pludselig magi mellem spillerne. Til vores første spiltest begyndte Helle at give kritik på værket, og der opstod en forbindelse mellem dem, da Dan pludselig indså, at hendes kritik sagtens kunne være gavnlig og konstruktiv. I denne akt er det også muligt, at Danny eller D træder ind i scenen og diskuterer med hende.

SCENE 3.3: DEN GAMLE MESTER

Dan opsøger sin gamle lærer Mogens for at få råd til at færdiggøre sit D Hell-projekt. Han har brug for, at projektet overbeviser Helle. Bedst som han krænger sit hjerte ud, dukker Solvej op, og han bliver til Dan. Det er svært ikke at tabe ansigt.

Roller: Dan, Danny, Solvej
Biroller: Mogens (spilles af D)
Rekvisit: Hackysack

Det er onsdag sidst på eftermiddagen, og der er halvtomt i den lille bodega. Luften emmer af tæt røg og skrattende jazz fra en gammel pladespiller i hjørnet. Daniel hænger sin jakke på stolen. På den anden side af bordet sidder en mand i begyndelsen af tresserne og ruller en smøg. Han har gråsprængt skæg, rullekravesweater og briller i kraftigt sort stel. På bordet foran ham står en håndbajer og en lille skarp.

BIROLLE: MOGENS (SPILLEDER).

Han er Dans gamle højskolelærer, og han har en stor karriere bag sig som kunstnerisk fotograf. Tilbage på Højskolen fulgte Mogens Daniels arbejde tæt, men de to har ikke set hinanden i flere år. Mogens er kunstner af den gamle skole, og han tror på, at sand kunst kun skabes af et ærligt sind. Hans vejledning består mest i at spørge ind til Dans følelsesliv. Indimellem vil han forsøge at få Dan til at beskrive sine følelser meget konkret og billedligt.

HANDLING OG MOTIVATIONER

De to mænd hyggesnakker en kort stund, men derefter går Dan til sagen.

Dan har fået tilbudt at lave D Hell som udstilling på et af byens smarte gallerier, og nu har han travlt med at få værkerne færdige. Det er længe siden, at han for alvor har set sig selv som kunstner, og han har derfor opsøgt sin gamle højskolelærer Mogens, der en anset fotokunstner. Dan vil bevise over for Helle, at han godt kan lave god kunst, men han har brug for hjælp til at udtrykke sig. Han vil gerne nå frem til et ærligt udtryk, og det må meget gerne sige noget om hans kærlighed til hende.

Han beskriver sin situation for Mogens. Han vil gerne have gode råd til at gøre kunstprojektet færdigt. Mogens spørger ind til Dans liv og får åbnet op for en samtale om Helle. Pludselig dukker Solvej op og sætter sig ved bordet. Dan 'overtages' af Danny, der skal forsøge at styre samtalen i land uden at tabe ansigt.

Solvej er glædeligt overrasket over at rende ind i Danny tilfældigt. Det er jo den slags, man gør, når man er i samme by. Danny har opført sig meget hemmelighedsfuldt, så hun vil gerne tale med Mogens og i det hele taget blande sig i samtalen.

Danny. For ham gælder det først og fremmest om at redde situationen. Det er vigtigt for ham at fremstå både som en engageret kunstner og som en reel og følsom fyr.



KOMMENTAR:

Denne scene er K3M1's tilnærmelse af en klassisk fortællestruktur, hvor helten midt i sin krise opsøger sin gamle læremester og får nye indsigter i sig selv. Scenen må gerne blive rigtig pinlig.

SCENE 3.4: THE BLACK ROOM



THE BLACK ROOM

Det er fredag aften, og tæppet går op for sidste gang. Salen fyldes af brusende klapsalver, hujen og trampen i gulvet. Solvej står storsmilende midt på scenen og modtager publikums hyldest. Få øjeblikke senere tændes lyset, og små småsnakkende grupper af mennesker siver langsomt ud i foyeren

Solvej har inviteret Danny til premiere på "The Black Room", hvor hun spiller hovedrollen. Han har lovet at dukke op. Desværre er "The Black Room" netop det teaterstykke, som Helle inviterede Dan til for tre uger siden (i scene 1.2). Stykket handler om et swingermiljø, hvor par bytter partnere i et mørkt rum.

