

Point of no return

Ett lajvscenario av Elin Gissén

Innehållsförteckning

Inledning s3

Praktiskt s3

Spelledardokument s4

- Upplägg
- Information
- Genomgång av övningar

Scenlista s8

Spelardokument s11

Rolldokument s12

Tack s15

Inledning

”Tänk om jag hade gjort det.” Känner du igen dig i den tanken? Funderar du ibland över hur ditt liv skulle blivit om du gjort ett annat val? De små sakerna räknas också. Vilken skola du började på, om du lagt ner fotbollen och aldrig träffat den eller den, om du ringde ett samtal eller inte. Tänk dig nu det viktigaste valet du gör i hela ditt liv. Stunden du tänker tillbaka på, ögonblicken då det beslutet togs, är just nu.

Ett ungt par sitter i ett väntrum. Om två timmar ska de göra en abort. Om de inte ändrar sig. Och vad de än gör måste de för alltid leva med följderna av sitt val. Medan de väntar tänker de tillbaka på hur de hamnade här, och försöker föreställa sig hur livet kommer bli nu. Med eller utan ett barn.

Och tiden rinner iväg. Vad de än har kvar att säga varandra måste de säga det nu, för det är snart för sent.

Andra teman som berörs är familj, framtidsdrömmar, att växa upp och könsroller. Spelet kommer dels utspelas i väntrummet, dels kommer minnen och framtidsvisioner att gestaltas.

Vad det är och vad det inte är

Det här är ett scenario som är intimt. Som kommer nära. Som för många är väldigt personligt. Och det kräver en trygg miljö, samt att spelarna är medvetna om vad det handlar om, och öppna för att gestalta det. Det kan utmana, kan få minnen och känslor att komma till ytan. Det kan vara tungt. Och det kan vara väldigt vackert.

Det här är inte ett scenario som tar ställning. Det är varken för eller emot aborter, det ska inte utmåla det ena livet som bättre än det andra, det ena alternativet som ”rätt beslut”. För det finns inga rätt och fel. Det finns bara beslut, och sedan blir livet någonting. Ett annat beslut och det skulle blivit något annat.

Praktiskt

Antal spelare: 3

Antal spelledare: 1

Tidsåtgång: 2 h

Premiss: Ett ungt par sitter i ett väntrum. Om en timme ska de göra en abort. Om de inte ändrar sig.

Vad det handlar om: Hur de val vi gör bestämmer hur våra liv blir. Oavsett vad vi väljer.

Spelledaren behöver ta del av hela materialet.

Spelarnas information bör finnas uppkopierad som hand out för gemensam genomgång, tillsammans med karaktärsbladen.

Spelledardokument

Översiktligt upplägg

Sessionen i sin helhet ser ut som följer

- Välkomna spelarna. Berätta översiktligt om scenariot och upplägget.
- Förklara spelrummet
- Rollsätt
- Dela ut karaktärer och information. Öppna för frågor.
- Börja med övningarna!
- Schack
- Ledning
- Ars armandi (genomgång och pröva)
- Sätt nivå för fysisk kontakt
- Gå igenom spelstart och spelslut
- Kolla att alla är med
- Börja spela!
- Spela!
- Sluta spela!
- Ha en kort debrief

Rummet och dess funktion

I rummet ska följande finnas.

En plats där spelledaren sitter, med plats för anteckningar och musikutrustning.

En passiv stol där spelare som inte är i spel kan sitta. Det är inte en spelbar yta.

En plats som är väntrummet, där två stolar står ganska tätt mitt emot varandra. Den är oförändrad hela spelet.

En tejpad linje som delar av det kvarvarande rummet i två lika stora delar. Det ska finnas minst fyra stolar och gärna ett bord i varje del, ifrån början uppställda på samma sätt, men fria att flyttas omkring. De två sidorna representerar de två parallella liv karaktärerna kommer leva. I den ena delen av rummet spelas alla scener där de behöll barnet, i den andra alla där de gjorde aborten. Spelarna kan inte någonsin korsa den linjen under scenens gång, utan går över den i scenväxlingen.

