

1 + 1

Et novellescenarie om kærlighed,
for to personer

Indledning

1+1 er en rammefortælling, hvor spillerne sammen skaber historier om kærlighed og kriser i forhold. Hver scene spilles i en udvalgt spillestil, der underbygger formålet med den enkelte scene.

- Det vigtigste element i dette scenarie er improvisation, I skal ikke tænke for meget over, hvad der er givet, blot køre på det første, der falder jer ind
- I skal spille scenariet igennem flere gange, derfor gør ikke noget, hvis første historie bliver lidt kliche, I kan altid lære af den og gøre næste historie anderledes
- Ved at fortælle flere historier via samme ramme, bliver I mere og mere trygge ved hinanden og hvordan I skaber fortællingerne
- Netop derfor er det i orden at lade første fortælling være meget hurtig, hvis ikke det kører så godt, eller, hvis det går helt galt, så starte en ny historie

Hver historie følger samme ramme, men indholdet er op til jer at skabe. Rammen består af seks sammenhængende scener, der spilles på hver sin måde:

1. Bordrollespil: Forholdet starter
2. Fortælling: En hverdagsscene
3. Monolog: En krise opstår i forholdet
4. Live: Krisen udforskes og udfoldes
5. Spil i mørket: Krisen bliver behandlet og måske forløst
6. Tavstespil: Historien slutter på godt eller ondt

To eller tre spillere?

Dette scenarie, kan også spilles af tre spillere. To spillere kan give en meget intens og privat oplevelse, til gengæld har I kun hinanden til at sikre historien er god. Tre spillere fordeler byrden, så alle får mere overskud til at fordybe sig i netop deres opgaver, desuden kan spillederen med sit overblik sikre en mere ensartet historie og sørge for at scenerne hænger sammen, men en del af intimiteten risikere at forsvinde med en spilleder som tilskuer. Endelig er der den forskel, at, i to personer bestemmer spillerne selv meget af historien, hvor det er spillederen, der har sidste ord i tre personers udgaven.

Forberedelse

1. Læs dette hæfte igennem
2. Find en genstand, der skal bruges som spilledermarkør (herefter kaldet markøren), den skal kunne holdes i hånden.
3. Find et lokale, der kan blive helt mørkt
4. Vælg hvem der skal være nummer 1 og nummer 2. Det er lige meget, hvad nummer I er, da det skifter mellem hver historie
5. Gå i gang med opvarmningen

Opvarmning

Følg denne vejledning præcist:

1. Stil jer over for hinanden
2. Giv hinanden hånden og præsenter jer
3. 1 starter med at sige et ord, 2 siger derefter det ord, der falder 2 ind, når 2 hører 1s ord, derefter gør 1 det samme med 2s ord. Forsæt frem og tilbage til det glider let
4. Giv hinanden et knus
5. 1 råb vredt ad 2, 2 skal godkende at råbet var højt nok, ellers forsøg igen
2 råb vredt ad 1, 1 skal godkende at råbet var højt nok, ellers forsøg igen
2 hvisk noget sødt til 1
1 hvisk noget sødt til 2
6. Kig hinanden i øjnene i ca. 20 sekunder, (I behøver ikke tælle)
7. 2 starter med at give en usynlig gave til 1, spil dens størrelse og vægt, men ikke indhold. 1 modtager gaven og spiller hvad det er og reaktionen på gaven. Derefter giver 1 en tilbage til 2. Fortsæt til en 4 - 5 gange til det glider let
8. Hold hinanden i hånden i ca. 30 sekunder, mens I kigger hinanden i øjnene.
9. Går herefter direkte til scene 0

Scene 0 - Personerne og verdenen

Spontan Improvisation hvor spillerne skaber par og mulige historier

Regler

- Byg oven på hinandens ideer
- Modarbejd ikke den andens indfald
- Alt er muligt på nuværende tidspunkt

Struktur

Spillerne sætter sig overfor hinanden ved et bord og skaber mulige roller. Hver metode skal bruges mindst en gang, men ellers er der frit valg fra gang til gang. Beskrivelserne skal ikke være meget mere end en sætning. Byt mellem hvem, der starter og beskriver. Beskriv 6 par ved at bruge to af disse til hvert par:

