

# NÄSTA STATION: KYMLINGE



ett blackboxlajv i UnderStockholm-världen  
av Annica Strand, Annika Lykta och Sofia Stenler

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Vad är Nästa Station: Kymlinge.....	3
Material och rekvisita .....	4
Konduktörens funktion .....	5
Förbereda lokalen .....	4
Workshops.....	6
Lajvets cykler .....	10
Avrollning.....	12

## BILAGOR TILL DETTA DOKUMENT:

Roll- och stämningstexter

Biljetter till Silverpilen

Frågor till spelarna

Tågfilm

Ett lajv av: Annica Strand, Annika Lykta och Sofia Stenler

Fotografi av Johannes Axner

## Vad är Nästa Station: Kymlinge

Ett möte mellan det vardagliga och det obegripliga. Scenen är en tågresan en dag som vilken som helst, fokus är tunga beslut och rannsakan, valen gäller plötsligt liv och död.

Detta lajv utspelar sig i gränzonen mellan vår värld och UnderStockholm. UnderStockholm är ett Stockholm inspirerat av Neil Gaimans Neverwhere, en dunkel spegling av den stad vi känner och lever vår vardag i. Där sagorna bor kvar, där väsena fortfarande finns och tron fortfarande har makt. Där namn är viktiga och allt inte är som det ser ut att vara. Det är en skugga av det vardagliga Stockholm - Överstockholm. I skuggsidan lever de som inte passar in i dagsljusets stad. Man behöver inte ha läst Neverwhere eller varit på någon av de andra UnderStockholm-lajven för att kunna vara med på Nästa Station: Kymlinge.

Rollerna på Nästa Station Kymlingen är till synes ute på en vanlig tågresan. Efter hand inser de att de alla har dött i en tågolycka och kommer behöva hantera allt som inte blev av, alla som blev kvar i livet och hur man ska kunna gå vidare, om det ens är möjligt. I detta kommer två roller från UnderStockholm in och rör om.

Spelet tar max 15 deltagare och beräknas ta omkring fyra timmar inklusive inledande workshop och avrollning efter spelet. Alla roller är färdigskrivna, ingen personlig utrustning behövs.

## Material och rekvisita

- ☐ Denna text
- ☐ Rolltexter
- ☐ Stämningstexter
- ☐ Frågor till spelarna om spelfokus
- ☐ Tågfilmen
- ☐ Projektor + duk
- ☐ Ljudsystem
- ☐ Dator
- ☐ Biljetter (se separat fil)
- ☐ Tejp
- ☐ Musik/musiker
- ☐ Pennor, papper, postitlappar, gem
- ☐ Värmeljus + tändstickor
- ☐ Till caféet: Kaffe, te, vatten, mjölk, koppar, frukt, kakor
- ☐ Till Tidspirater: Klockor, anteckningsbok + pennstump, tingeltangel
- ☐ Till Friaren: Ring i etui
- ☐ Utrustning till konduktören: Kläder, fickur, ringklocka

## Förbereda lokalen

- Montera projektor och duk så att det blir som ett stort tågfönster.
- Ställ upp ca 20 stolar som tågsäten i grupper om två och två vända mot varandra längs med duken.
- Ställ i ordning caféet med ett bord, en stol bakom till Cafévärden och en vid sidan till Föräldern.
- Skapa två ingångar till tåget, en i varje ände, tex med tejp eller med bord. Den ena utgången är till Tidspiraterna och leder tillbaka till livet, den andra är till Silvepilen och vad som än väntar oss alla efter döden.
- Ställ värmeljusen på ett bord vid ena utgången.
- Skapa en arr-hörna nära tåget, där arr sitter under lajvet. Detta bör helst vara utom synhåll men så nära att deltagarna kan komma och fråga under spel om något är oklart.
- Ställ i ordning lite sittplatser till de som går av tåget tidigt.