Tanken är att det ska finnas en väldigt tydlig övergång, man lämnar ett fysiskt rum, en verklighet, och går in i en annan när man spelar de parallella scenerna.

Dåtidsscenerna spelas över båda delarna av rummet.

Rollsättning

Det finns tre roller. Två av dem är ganska lika, *Johanna* och *Adam*, medan rollen *Ida m fl* har en annan funktion. Dels gestaltar spelaren hela Idas uppväxt ifrån litet barn till vuxen kvinna, dels har rollen en birollsfunktion, och närvarar som olika karaktärer i många scener. Det resulterar i väldigt skilda

upplevelser för spelarna beroende på vilken roll man spelar. Det finns två sätt att fördela roller.

Grundregeln är att förklara vilka, och vad, de tre rollerna är, och i första hand fråga om någon är intresserad av rollen som Ida.

I andra hand kan spelledaren gå lite på känsla och rollsätta efter eget huvud. Det är enormt viktigt att kemin mellan spelarna för Johanna och Adam fungerar, ha det i åtanke och ge ut roller därefter.

Spelarnas kön och könidentitet är inte relevant i rollsättningen. Däremot är alla namngivna karaktärers kön fixerade och ska spelas som de är skrivna.

Debrief

En enkel avrollning som består av tre frågor.

1. Vad behöver du just nu? Gå varvet runt. Se till att efter förmåga möta dessa behov. (Te, kramar och prat brukar vara efterfrågat.)
2. Nämn något som fungerade bra i spelet.
3. Nämn något som fungerade mindre bra.

Tacka alla för att de ville spela.

Praktisk information

Regi och scenanvisningar

Inför varje minnes eller framtidsscen ger spelledaren förutsättningarna och startar scenen. När hen upplever att en stämning satts, och att scenen är färdig avslutas den genom ordet bryt. Därefter ges direkt förutsättningarna för nästa scen.

Om spelet inte hittar någon riktning har spelledaren möjlighet att styra genom uppmaningar eller ledande frågor. Detta sker ifrån sidlinjen, och ska betraktas som regi för spelarna, då ingen metateknik för att kommunicera med karaktärerna används.

Ljud och hjälpmedel

Låtar

Lime Tree – Bright eyes

Just dance – Lady Gaga

Besvärjelse – Oscar Danielson

Scenariot använder mycket få hjälpmedel. Scenografin består av stolar och ingen rekvisita används. Valfritt ljudsystem som kan spela tre låtar som alla finns på Spotify är allt som behövs.

Det går naturligtvis att lägga till rekvisita, men tanken är att scenariot ska kunna spelas under enklast möjliga omständigheter.

Scenerna är valbara

Alla scener som utspelar sig i framtiden går att justera förutsättningarna för eller byta ut mot helt andra scener om spelledaren vill lyfta fram andra aspekter. De scener som presenteras är snarast att se som förslag.

Tidsdisponering

Räknat för två timmar bör genomgång och övningar ta sammanlagt 20 minuter (ca fem min per övning), speltiden vara 90 minuter och debriefen ca 10 min. Detta är ett spel som tjänar på att ha maximal mängd speltid. Man måste som spelledare vara beredd att klippa scener för att hålla sig inom tidsramen.

Spelstart och avslut

Spelets första scen är i väntrummet. Den är utan dialog. Spelarna sätter sig, och går i spel till låten Lime Tree. När musiken är slut börjar spelet. På samma sätt fungerar avslutet med Besvärjelse.

Övningarna

1. Schack

Syfte: Att etablera hur Johanna och Adam förhåller sig till varandra.

Utförande

Spelarna för Johanna och Adam ställer sig i var sin ände av rummet. Sedan turas de om att göra ett "drag" dvs att röra sig, i valfri riktning och hastighet. Mot varandra eller från varandra. Varannan gång. Tills de till slut mötts.