1. 1 siger til 2: "Du hedder (navn, så som Peter, Aisha eller Daneel, efternavn er valgfrit) og..." 2 fortsætter sætningen og beskriver den rolle, 2 tænker på, når 2 hører navnet
2. 2 siger til 1: "Du lever i (sted eller tid, så som Hillerød, Afrika i 1700 tallet eller Alpha Centauri) og..." 1 fortsætter sætningen og beskriver den rolle, 1 tænker på, når 1 hører stedet.
3. 1 finder en tilfældig genstand i rummet, på sig selv eller 2, og giver denne til 2 og siger: "Du har denne på dig og..." 2 fortsætter sætningen og beskriver den rolle, 2 tænker på når 2 modtager genstanden.
4. 2 siger til 1: "Du er (karaktertræk, så som punktlig, flyvsk, eller gammeldags) og..." 1 fortsætter sætningen og beskriver den rolle, 1 tænker på, når 1 får karaktertrækket

Vælg hvilket par I vil skabe en historie ud fra. Har I brug for hjælp til at beslutte jer, så snak ganske kort, om hvilke historier og konflikter, der kan være mulige med de af parrene I er interesserede i.

Hvis ikke I kan blive enige, kan man tage en rolle fra et par og kombinere med en anden. Men husk I kan også altid vende tilbage til nogle af de andre par, ved senere gennemspilninger. 1 har sidste ord. Gå videre til scene 1, når I har valgt et par.

Scene 1 - Kærligheden starter

Bordrollespil med fokus på, hvordan forholdet opstår

Stikord: nyt, spændende, usikkerhed, spirende følelser

Regler:

- I skal sidde ned under hele scenen
- Kropssprog skal være begrænset til det man kan, når man sidder ned
- I skal sige, hvad I gør

Struktur

- Scenen starter med at 1 og 2 møder hinanden
- Spillerne skal nu arbejde scenen hen imod at 1 og 2 finder sammen, dette skal ikke tage for lang tid
- Brug klip og scenskift til at bringe scenen hen til det afgørende punkt hvor de to finder sammen
- Scenen slutter, når forholdet begynder

Brug af markøren

- Markøren bruges i denne scene til at fortælle, hvem der må lave en spillederhandling. Handlingen kan for eksempel være:
 - Skifte i tid og sted
 - Introducere og spille en biperson
- Når spilleren har lavet sin spillederhandling, går markøren over til den anden spiller
 - Brug kun markøren når det er nødvendigt, fokus skal være på rollespillet og ikke skiftene frem og tilbage
- 1 starter med markøren. 1's første spillederhandling er at sætte scenen

Scene 2 - Forholdet

Fortælling, hvor en hverdagssituation viser, hvilket forhold de to har

Stikord: hverdagsagtigt, normalitet, hvad er "normalt" i dette forhold?

Regler:

- Alle handlinger og replikker skal fortælles
- Det er tilladt at fortælle om ting, den anden spiller gør og siger, uden den anden afbryder eller kommenterer på dette
- Byg oven på hinandens ideer
- Når noget først er beskrevet, må det ikke ændres af den anden

Inden start

- Inden scenen starter, skal I på skift og med få ord, nævne mulige hverdagssituationer med udgangspunkt i rollerne og den første scene
- Nævn minimum 6 mulige scener
- Vælg her efter det bedste bud, 2 har sidste ord

Struktur

- Markøren bruges i denne scene, til at vise, hvem der har fortællerretten
- Den der fortæller, kan altid give markøren videre, udnyt dette til at give hinanden medejerskab over historien
- Den som ikke fortæller, kan bede om markøren ved at række hånden frem, hvis denne har en god ide
- Den der sluttede med markøren i sidste scene, starter denne scene
- Scenen starter med, at det fortælles, hvor lang tid der er gået siden forholdet startede
- I denne scene skal der fortælles en hverdagssituation, der viser, hvad for et forhold de to har, inden krisen
- Scenen behøver ikke en klar afslutning
- Scenen slutter når Markøren skifter spiller for 6. gang.

Scene 3 - Krise i forholdet

Monologer som viser en krise eller konflikt, der truer forholdet

Stikord: vrede, frygt, frustration, skyld

Regler:

- Scenen består af to monologer
- Man må ikke tale direkte til hinanden
- Man må ikke snakke under den andens monolog

