



En lang nat.

Det begynder her

En lang nat er et ”romantisk” novellescenarie i jeepform om en umulig kærlighed. Det er en enkel tolkning af en klassisk historie, dog med et twist så det ikke bliver til *Pretty Woman*. Det handler om at skabe den bedste historie ud fra de givne præmisser om rollespil og indlevelse i både fortælling om rolle. Hvordan man så end definerer indlevelse. I følge den danske ”novellescenarie”-tradition er det meningen at spillet skal spilles på ca. en time, inklusive forberedelsestid.

Spillet er for to spillere og en spilleder. Spillernes opgave er at spille deres roller, *Klara* og *Max*; spillederens opgave at være verden som står i vejen for deres kærlighed.

For at bryde med sædvanlige, i al fald i et jeep-spil, spiller spillederen alle biroller. Vi vender tilbage til dette om et øjeblik, men først vil jeg fortælle lidt om scenariet du skal spillede.



Idé, tekst & layout

Tobias Wrigstad

Med råd, støtte og praktisk hjælp fra

Fredrik Axelzon, Olle Jonsson,
Thorbiörn Fritzon & Emma Björnehed.

Oversættelse til Dansk

Frederik Berg Olsen, international man
of Danish RPG

Spiltest

Ryan Macklin, Jason Morningstar &
Alexander Newman

Antal spillere två

Spilledere en

Spiltd ~1 timme

På Internettet

jeepen.org/games/enlangkvall

Spillet består af disse otte kort samt to
roller

Historien

Max er en almindelig fyr i starten af tyverne, derudover er han jomfru og har aldrig haft en kæreste. Han bor på kollegie i en anden by, men er hjemme på besøg hos sine forældre og bor på sit gamle drengeværelse. Han er ung, optimistisk og en lille smule naiv.

Klara er ti år ældre end *Max*. Hun har et misbrugsproblem, som hun finansierer gennem at prostituere sig. De sidste tre år er hun flyttet ind og ud af forskellige narkokvarterer. Hun er langsomt på vej mod bunden og har inderst inde opgivet at nogensinde fylde 40.

I aften mødes *Max* og *Klara* på et diskotek i city. Det er kærlighed ved første blik på en mærkelig men dyb måde. Uden at de behøver at tale om det, indser de at det er en umulig kærlighed, som formodentlig kun kommer til at vare så længe de er fulde, og hverdagen ikke trænger sig på.

Nyforelskede fester de gennem natten i et klodset forsøg på at gøre den så lang og indholdsrig som muligt. Til sidst havner de i *Max'* forældres bådhus og solen står op.



Spillerne

Spillernes opgave er at spille Max og Klara på gammelt hæderligt vis, det vil sige at Max spiller Max hele tiden og Klara spiller Klara hele tiden. Under spillet skal spillerne blive i rollerne så meget som muligt, undtagen når de skal anvende **Men du gør det ikke**-systemet, som forklares nedenfor. Sceneskift medfører ikke afbrud i spillet. Spillet tager Max og Klara til mindst seks forskellige steder, og på hver plads skiftes de til at spille hændelsernes nøgleperson. Dette forklares mere udførligt senere.

Spillederen

Din overordnede opgave er at forsøge at **splitte** Klara og Max og sætte fingeren på hvor dårligt det faktisk står til med deres situation. Det er din opgave at forklare hvor vulgært sminket Klara egentlig er. Påpege hver gang Max taler til hendes bryster og ikke hendes ansigt. Påpege, at han ikke har nogen idé om, hvordan en som hende egentlig er stillet.

Målet er at få Max og Klara til at slås for deres kærlighed, vilket er helt naturligt, eftersom den jo er umulig. **De har ikke magt til at ændre situationen.**



For enkelthedsens skyld refererer jeg til Max og Klaras spillere som Max og Klara. Det kommer ikke til at være forvirrende.

Dine angreb skal være uophørlige og kan dels ske gennem at du taler som rollernes indre stemmer, dels at du spiller biroller. Alt fra Klaras villige veninde som er høj og flirter med Max, til tjeneren på restauranten, som ikke kan skjule hvor meget han morer sig over det umage par. Birollerne skal helere indirekte skille Klara og Max ad end direkte.

Præmisserne

På overfladen handler scenariet om at leve livet så godt du kan. Max og Klara indser at deres kærlighed er umulig, men istedet for at forsøge og mislykkes, istedet for at flygte fra situationen, så bruger de tiden så godt de kan på den korte nat de har. Det kan være, at deres kærlighed er platonisk, hvad ved jeg. Hvilken slags kærlighed det er, og hvilke slags kærlighed der findes, overlader jeg til spillerne.