Stämningen de ska göra detta i är *attraktion*.

Den tredje spelaren är publik under denna övning.

2. Ledning

Syfte: Att låta spelarna röra vid varandra, bygga tillit

Utförande

Spelledaren demonstrerar, och utför sedan övningen med den tredje spelaren.

Spelarna ställer sig mitt emot varandra. En av dem blundar och lägger sina händer i den andres. Sedan leds den spelaren genom rummet av sin medspelare. Efter ca en minut växlar man inom paret så att båda har fått föra och följa.

3. Ars armandi

Syfte: Att låta spelarna ha fysisk kontakt och bygga upp närhet mellan de som spelar ett par.

Vad är Ars Armandi?

Det är en teknik för att simulera sex. Den går ut på att spelarna stående eller sittande rör vid varandras händer och armar, upp till axlarna, men inte någon annan del av kroppen. Detta *representerar* då en sexakt. Det uppmuntras att använda ljud och ögonkontakt för mer intimitet.

Varför går vi igenom detta?

För att tekniken kommer att användas i en scen. Kolla av med gruppen att alla känner sig bekväma med att använda tekniken, om inte diskutera alternativ.

Utförande

Spelledaren demonstrerar, och utför sedan övningen med den tredje spelaren.

Båda paren gör alltså övningen samtidigt, för att ta fokus så att ingen känner sig uttittad.

Prova olika varianter som "er första gång" eller "på fyllan" eller "en lat helgmorgon".

Fysisk kontakt

Se till att de som spelar paret har förhandlat fram en nivå av fysisk kontakt som båda är bekväma med. Ett sätt att göra det är genom kontrollfrågor. Ställ 5 frågor, börja på en låg nivå, (är det ok att sitta i knät? Hålla handen?) och stegra i intensitet.

Scener

Nutid – Aug 2013

Väntrummet 1, anslag. Paret sitter i tystnad tills första scenen anges.

Anvisning: Anslaget sker utan dialog. Tonas in i spel med första versen av Lime Tree – Bright eyes

Dåtid

Dåtidsscenerna spelas direkt i följd.

Scen 1. Det första mötet

Biroll: Moa

Det är 2 och ett halvt år sedan. Ni är 16 år.

Det är nyårsfest hemma hos Moa. Ni är på balkongen för att ta en cigg eller lite luft. Ni börjar prata, och tycke uppstår.

Anvisning: Ha partymusik i bakgrunden. Förslag Lady Gaga, Just Dance.

Scen 2. Längst bak i bussen

Biroll: Simon

Det är två månader sedan. Ni är 18 resp 19 år.

Det är studentdagen. Ni sitter på nattbussen, längst bak, på väg hem efter sista efterfesten. Ni pratar om dagen, tills Simon kliver av och ni är ensamma. Då pratar ni om framtiden.

Scen 3. Het hemmakväll

Det är sex veckor sedan. Ni är 19 år.

Det är fredag. Ni är hemma hos Johanna, och ni har huset för er själva i kväll. Ni har lagat middag, dukat med levande ljus, sett en film, och ni vet båda att ikväll kommer ni ha sex. Eftertexterna har just börjat rulla.

Anvisning: När sexscenen når sin peak ger du anvisningen "Nu är du(/ni) med barn". Bryt scenen. Gå till väntrum.

Väntrummet 2

Biroll: Sköterskan

Sköterskan gör entré. Hen ger information om att det kommer dröja ungefär en timme, och att de inte kommer vara tillsammans där inne, men att allt kommer gå bra. Paret kan ställa frågor, men sköterskan har bråttom.

Framtid

Scen 4.1 De första orden

Biroll: Vid behov, ett syskon eller en förälder

Det är om 2 år. Ni är 21. Ida är knappt 1.