## Konduktörens funktion

- Att komma in ett par minuter före Kymlinge och säga ungefär “Nästa station Kymlinge, vi ankommer Kymlinge om några minuter. Den som vill lösa biljett för tågbyte i Kymlinge kan göra det nu.” Försök gör det på ungefär samma sätt varje gång, för att bidra till känslan av loop.
- Att ge biljetter till Silverpilen till dem som har klarat sitt Krux, genom att fråga om de känner sig redo att gå vidare, om de har gjort allt de behöver här. De som har löst biljett går av vid ena utgången när tåget stannar till i Kymlinge, och blåser ut sitt ljus.
- Att svara på rollernas frågor. Konduktören vet inte heller vad som väntar för de som tar Silverpilen, vet bara att det är att gå vidare efter döden. Förklara vid behov skillnaden på att lösa biljett och att gå med Tidspiraterna. De som sålt sig som minnen till Tidspiraterna för att någon annan ska få leva vidare kan varken sedan lösa biljett till Silverpilen eller följa med piraterna, de blir kvar på tåget.

## Workshops

När deltagarna kommer, låt dem fylla i formuläret för att önska roller utifrån vad de vill ha för spelfokus. Rangordna 1-7, där 1 är helst och 7 är minst.

- Göra Svåra Val
- Pressa Folk att göra Svåra Val
- Svek
- Egenvärde
- Familj
- Värderingar
- Framtidstro

### Information till spelarna:

- Lajvet kommer spelas i sju cykler om 15 minuter, varefter ljuset går ner och musik spelas. Spelarna ska då återvända till där de satt när lajvet började och blunda. De kommer då få information av arrangörerna. Detta kommer oftast vara muntligt, en gång skriftligt.
- Det är helt OK att vara förvirrad, låt det gå in i spelet. Men upplever de att något är för förvirrande och blir spelblockande, kom och fråga arrangörerna.
- Rollerna de kommer få strax består av en kort beskrivning samt en stämningstext. Stämningstexten är tänkt för inspiration, ta med dig det du får ut av den, och är det ingenting så är det helt OK. Den skriftliga informationen under lajvet kommer ha samma upplägg, en liten infotext och en stämningstext, plocka det du känner för ur stämningstexten och är den bara förvirrande så låt den vara.
- Vi är på ett tåg som är på väg in mot Stockholm. Om några säger att de farit från Umeå och andra säger att de kom från Göteborg så var bejakande, sådana fakta är inte viktigt för lajvet.

Under tiden en arrangör leder fysiska workshopen fördelar de andra rollerna utifrån önskemålen. Nyckel för vilka roller som har vilket spelfokus finns i dokumentet med rolltexterna.

## Fysisk workshop

### *Samla alla i en cirkel*

- Blunda - Andas - Känn kroppen och försök att släppa alla tankar på det som har varit. Hur du kommit hit och vad som har hänt hittills på Prolog. Nu är vi här tillsammans för att dela några timmar tillsammans. Släpp också alla tankar på vilken karaktär du kommer att få spela och vad du snart kommer att få uppleva. Just nu är vi bara här, tomma och öppna för vad som kommer att ske. Och vi kommer nu tillsammans lägga lite fokus på kroppen och värma upp den lite innan vi sätter igång.

### *Ge dem någon minut att bara stå och blunda och andas*

- Långsamt i er egen takt öppna ögonen och börja gå i rummet.
- Var bara med er själva, känn fötterna när dom möter golvet och hitta ett tempo som passar er just nu. Leta genom att testa att gå långsamt och fort för att tillslut hitta ert perfekta tempo.
- Ni kan börja öppna era sinnen för det som är utanför er, öppna upp och se rummet se alla människor som är här inne tillsammans med dig.