Struktur

- I denne scene skal der fortælles om et problem eller en situation, som udgør en fundamental udfordring for forholdet
- Scenen starter med, at 2 er for sig selv, og 2 holder en indre monolog
 - I denne monolog skal 2 præsentere et problem, der udgør en trussel mod deres forhold
 - Samt fortælle, hvordan det er opstået, og hvad 2s holdning er til det
 - Problemet skal være inspireret af historien hidtil og de tos forhold
 - 2s monolog slutter, når 2 fortæller, hvordan 1 bliver opmærksom på problemet, (skal 2 for eksempel fortælle det, eller ved 1 det godt?)
- Herefter holder 1 en monolog for sig selv
 - Alt efter, hvad 2s monolog lagde op, til skal 1 forholde sig til problemet på den ene eller anden måde
 - Hvis 1 ved det, skal monologen handle om, hvad 1s reaktion er på problemet
 - Hvis 1 ikke ved det, skal monologen vise, hvordan 1 vil reagere, når 1 hører om problemet
 - Kort sagt skal 1s monolog tage udgangspunkt i 2s monolog og bygge videre på det problem 2 præsenterede
 - 1s monolog slutter når 1 fortæller, hvornår 1 og 2 skal mødes næste gang

Scene 4 - Konfrontation

Liverollespil med fokus på stærke følelser og konflikt

Stikord: skænderi, konfrontation, ingen forløsning

Regler:

- Der må ikke klippes i tid og sted
- Man gør, hvad rollen gør, og siger, hvad rollen siger
- Konflikten må ikke løses

Struktur

- I denne scene mødes 1 og 2, og skal konfrontere problemet, der blev skabt i Scene 3
- Scene starter med at 1 og 2 mødes for første gang, siden problemet opstod
- Det er vigtigt at problemet ikke bliver løst i denne scene
- I stedet skal konsekvensen af krisen udforskes
- Scenen handler om at få spillet store følelser, og udnytte, at der spilles liverollespil
- Scenen slutter, når en eller begge forlader stedet

Scene 5 - Løsning?

Mørkespil hvor krisen snakkes igennem og måske bliver forløst

Stikord: forståelse, stilhed, accept, forløsning eller opløsning?

Regler:

- Rummet skal være mørkt, så man ikke kan se hinanden (hvis dette ikke kan opnås, så sæt jer med ryggen til hinanden)
- Der skal tales lavt hele scenen igennem

Struktur

- I denne scene skal 1 og 2 stille og roligt snakke deres forhold igennem
- Problemerne fra scene 3 og 4, må gerne løses nu men behøves ikke
- Scenen starter, når lyset bliver slukket og spillerne er på plads
- Scenen skal vise, hvordan historien vil ende
- Scenen slutter, når en af spillerne vælger at tænde lyset, (eller rejser sig op, hvis der ikke er mørkt)
- Når lyst bliver tændt starter scene 6 med det samme

Scene 6 - The End

Tavst spil hvor historien på godt og ondt slutter

Stikord: tilgivelse eller afsked? Sidste ord eller en ny begyndelse?

Regler:

- Spillerne må ikke sige noget, ord er ikke længere nødvendige
- Al kommunikation foregår via kropssprog og ansigtsudtryk

Struktur

- I denne scene skal historien afsluttes
- Scenen starter når lyset bliver tændt
- Det er okay, hvis denne scene ender med at være meget kort, så som blot et enkelt sidste blik
- Der skal ikke mimes
- Scenen må ikke blive komisk, så hellere kort
- Scenen slutter når historien er slut

Gentagelse

Når historien er færdig, skal I begynde forfra. 1 spiller nu 2 og 2 spiller 1.

I vælger selv, hvor mange historier, I vil spille, dog mindst to, så I begge prøver at være 1 og 2.

Det er op til jer, om I vil begynde næste historie ved opvarmning, Scene 0 eller Scene 1.

Efter hver gennemspilning

Efter hver historie skal I på skift kort fortælle den anden, hvad I synes om den historie, der blev skabt, brug punkterne her under som inspiration.

- Hvad var godt/dårligt ved historien?
- Hvilke andre måder kan parforhold starte på, end den I lige spillede?
- Hvilke andre konflikter ville have været mulig i jeres historie?
- Hvilke andre konflikter ligger i andre typer forhold?
- Hvilke andre temaer kunne du tænke dig at udforske i denne ramme?
- Er der nogle af de par i skabte i scene 0 som I vil prøve at bruge nu?

Variationer

- **Med roterende positioner:** Til dem der virkelig vil lege med rammen, skift med hvem der er 1 og 2 (og 1 og 2s rolle) mellem hver scene.
- **Med frie spilstile:** For de eksperimenterende, byt om på hvilken spilstil der bruges i de forskellige scener.
- **Genbrug af roller:** Det er tilladt at genbruge en eller begge af de roller, I har skabt, hvis det virker interessant, bare husk at bytte position.
- **All of the above:** Det er muligt at kombinere de tre variationer.