Det är kväll. Adam kommer hem ifrån jobbet. Han kör truck på ett matbutikslager. Ni har en egen lägenhet. Johanna är föräldraledig. Idag sa Ida sina första ord.

Scen 4.2 Mot Australien!

Biroll: Vid behov, ett syskon eller en förälder.

Det är samma dag. Ni är 21. Och Ida finns inte.

Ni sitter och planerar er resa till Australien. Ni har jobbat sedan studenten, och nu ska ni åka innan ni börjar plugga igen.

Väntrummet 3

Scen 5.1 Börja på universitetet

Birroll: Ida

Det är om 3 år. Ni är 22. Ida är 2.

Det är kvällen den sista augusti. Ni ä hemma. I morgon börjar Johanna läsa till sjuksköterska. Hon plockar med allt hon ska ha med sig. Adam läser. Ida leker på golvet.

Scen 5.2 Planera nollning

Birroll: Vid behov, kårkompis

Det är samma dag. Ni är 22. Och Ida finns inte.

Ni är på studentkårens kansli, och lägger sista handen vid nollningen för de nya ettorna som ni är med och planerar. Det är sent. Ni tror att ni är ensamma kvar.

Väntrummet 4

Scen 6.1 Gå till skolan

Biroll: Ida

Det är idag om 8 år. Ni är 27. Ida är 7.

Det är Idas första skoldag. Ni är i hallen och ska få på skor och komma iväg. Ida är glad, ivrig och lite nervös. Adam ska börja en internutbildning på företaget när han kommer tillbaka efter semestern. Johanna är gravid i tredje månaden.

Scen 6.2 Abortdagen

Det är idag om 8 år. Ni är 27. Och Ida finns inte.

Ni är hemma i er studentlägenhet. Johanna pluggar till en resttenta i anatomi. Adam filar på sin D-uppsats. Ni är båda mycket medvetna om vilken dag det är.

Väntrummet 5

Scen 7.1 Storbråk

Biroll: Ida

Det är om 11 år. Ni är 30. Ida är 10. Emma är 3.

Ni sitter vid middagsbordet. Ida trilskas och bråkar. Hon vill inte äta upp maten, Emma är hemsk och alla andra på skolan får göra mycket mer aktiviteter.

Scen 7.2 Släktmiddag

Biroll: Stina, Johannas syster.

Det är om 11 år. Ni är 30. Och Ida finns inte.

Ni är hemma hos Johannas familj och firar pappans 60-årsdag. Ni har försökt få barn i nästan två år. Stina har med sig sin son Fabian, 1 år gammal.

Väntrummet 6

Scen 8.1 Studentbalen

Biroll: Emma och Ida

Det är om 19 år. Ni är 38. Ida är 18. Emma är 11.

Det är kvällen för Idas studentbal. Hon är uppe på sitt rum och gör sig i ordning. Hon ska gå med sin vän Amir. Ni misstänker att det kanske är mer än bara vänskap. Ni tycker om Amir. Emma härjar omkring och måste gå och lägga sig innan Ida kommer ner.

Scen 8.2 Barnkalaset

Biroll: Amanda

Det är samma dag. Ni är 38. Amanda är 6. Joel är 2.

Ni är hemma i er nya villa. Amanda fyller år idag. Om en kvart kommer alla klasskompisar på barnkalas. Hon är nervös. Joel skriker i rummet bredvid.

Väntrummet 7

Scen 9.1 Idas nyhet

Biroll: Ida

Det är om 28 år. Ni är 47. Ida är 27. Emma är 20.

Det är söndag. Ida är hemma på middag. Emma bor i Paris. Till kaffet berättar Ida att hon och hennes pojkvän väntar barn.

Scen 9.2 Amanda kommer hem sent

Biroll: Amanda

Det är samma dag. Ni är 47. Amanda är 15. Joel är 11.