### *Ge lite tid till detta.*

- Se varandra och hälsa på varandra men utan ord
- Ni kan också gå tillsammans med någon för en kort stund och sedan fortsätta er egen resa
- Gå återigen själva och fokusera på er egen kropp, på andningen, känner ni är spända eller avslappnade i axlarna? i käkarna? Sträck gärna på kroppen
- Öka tempot
- öka ännu mer
- öka tills springande
- öka lite till
- öka till maxtempo för vad rummet och alla härinne tål
- Stanna. Andas
  
- Gå ihop två och två, den ena leder den andra (håll på ena axeln och höften/midjan) Den som blir ledd har armarna hängandes.
- Låt den som blir ledd blunda.
- Ledaren har fullt ansvar för den som blundar, den har total kontroll den som blundar slappnar av och låter sig följa med.

- om man vågar kan man testa att springa några steg. backa, mm
- Byt roller
- Efter ett tag kan den som leder parkera den blundandes (som fortsätter att blunda) och den blundandes står då alldeles still tills det kommer en ny som leder den. (*Gör detta ett tag och byt sedan roller*)

*När detta är gjort att alla har fått blivit ledda och lett och har parkerats. Bryt efter ett tag och låt dom reflektera över detta med den sista de var tillsammans med. samla i cirkel och låt de säga några ord om hur det var.  
Förhoppningsvis är castingen klar nu :-)*

*(Om det behövs fler övningar: Gemensamt stopp: Gå i rummet, känn in alla i rummet, tänk att en tråd löper genom allas center som gör att ni är i kontakt med varandra. När en stannar stannar alla, när en börjar gå börjar alla gå.  
När en springer springer alla o.s.v  
Gruppsspring: Känn samma tråd som löper genom er. Ni är nu ett stim med fiskar eller en flock med fåglar och det som händer om en rusar iväg är att alla följer efter i grupp, nära varandra. Spring i grupp och då och då är det någon som rusar iväg åt ett annat håll och alla följer efter..)*

## **Rollskapande**

Dela ut första delen av rollerna (beskrivning + stämningstext) och para ihop de som hör ihop.

Instruera deltagarna att läsa igenom rollerna och sedan göra något eller några av följande övningar i paren/trion:

- Kom överens om transparens, hur mycket av det som rollerna inte vet om varandra vill spelarna veta?
- Rollerna intervjuar varandra eller berätta ett minne för varandra, de fyller i varandras historia. Använd "ja, och..."
- Heta stolen. Exempel på frågor:
  - Favoritfärg
  - Favoritleksak som liten
  - Detta är jag mest rädd för
  - Bästa semestern



- Bygga korta minnen. Förslag på scener:
  - Friaren och tilltänka: När de möttes
  - Den integrerade och Bevararen: Om Faryal
  - Den synske: En syn
  - Den sjuke: sjukdomsbeskedet?

Prata med **Tidspiraterna**, de enda rollerna som är från UnderStockholm. Förklara att det finns inget facit för hur de tolkar UnderStockholm, det enda som är viktigt är att spelet kring tid blir givande för alla. Tidspiraterna kan sälja ny tid till de ombord på tåget och tar betalt i minnen. Till exempel kan en person sälja alla minnen av sig själv för att någon annan ska få leva vidare; då minns bara den personen som lever vidare att den andre någonsin funnits. Har säljaren haft ett rikt liv är minnena värt mer än om den inte betytt något för någon. Säljaren kan inte sedan lösa biljett till Silverpilen utan blir kvar på tåget. Alternativt kan man sälja olevd tid, något ingen ombord har för egen del. Men till exempel kan en förälder sälja den tid ett av dennes barn skulle levt för att få återkomma till livet. Tidspiraterna vill såklart göra profit, ett års minnen blir alltså inte ett år nytt liv.

Tidspiraterna vet inte vad som händer den som väljer att lösa biljett för byte till Silverpilen på Kymlinge. De behöver känna av ifall de ska verka rädda för detta val eller ej, beroende på hur stämningen är i övrigt.

Peka ut särskilt relevanta roller (Friaren/Den tilltänkta, Föräldern, Den Integrerade/Den Bevarande och Den Synska).