HANDLING OG MOTIVATIONER

Dan og Helle følges ud i foyeren og diskuterer skuespilernes indsats. Det er kun et spørgsmål om tid, før Solvej kommer ud af omklædningsrummet.

Helle har aftalt et interview med Solvej. Hun vil både tale om karriere og privatliv.

Dan skal undgå at møde Solvej, mens han er sammen med Helle. Han har brug for at finde på en undskyldning for at gå.

Solvej kommer ud i foyeren.

Solvej. Det er hendes store aften. Hun har gjort det godt på scenen og vil gerne fremstå som en spændende person i interviewet. Hun vil også høre Dannys mening om stykket.

Solvej, Helle, Dan og Danny er til den samme reception. Helle interviewer Solvej. Dan og Danny skal forsøge at slippe ud uden at blive afsløret eller skuffe deres respektive kærestes alt for meget.

Roller: Dan, Helle, Danny, Solvej

Biroller: Kasper (spilles af D),
Anja (spilles af Lina)

Rekvisit: Hackysack

Danny har lovet Solvej, at han vil se stykket, og hun forventer, at han er der til receptionen bagefter. Han bliver nødt til at snakke med hende, men helst ikke et sted hvor Helle kan se eller høre dem.

Smid Kasper og Anja ind i scenen, når det passer, f.eks. hvis du vil 'transformere' Dan til Danny.

Biroller: Kasper og Anja. De to skuespillere genkender Danny og har lyst til at høre, hvordan det går.

KOMMENTARER:

Højdepunktet i scenen er samtalen mellem Helle og Solvej, hvor komikken skal findes i at komme tættest muligt på at afsløre intrigen uden at gøre det. Du kan presse Dan og Danny med Kasper og Anja, men fokusér energien på Helle og Solvej. Scenen kan blive ret kaotisk, så lad ikke spillerne havde flere samtaler kørende på én gang. Du kan styre det ved at 'fryse' noget af handlingen og krydsklippe mellem samtaler. Hvis scenen mangler krydderi, er det oplagt at få andre bipersoner i spil. Der kan f.eks. dukke nogle af rollernes venner eller familiemedlemmer op.

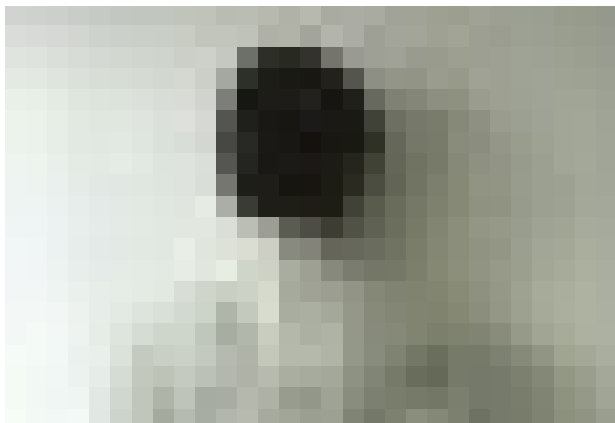
SCENE 3.5: KLIMAKS

Lina og Helle ankommer til fotostudiet og møder hinanden. Salvatore forsøger at få situationen under kontrol. Kort efter ankommer Daniel. Derefter Solvej. Herefter kaos.

Roller: D, Lina, Dan, Helle, Solvej, Danny
Biroller: Salvatore (spilles indledningsvist af Danny, herefter af spilleder)
Rekvisit: Hackysack

KLIMAKS

Det er lørdag tidlig aften, og regnen vælter ned over Frederiksberg. Salvatore nipper til sin espresso, mens han forsøger at læse i blad, men han kan ikke koncentrere sig. Han er alt for irriteret. Han er træt af, at forholdet til Helle er ved at gå ned og sur på Daniel, der har bedt ham tage telefoner og fortælle alle, at han er i Sverige for at fotografere.