På et dybere plan handler spillet også om hvad det indebærer at en kærlighed er "umulig". Selvom rollerne måske er lykkelige så kommer spillerne næppe til at være det, takket være **Men du gør det ikke**-systemet, som vi snart kommer til. På den måde er spillet opbygget i forskellige lag på en ganske åbenlys måde. Forhåbentlig giver det noget til oplevelsen.



Stederne

Ud over diskoteket, hvor scenariet begynder, er der seks steder, som spillerne skal besøge i løbet af natten. Hvis spillerne vil tilføje andre steder eller afvige fra min liste, skal de ikke bare gøre det, men føle sig givet tilladelse til det. De første tre steder "ejes" af Klara og de sidste tre af Max. De kan benyttes i vilkårlig orden i spillet, foruden bådhuset, som skal spilles som sidste scene.

Under broen kan være et sted hvor Klara har venner, et sted hvor hjemløse og sociale tilfælde mødes. Måske stinker der af pis og bræk. Eller måske er folk der venlige og jordnære. Nogen af dem bor her, andre er bare på gennemrejse.

Fixestedet er et sted hvor Klara har overnattet et par gange. Måske holder der en pushers, eller også er det et sted hvor man i fred og ro kan fixe. Det kan være en lejlighed i byen eller et forfaldent hus i en forstad.

Suppekøkkenet er et sted Max aldrig skulle komme, hvis ikke Klara tog ham derhen. Det kan være et godt sted for en sød scene med varm suppe på en bagstiv morgen,



eller måske det modsatte – Max' øjne åbnes for en elendighed han tidligere kun har set på TV og ikke rigtig forstået eksisterer. Det sidste er nok sandt for alle Klaras steder, så vær forsigtig og sørg for at det ikke overtager spillets fokus. Det er ikke dét det handler om.

Max' forældres hjem har mad og alkohol og ligger i nærheden. Max' forældre er der, men sover tungt. Det har de altid gjort. Det er et godt sted at gå hen for at drikke nogle øl, proviantere eller spise en sandwich.

Hotelværelset er et sted hvor de kan være i fred. Helt i fred. Måske lejer Max hotelværelset i håb om at bolle. Det minder måske Klara om hendes liv som prostitueret, hvilket er en udmærket anledning for ikke at have sex, men istedet at tage derfra. Der er gode muligheder for Max at sløse med pengene på Klara, fx ved at bestille champagne etc til værelset.

Bådhuset er stedet hvor *den sidste scene* udspilles. Det er ikke så meget et hus, som en pressening lagt over en smuk sejlbåd. Der er et lille pantry og to køjer, en i stævnen og en agter. Når solen står op kan man se den gennem den tynde pressening, og det varer ikke længe før det både bliver varmt og svedigt indunder.



Når rollerne kommer til et nyt sted, skal de både fortælle, hvordan de oplever stedet, og hvad de tænker. ***Dette sker gennem en monolog i rollen.*** For eksempel ser Max måske hotelrummet som en afsides sted, hvor han kan bestemme, mens Klara bare ser en arbejdsplads med dårlige konnotationer.

Spillerne, ikke spillederen, har ansvaret for at flytte spillet fra sted til sted, i en rækkefølge som de selv bestemmer.

At rollerne flytter fra sted til sted hænger sammen med at deres kærlighed er umulig. Der er ikke et sted hvor både Max og Klara hører hjemme. Fixestedet, under broen og suppekøkkenet kan fx vise Max at han ingen aning om Klaras verden og at han ikke hører hjemme der. Max' forældres hjem og bådhuset kan minde Klara om en verden hun ikke længere tilhører. Og hotellet bliver en uvelkommen påmindelse om hotelbesøg med navnløse kunder.

Scenariet begynder

Scenariet begynder på et diskotek. Det er en iscenesat scene hvor spillederen forklarer, hvor de er og hvorfor, hvad de føler, og hvad der sker inden de mødes for første gang. Og elektriciteten som opstår når de gør. Når Max og Klara



mødes siger spillederen ”og så spillede de den her”, og sætter musik på. Gerne en svedig tango, men hvad som helst duer. Spillerne instrueres i at improvisationsdanse med hinanden til musikken og anvende dansen som en sexuel metafor – sensuelt eller hårdt eller hvad man synes passer. På den måde udforsker vi rollernes relation og kærlighed. Er en af dem stærkere end den anden? Er der en der fører og en der bliver ført? Bærer de hinanden eller støtter de hinanden. Som tilskuer har spillederen sikkert en indsigtfuld tolkning.