Klockan är halv ett på natten. Amanda är två timmar sen hem, och hon har inte hört av sig. Hon har varit hos sin pojkvän, Jocke. Ni tycker inte om Jocke. Han skolkar, och har dåligt inflytande på henne. När hon till slut dyker upp är hon sammanbiten och jätteledsen. Det är slut. Hon vill inte prata om det.

Väntrummet 8

Scen 10.1 Pensionen

Biroll: Ida

Det är om 45 år. Ni är 64. Ida är 44. Emma är 37. De har båda barn.

Det är Adams pensioneringsdag. Han har varit mellanchefer och projektledare under sina sista yrkesverksamma år, och går ett år i förtid. Johanna jobbar på sjukhuset ett år till. Ida är hemma och dricker kaffe och firar. Ni pratar barnvakt och om att skaffa hund.

Scen 10.2 Bröllopet

Biroll: Joel

Det är samma dag. Ni är 64. Amanda är 32. Joel är 28.

Det är Amandas bröllopsdag. Ni är hemma i villan och gör er i ordning för att åka till kyrkan. Brudgummen Mikael är vänlig men reserverad. Joel ska hålla tal. Han ber om feedback.

Väntrummet 9

Biroll: Sköterskan

Det är dags nu. De blir kallade att gå in.

Anvisning: Bryt innan de hunnit göra något genom att sätta på slutlåten.

Besvärjelse – Oscar Danielsson.

Spelardokument

Det handlar om ett val. Ett enda val, som kommer påverka resten av ditt liv.

Temat för scenariot är just detta, det är resten av ditt liv, och fokus ligger på att gestalta hela det här livet genom nedslag i vissa nyckelscener. Men i två versioner. Du kan föreställa dig båda, men du måste välja en. Och det är att välja bort den andra.

Grundförutsättningen är att två av er är ett ungt par, ni har varit tillsammans i två och ett halvt år, och ni tycker verkligen om varandra. Där ni är idag kan ni båda föreställa er en gemensam framtid. Rollerna har vid spelets början ett ingångsvärde av 8-9 på en tiogradig "kärleksskala". Sedan är det upp till er var er relation tar vägen.

Den tredje får göra ett helt livs resa. Ifrån att gestalta ett barn till att rollen växer upp och själv blir förälder. Dessutom spelar du rollen av alla människor som finns runt det här paret, och som är viktig i deras liv i olika stadier.

Stilen är realism. Spelet är tänkt att vara nära och intimt, särskilt mellan rollerna Johanna och Adam. Karaktärerna är skissartade, för att ni uppmuntras att använda egna erfarenheter. Ta in dig själv som tonåring. Om ditt nittonåriga jag satt i det där väntrummet, vad skulle du tänka och känna?

Karaktär

Johanna Sjöström

19 år (födelsedag 14 mars)

Bor i villa med sina föräldrar, sin syster Stina, 16, och familjens hund Pricken.

Ska bli läkare

Är ambitiös och driven

Spelar handboll

Har en bästa vän, Moa, sedan mellanstadiet. Hon är också är med i handbollslaget.

Vill rädda världen

Inställning till Adam

Han är så himla fin. Verkligen superfin. När ni firade tvåårsdag i vintras tänkte du "hur kan det redan ha gått två år? Och hur kan det fortfarande gunga till sådär i magen på mig när han tittar på mig ibland?" Särskilt om han just har duschat och är blöt i håret, eller ni möts i korridoren och han gör en av era interna små gester som ingen förstår men som får dig att bryta ihop i en fnissattack, eller sömniga söndagmornar när han ligger varm och nyvaken och möter din blick och säger god morgon. De stunderna. Det finns inget bättre.

Inställning till abort

Det är jätteviktigt. Det är en jämställdhetsfråga och livsviktigt för kvinnor i många delar av världen. Du kan bli förbannad bara du tänker på hur de håller på och begränsar aborträtten i USA just nu. Men när det gäller dig själv? Ingen aning. Du har inte på allvar tänkt på det, inte mer än som "uuuh, vad jobbigt det måste vara!" Det är ju något som händer andra. Inte dig.

