

Prosthetics

Av Amelie Rother-Shirren och Kristoffer Lindh

Instruktioner:

Prosthetics är ett Blackbox-lajv som är uppdelat i två akter, en prolog och en epilog. Akterna är i sin tur uppdelade i scener. Varje scen har en beskrivning och en kort uppsättning regler. Dessa beskrivningar och regler utgör de instruktioner som spelarna behöver. Spelarna behöver inga instruktioner utöver detta, men är under hela spelet fria att bolla tankar med arrangörer och spelledare.

Obs! Prosthetics är ett lajv med surrealistiska inslag, därför kan det vara värt att påpeka att det inte är nödvändigt att förstå syftet med olika scener och instruktioner för att kunna spela dem. Målet är inte att skapa en realistisk berättelse.

En regel som återkommer är att spelledarna ska skugga. Det betyder att de ska ge instruktioner till spelarna genom viskningar eller tal eller på andra sätt illustrera eller inspirera spelet. Under Prologen kommer Spelledarna att få instruktioner om hur detta går till.

Spelarna delas upp i 3 roller: Alex, Nikki och spelledare. Spelledaren kommer ha olika funktioner i olika scener och kommer som namnet antyder spela en del, men kommer också att spela en del roller som är viktiga för berättelsen.

Alla deltagare har tillgång till instruktionerna under spelet. Vi rekommenderar spelarna att inte läsa instruktioner längre fram än nästa scen att spela. Dock kommer spelledarna i vissa lägen bli uppmanade att läsa instruktioner för scener längre fram.

Kort om Alex och Nikki:

Alex och Nikki är ett par sedan flera år. De känner att de inte drar jämnt längre och har hamnat i gamla hjulspår. Alex vill bilda familj och slå sig till ro, känna trygghet och samhörighet medan Nikki längtar efter en friare tillvaro i samklang med naturen.

För att reparera sin relation och få en nystart har paret nu bestämt sig för att de ska låta bygga ett hus tillsammans.

Prolog:

Alex och Nikki ritar varsin planritning hur deras drömhus ska se ut. Alex gillar ordning, rätta linjer och vill ha tydliga avgränsningar. Nikki vill ha böljande rörelser och öppna planlösningar där gränsen mellan huset och den omkringliggande naturen suddas ut. Obs! Planritningarna

behöver inte vara rimliga, verkliga eller genomförbara i praktiken. Dock får man bara göra sin ritning i ett plan.

Spelledarna instrueras av arrangörerna hur man skuggar.

Akt 1

Scen 1

Nikki och Alex ska tillsammans rita en gemensam planlösning utifrån de individuella planlösningarna.

Regler:

Båda spelarna ska försöka driva igenom medspelarens vision om huset. Både Alex och Nikki är måna om att framstå som kompromissvilliga och lösningsfokuserade. Hylla gärna idéer som din roll rimligtvis inte uppskattar. När scenen är slut ska båda ha fått igenom några idéer och fått stryka vissa idéer. Det är inte viktigt att huset är realistiskt.

Spelledaren ritar en egen planritning som föreställer det slutgiltiga huset. Utgå ifrån parets ursprungsidéer men låt de olika delarna tydligt representera antingen Alex eller Nikki. Huset ska ha ett kvadratisk rum i mitten utan dörrar och fönster och ska sakna ytterväggar.

Scen 2

Första mötet med byggherren. Byggherren ställer frågor som paret inte tänkt på. Vilka väggar ska vara bärande? Hur gör vi med avloppet? Blir det inte risk för fuktskador?

Regler:

Spelledaren spelar byggherren och ska ställa frågor som tydliggör orealistiska element i den gemensamma planritningen. Paret försöker hålla upp en gemensam fasad genom att försöka bolla tillbaka frågorna till byggherren "Vi har tänkt på det men vill kolla med dig hur du tänker". Byggherren ska ställa jobbiga frågor som skapar tvivel hos paret, men de ska inte tappa ansiktet gentemot byggherren. Byggherrens ska köpa parets bortförklaringar. Arrangörerna signalerar till spelledaren när det är dags att avrunda scenen

Scen 3

Parmiddag. Här träffas två olika par med varandra (tre par om det är ojämnt antal) för att prata om sina husplaner

Regler:

Paren försöker hålla en solid fasad samtidigt som de, med utgångspunkt i byggherrens frågor från tidigare scenen, försöker sätta dit de andra paren så att de framstår som mer framgångsrika i sitt husbygge än de andra.

Spelledarna skuggar. Spelledarna har läst in sig på scen 5 i förväg och ser nu till att samla stoff till scen 5 i denna scen.

Arrangörerna signalerar till spelledaren när det är dags att avrunda scenen

Scen 4

Grälet.