HANDLING OG MOTIVATIONER

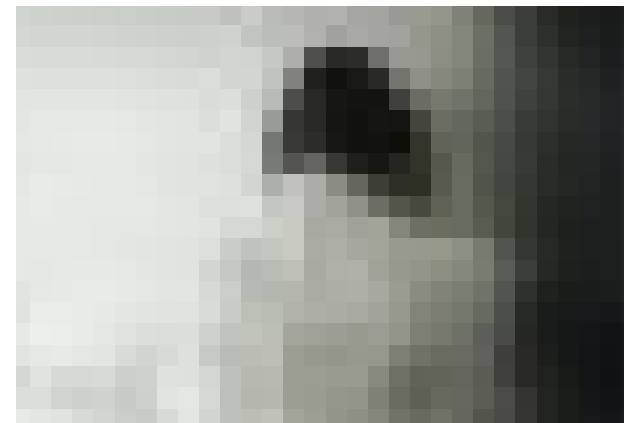
Pludselig ringer det på døren. Salvatore åbner.

Lina dukker op med alle sine ting. Hendes ekskekære Ulrik fik nys om hendes lejers tilnærmelser, og han dukkede uanmeldt op og bankede ham. Nu er hun blevet smidt ud af lejligheden og er fast besluttet på at flytte ind i studiet hos D. Hun er ked af det, gennemblødt og har brug for omsorg, et bad og noget varmt tøj.

Helle dukker op, så snart Lina er ude af lokalet. Nu føler hun sig helt sikker på, at hun er gravid, og hun har besluttet sig for at bekende sin utroskab og starte på en frisk med Dan. Men først vil hun advare Salvatore. Når Helle møder Lina, vil hun tro, at hun er Salvatores scoring.

Birolle: Salvatore. Han vil som udgangspunkt forsøge at tale Helle fra at fortælle sandheden til Dan. Når Dan ankommer, vil han forsøge at hjælpe ham, men formentlig uden held.

Dan ankommer på et passende tidspunkt. Det kan være, mens Lina er ude, eller det kan være, mens Lina og Helle snakker sammen. Det første fungerer formentlig bedst rent spilteknisk, men hold den anden mulighed åben, hvis den rette komiske situation opstår.



Salvatores affære med Helle vil ikke falde i god jord. Hvis Dan ikke smider ham ud, vil han selv stikke af. Hvis Solvej dukker op, før han er ude, må du selv overtage rollen, da der bliver brug for Danny i scenen.

Solvej ankommer sidst. Hun føler, at hun har brug for klare linjer. Hun vil overraske Danny i studiet, så de kan få en ordentlig snak om deres forhold.

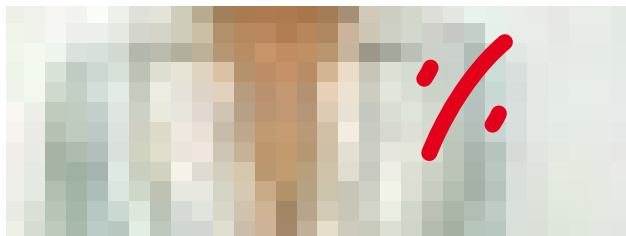
Danny vil prøve at redde situationen. Han er desuden flov over den lirede indretning i studiet.

Generelt vil de tre kvinder nå til bunds i mysteriet. Samtidig har de brug for at sikre sig, at de er Daniels førsteprioritet. De tre mandlige roller vil forsøge at redde hver deres forhold.

KOMMENTAR:

Denne scene lægger op til kaos, men vi har i vores spiltests haft held med at bruge hackysacken. Når en af kvinderne tiltaler Daniel, gives hackysacken til kvindens partner. Oftest vil Dan svare Helle, D svare Lina, osv. Det gør ikke noget, at du afbryder scenen, inden der kommer en reel resolution. Det er oplagt, at nogen går i vrede. Daniel må ikke flygte før til allersidst i scenen.