Inställning till barn

Tycker om barn. Jättemycket. Kanske bara inte ännu?

Karaktär

Adam Jonsson

19 år (födelsedag 11 juli)

Bor varannan vecka i mammas hus och pappas lägenhet. Föräldrarna skilde sig när han var 7.

Har en bror, Niklas, 21, och två bonussyskon Kasper 9 och Elsa 7 på mammas sida.

Funderar på att bli lärare

Är filosoferande och välorganiserad

Lyssnar mycket på podcasts

Har en bästa vän, Simon, sedan gymnasiet. De bondade över bra TV-serier.

Vill förstå sig på världen

Inställning till Johanna

Ibland när du får syn på henne i korridorerna kan du fortfarande inte fatta det. Hon. Med mig! Snygga, smarta Johanna med det smittande skrattet. Men du tycker allra bäst om när ni är hemma och glider omkring i mjukisbyxor, när hon gäspar utan att sätta handen för munnen, hennes min när hon blir förvånad. De små grejerna. Ni har ofta roligt när ni är tillsammans, men lika ofta bara är ni, och du är så nöjd med det. Trygg. Det bästa du vet är ljudet när hon just håller på att somna, det ligger mitt emellan ett väsande och en snarkning och brukar höras ungefär två minuter. Ibland ligger du vaken extra länge bara för att lyssna på det.

Inställning till abort

Du tänkte ganska mycket på det när du var 16 och ni precis hade börjat ha sex. Kondomerna, hur säkert kändes det egentligen på en skala? Lite gummi som glider av och sedan står man där och ska bli pappa, utan ett skit att säga till om. Det kändes aldrig som att det var riktigt läge att prata om det heller. Du var lättad när Johanna skaffade p-piller. Sedan gick det ett tag, men förra året var Simon rädd för att han gjort en tjej gravid. Ni snackade ganska mycket om det. Du googlade aborter, om hur det går till, och det verkade så fruktansvärt obehagligt. Du tänkte på Johanna och hur orättvist det var att något ni gjorde tillsammans, faktiskt något du gjorde mot henne, skulle kunna... ja. Fan alltså.

Inställning till barn

Tycker om barn. Jättemycket. Kanske bara inte ännu?

Karaktär

Ida (med flera)

Ida

Som barn: Envis, Intelligent, Social,

Som ung: Tonårstrotsig, Mattebegåvad, Högpresterande, Stark

Som vuxen: Ordningssam, vänlig, civilkurage

Amanda

Blyg, Estetiskt begåvad, Läser mycket, Dagdrömmare, Följsam.

Emma (Idas lillasyster)

–Glad, sprallig, sporttjej

Joel (Amandas lillebror)

–Utåtriktad, kaxig, lojal

Moa

-Lagspelare med stort leende

Simon

-Hipstertonåring med vaga framtidsplaner

Stina

-Systemadministratör med tråkigt jobb men lycklig familj

Sköterskan

– Scen 1. Förmedla att de kommer att få vänta ungefär en timme. De kommer inte vara tillsammans därinne av hygienskäl. Är stressad.

- Scen 2. Kalla dem vid namn, säg att det är deras tur. Detta avslutar spelet.

OBS! Spelaren Ida ska läsa alla karaktärer för att få en helhetsbild.

Tack

Författaren vill rikta ett varmt tack till Jonatan Gedda, Jonny Hjorter, Siri Sandquist, Fredrik von Post, Oskar Gunnarsson och Stellan Sjöberg som alla speltestade scenariot i olika stadier och gav ovärderlig feedback.

Stort tack även till Gustav Nilsson, Frida Karlsson Lindgren och Tobias Dingertz som bollplankade och peppade.

Avslutningsvis, tack Stockholm Scenariofestival, Anna Westerling och Fredrik Åkerlind, utan det här projektet hade jag aldrig vågat. Tack för att ni trott på mig.