Berätta att de går i spel först i mitten av andra cykeln, när tåget stannar till på Kymlinge, så de har lite extra tid att prata ihop sig. De måste gå av vid Kymlinge i sista cykeln (och påminn dem om det inför sista cykeln).

Berätta att de andra spelarna inför andra cykeln får information om att spela som om det var första cykeln igen, och därefter kommer rollerna långsamt börja inse vad som hänt.

Dela ut rekvisita. Tipsa **Friaren** om att fria under första 15 minutrarna.

Samla alla, ta frågor och informera om cyklerna igen. Be dem sedan sätta sig på tåget och blunda. Starta musiken och därmed lajvet.

## Lajvets cykler

Varje cykel inleds med musik och någon sorts information: I första cykeln är det högläsning för spelarna, därefter går spelledarna runt och viskar i spelarnas öron, och i cykel fyra delas skriftlig information som ut. Efter musik och information följer en spelscen som är lika lång som tågfilmen, 15 minuter, och avslutas när tåget ”crashar”.

### Musik och info

- Dikt (finns i dokumentet med rolltexter)

### Först scenen, 15min

Stämningen sätts, frieriet sker, folk hittar sina roller.

### Musik och info

- Nästan alla får instruktionen att göra allt precis som de just gjorde.
- Den synska och den tilltänkta får veta att de upplever dejavú.
- Nyhetsinslag (finns i dokumentet med rolltexter)

### Andra scenen, 15 min

Något är fel. Folk upprepar det de gjorde sist, några tycker det är skumt. Tidspiraterna kommer ombord.

### Musik och info:

- Nu får alla inse att det detta har hänt förr, att tiden loopas.

### Tredje Scenen:

Försöka inse vad som händer.

Tidspiraterna börjar känna av läget, se vilka som börjar förstå.

### Musik och info

- Texter nr 2 delas ut (finns i dokumentet med rolltexter)
- Alla får inse att de är döda, och att deras plotter är sättet att komma vidare.

### Fjärde Scenen, 15min

Hitta ställningstaganden, fundera över sina val och sitt öde.

Tidspiraterna börjar jobba på allvar.

### Musik och info

- De får veta att de tappat minnen från sitt liv och håller på att blekna bort.
- Exempel på minnen: Din mors doft, din fars skratt, lukten i din mormors kök.

### Femte scenen, 15 min

Det börjar bli viktigt att göra sina val, de förstår att de måste välja snart.

Några kanske är klara att lösa biljett och kan gå av i Kymlinge. De som går av med biljett ska blåsa ut sina ljus. Ge dem penna och papper, så att de om de vill kan skriva ett brev till någon som blev kvar, eller till rollen.

### Musik och info

- Om de inte går av i Kymlinge blir de kvar och fast i loopen för evigt och kommer sakta tyna bort.
- “Du kan inte längre minnas dina lyckligaste stunder i livet, och du vet om det.”

### Sjätte scenen, 15 min

Alla vet vad som står på spel och får spela ut sina val och öden. Vissa kanske går av denna vända.

### Musik och info

- Nu är sista chansen, om de inte ska blekna bort måste de av i Kymlinge nu: “Du förstår att om du inte kliver av nästa gång tåget stannar i Kymlinge kommer du att blekna bort och försvinna.”
- Säg till tidspiraterna att samla ihop sitt folk för när vi kommer till Kymlinge måste folk gå av.

### Sjunde scenen (7 + 8 min)

Konduktören ropar ut sista chansen till biljetter till anslutande tåg i Kymlinge. De sista gör sina val, folk går av.

### Avslutning

Ljuscermoni med musik. Läs *När du i detta mörker* av Vennberg (finns i dokumentet med rolltexter). De som löste biljett eller stannade på tåget får blåsa ut sina ljus.

## Avrollning

Samla alla i en cirkel. Gör en runda om hur de mår och vad de behöver.  
Om det finns tid, gör en andra runda där de får dela med sig av något minne, eller läsa upp sitt brev.