Hvis du eller spillerne får et kick ud af dansen kan du sætte sangen på en gang til, men ikke mere end to gange. Når musikken er slut begynder første scene, akkurat uden for klubben som er ved at lukke. Det er nu spillet virkelig begynder. Og nu ligger bolden hos spillerne.

Spelmekanik

Der hænger et **damoclessværd** over hele natten, og det **ved både Max og Klara**. For at fange det i scenariet, og for at få frem problemerne og umulighederne uden at spille på dem, skal vi bruge en teknik, som vi kan kalde **Men du gør det ikke**. Idéen er at Max og Klara til stadighed skal kommentere spillet i form af mere eller mindre intrikante udlægninger af hvordan aftenen kunne blive ødelagt. Nøglen



er at alle udlægninger skal slutte med "Men du gør det ikke", etc.

For eksempel kan Klara sige, når Max og Klara er i Max' forældres hus for at hugge nogen øl: "Nu kunne **dine** forældre vågne og opdage os. Det det gør **de** ikke. De kunne kaste et blik på mig og indse hvem jeg er og siden be mig om at forsvinde. Men det sker ikke" Eller Max kunne sige: "Når jeg går ud for at hente isen, kunne **du** stikke noget af sølvtojet i din håndtaske. Ingen ville formodentlig opdage at de var borte, og du kunne nok bruge pengene. Men **du** elsker mig, så du gør det ikke."

Jeg har understreget meningerne ovenfor for at vise at alt handler om at tale om hvordan nogen anden føler, eller hvordan verden kunne sætte en kæp i hjulet for dem. Det er ikke meningen at man skal tale om sig selv – "det kunne ikke undre nogen, hvis jeg tog pengene og stak af, men det gør jeg ikke."

Men du gør det ikke-teknikken kan med fordel anvendes til at anviser nye sandheder i spillet. Klara kunne fx sige: "Nu skulle **du** kunne ødelægge alt, hvis **du** tog mig på brysterne. Jeg kan se hvordan **du** kigger på dem, **du** ville gerne tage på dem. Men **du** behersker dig." Nu ved vi pludselig mere om



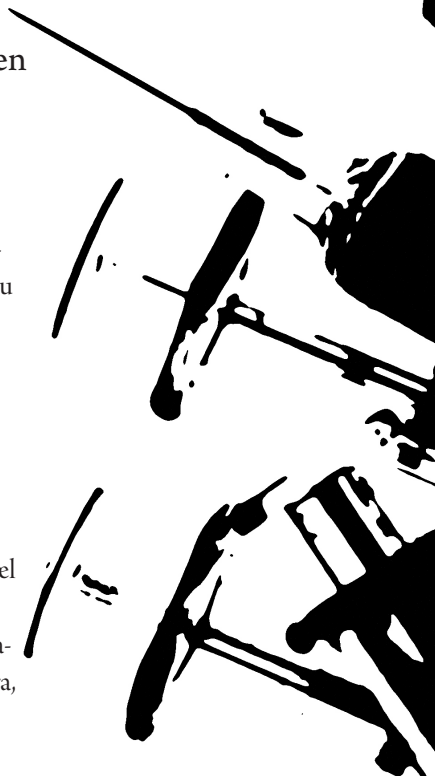
Max og har nyt materiale at spille på. Et værre eksempel er at man siger: *"Nu kunne du indse, at du har været her før. At min far har betalt dig for at kneppe dig her på sofaen. Men det er mørkt, du er fuld, alle den slags huse ser ens ud, og du er en skide narkoman. Så det gør du ikke."*

At være verden

Når du ikke spiller en birolle er din opgave at være verden som driver Max og Klara fra hinanden. Det er dig som gør deres kærlighed umulig. Hvordan du gør det, er op til dig.

Måske er du personen som sidder og ser på en videooptagelse af scenariet og kommenterer. Måske kommenterer du spillet løbende – "ja, eller er det?", når Max påstår at det er hans lejlighed de er på vej til i taxi.