EPILOG: PSYKOLOGSCENE 4

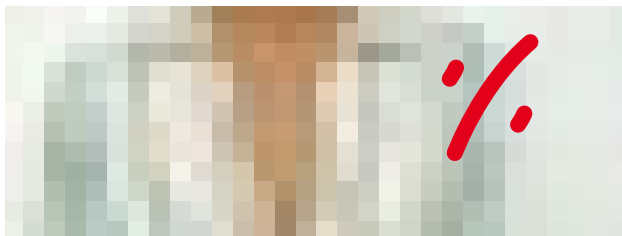


Det er fredag og sidst på eftermiddagen. Det er varmt, helt vindstille, og feriestemningen har bredt sig blandt kvarterets studerende, der slæber ølkasser og picnicurve i retning af Frederiksberg Have. Daniel har sat sig i sofaen. Han sidder ret, men afslappet i et sæt tøj, der passer bedre til en bytur end til et besøg hos psykologen. Kim matcher ham i et ulasteligt, lettere konservativt jakkesæt med slips.

Birolle: Kim (spilleleder). I denne scene skal du både spille rollen som Kim og være spilleleder over for kvinderollerne, der skal vælge, hvem af de mandlige roller, der skal have chancen for at redde sit forhold.

AFGØRELSEN

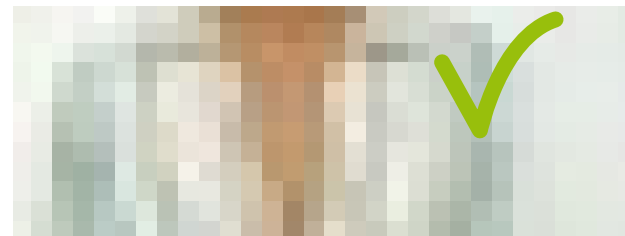
Det er Kims sidste klient inden en tur på restaurant med familien. Han skænker to glas hvidvin og sætter dem på bordet. "Det er inspirerende at have dig her, Daniel. Men lad det være sidste gang i dag. I hvert fald i denne omgang." Sidste uges opgave lød: "Lav en liste med plusser og minusser, positive og negative sider ved forholdene." Lad de tre dele ud af deres betragtninger.



De mandlige roller tror, at de nu skal foretage det endelige valg mellem kvinderne, men først kaster du hackysacken til Helle. Du spørger hende, hvilken af manderollerne, hun helst vil se som del af det overlevende forhold, uanset om hun selv er med eller ej. Du må gerne gøre det klart, at det ikke gælder om at vinde, men om at lave den bedste kærlighedshistorie. Herefter går turen videre til Solvej. Dernæst Lina. Hvis de tre stemmer på hver sin manderolle, må du selv placere den afgørende stemme og beslutte slutsценens mandlige hovedperson.

Herefter spiller du hackysacken videre til kvindernes udkårne. Nu må han spørge de to andre til råds om, hvem af kvinderne, han skal forsøge at finde sammen med. Hvis de ikke når til enighed eller en flertalsafgørelse og vil vælge hver sin kvinde, må du også her træde ind og træffe afgørelsen.

Så snart spillerne har bestemt sig for det vindende par, følger afslutningen på fortællingen. Den mandlige rolle fortæller Kim om sit valg. Herefter rejser han sig, drikker ud og begiver sig ud for at handle på sin beslutning.



Daniel besøger sin psykolog for sidste gang. Nu afgøres det, hvilket forhold, der skal overleve.

Roller: Dan, Danny og D; Helle, Solvej og Lina
Biroller: Psykolog (spilles af spilleleder)
Rekvisit: Hackysack

AFSLUTNING

Scenariet slutter med den klassiske kærlighedsscene, hvor den fortabte helt opsøger sin udkårne. Det er mest sandsynligt, at det ender lykkeligt, men hvis spillerne har valgt virkelig dårligt, og Daniel har opført sig virkelig kynisk og utroværdigt, kan hans kvinde vælge at droppe ham til sidst.

KOMMENTAR:

Hvis energien er til det, kan den afsluttende genforeningsscene spilles helt ud rundt om bordet eller live, hvis det skal gå rigtig vildt til. Alternativt kan den også spilles som fortællerrollespil, hvor de to udkårne hjælper hinanden med at binde en passende knude på fortællingen.