En god måde er kun at tale om dig selv (vem du så end er, vilket heller ikke spiller nogen rolle) hele tiden. Du kan fx tale om din søster, og hvor meget hun minder om Klara. Fortæl hvad de søster skulle have gjort i den situation, og hvad der ville have sket, hvis hun havde gjort det osv. Fortæl Max at han skal være glad for at det er Klara og ikke din søster som han er sammen med, for det havde ført til en katastrofe, hvis han havde sagt det han lige havde sagt til Klara,



til hende, etc. Alt er fakta fra dit eget liv, kommentarer til dig selv. Du tænker højt og stiller retoriske spørgsmål.

En anden teknik som passer godt på scenariet er at hviske spillerne i øret. Her spiller du rollens indre tanker og følelser. Du hvisker tilpas højt, så at alle andre også hører og du siger ting som *"gør det ikke! gør det ikke! gør det ikke!"* for at stresse Klara præcis når hun skal til at kysse Max eller spørge ham, hvorfor han altid falder skadet gods. Er det alt han tror han fortjener, etc.

Et andet eksempel kan være hvis Max og Klara er i fixestedet og Klara går væk for at skaffe noget pot de kan ryge, så kan kan forstå hvor fedt det er at være høj. Dy kan være Max' indre monolog som under sig over hvor hun bliver af? Sutter hun nogen af for at få fat på det? Hvis taler tilstrækkeligt højt så Klara kan høre det, så er det måske præcis det der sker.

For at sammenfatte handler indirekte spilledning om at antyde – ikke bestemme. Din stemme er en lydkulisse for spillet, spillerne stopper med at lytte aktivt, men hører hele tiden hvad du siger. Du låner din stemme ud til deres forhåbninger, tvivl og indre monologer.



Afslutte scenariet

Scenariet slutter når solen står op over bådhuset. Max og Klara er faldet i søvn i hinandens arme. En af dem vågner og sniger væk, for ikke at vække den anden. Solen står op over bådhuset, og det var det.

Hvis scenariet skuldet med en sexscene sjak den dances. Før eller senere falder de i søvn, og så holder de en kort slutmonolog inden du insinuerer at en af dem vågner og sniger væk.

Hvem bestemmes i spillet.

Der er flere måder at afslutte spillet gennem Men du gør det ikke-teknikken. Du kan begynde at beskrive Klaras uventede sejr over sin afhængighed (takket være hendes kærlighed til Max selvfølgelig) og hvordan hun pludselig dukker op på Max' kollegiegang og slutte med et: **men det gør du ikke.** Du kan til og med banke det ind at der ikke fører til noget: Max ser hende om vinteren, dækket af sne. *"Hvem som helst havde set hende ind i øjnene og vist hende at han genkendte hende. Men det gør du ikke. Et rigtigt menneske havde taget hende in i varmen på en café. Men det er du ikke."* Etc.

Eller omvendt, anvend samme toneleje som du anvendte med "Men du gør det ikke"-meninger og beskriv den sørgelige slutning med løftet om at der skal komme et "men du gør det ikke", som du ikke indfrier.



Afslutningsvis

Scenariet er delvis inspireret af *Frederik Berg Olsens Lady og Otto* med henblik på konflikterne og hvordan man kan undvige dem, men alligevel have dem med. Her forsøger jeg istedet at fremhæve konflikterne istedet for at undvige dem, hvilket efter min mening var sådan *Lady og Otto* fungerede når det var bedst, selvom scenariet savnede støtte for at spille det på den måde.

Danseteknikken har jeg stjålet fra *Elsa Helin* som introducere den, som en måde at simulere sex i *En stilla middag med familjen* et live/teater/jeepform-event i august 2007. Jeg var meget skeptisk overfor idéen indtil jeg prøvede den.

Chicago O'Hare lufthavn, internationalt luftrum, Stockholm og West Lafayette,

Tobias Wrigstad

Tobias Wrigstad

tobias@jeepen.org



Stedsoversigt og regler for "En lang nat"

Seks obligatoriske steder:

Hotelværelset

Max' forældres hus

Under broen

Suppekøkkenet

Fixestedet

Bådhuset

Scenariet slutter i bådhuset ved at begge falder i søvn

Spillederens opgave er at drive Max og Klara fra hinanden

Max og Klaras opgave er at kæmpe imod

*"Men du gør det ikke"-meninger siges **i rollen** og altid om **den anden rolle***

Så korte pauser mellem scenerne som muligt, og så lidt snak udenfor rollen som muligt.

Man behøver ikke begrænse sig til stederne som jeg nævner ovenfor

Alle sex-scener skal impro-danses

Sådan forbereder du spillerne: fortæl om præmisset og formålet, fortæl om stederne, din funktion, Men du gør det ikke-teknikken (øv gerne) og hold øje med tiden.