Regler:

Utgå ifrån vad som hände på parmiddagen. Leta fel hos den andra. Spelledaren hjälper till medelst skuggning. Ni får komma med lösningar och försök till försoning men lösningarna ska inte kännas praktiskt genomförbara. Ni ska bejaka försoningsgesterna och scenen bör sluta i att rollerna känner att de löst sina problem men ni som spelare ser att så inte är fallet på någon punkt. Arrangörerna signalerar till spelledaren när det är dags att avrunda scenen.

Scen 5

Tystnaden.

Regler:

Paret sitter på varsin stol. Alex börjar scenen med att fråga "Ska vi prata?" Sedan är paret tysta tills spelledaren bryter. Spelledarna ska förbereda scen 7 genom att markera med bläck på planritningen vilka element av huset som redan påbörjats.

Arrangörerna signalerar till spelledaren när det är dags att avrunda scenen.

Scen 6

Kollapsen. Byggherren kommer och meddelar att bygget blir dyrare än beräknat då man stött på en del hinder. Eftersom Alex och Nikki inte kan ta större lån måste de därför revidera sin planritning. Bygget har redan startat och en del element kan inte ändras på.

Regler:

Byggherren är med i början av scenen men går ut så den förklarar läget.

Alex och Nikki måste revidera sin plan för att göra den mer realistisk. Men en del har redan byggts och kan inte ändras. Spelledaren har markerat det redan byggda med bläckpenna på parets gemensamma planritning. I motsats till scen 1 är paret nu mycket måna om att inte

stryka sina egna idéer och trycker nu på att de i den tidigare planen varit mycket kompromissvilliga och nu minsann måste få en del utrymme. Se till att scenen ändå kan fortlöpa och att planritningen görs. Arrangörerna signalerar till spelledaren när det är dags att avrunda scenen

Akt 2 - Vi är som främlingar för varandra

Regler:

Spelarna som spelar Nikki byter spelyta så att de får spela mot en ny Alex. Det är Alex planlösning som gäller.

Din roll (gäller både Alex och Nikki) vill under inga omständigheter uppfattas som konstig eller galen, men någonting är väldigt annorlunda och fel - med både din partner och er gemensamma planritning. Det får inte framgå att du håller på att tappa greppet! Detta gäller genom hela akten.

Scen 1

Nya tag. Spelarna ska presentera sin nya planlösning för byggherren.

Regler:

Byggherren kommer vända sig till Nikki för detaljer i planlösningen. Byggherren är förvånansvärt medgörlig när man kommer med knäppa förslag. Byggherren kommer själv med initiativ på galna idéer (Dock görs detta med ett straight face, byggherren tycker själv att idéerna är goda). Nikki ska i sina förklaringar söka medhåll från Alex, detta ska Alex alltid ge. Nikki, sätt gärna krokben för Alex genom att tvinga hen att uttrycka åsikter som Alex inte står för. Var kreativ i din tolkning av planlösningen.

Arrangörerna signalerar till spelledaren när det är dags att avrunda scenen

Scen 2

Hitta tillbaka. En middag på tu man hand. Scenen är kort.

Regler:

Ni upptäcker att det inte finns något av hitta tillbaka till. Ni får inte börja bråka. Prata om saker som har hänt i akt I. Notera att ni upplevt olika saker i akt ett. Adressera inte när du inte känner igen dig i vad din medspelare säger. Ni får inte avslöja för varandra att ni tappar greppet om verkligheten. Alla försök till dialog ska rinna ut i sanden. Spelledaren skuggar. Arrangörerna signalerar till spelledaren när det är dags att avrunda scenen.

Scen 3

Det är fest med gamla och nya vänner. Det är första gången på länge ni träffar andra. Någon sticker ut ur mängden. Någon som drar dig till sig. Du måste veta mer.

Regler:

Alla spelar tillsammans. Du kommer att komma i samspråk med den person du spelade mot i akt 1. Ni har ett öppenhjärtligt samtal om er relation och ert mående. Ni känner båda att det här är er själsfrände. Spelledaren är med och minglar, "tjuvlyssnar" på parens konversationer och sprider rykten vidare till andra spelare. Skuggning är frivilligt verktyg. Arrangörerna signalerar till spelledaren när det är dags att avrunda scenen

Scen 4

Grälet. Spelarna anklagar varandra och det leder till ännu mer extrema erkännanden. Precis som grälet i akt ett utgår spelarna från vad som hänt i scenen innan

Regler:

När din motspelare kommer med en anklagelse ska du först erkänna men sedan dessutom tillägga så att ditt "brott" blir ännu värre. Du ska alltså erkänna, lägga till och göra det värre. Sen bolla tillbaka. Till exempel: Om du blir anklagad för otrohet erkänner du att du haft en affär med den personen sedan barnsben och planerar giftemål, men det är bara för att din partner i hemlighet försökt inseminera dig. Båda spelarna känner sig stärkta av grälet. Det är inte dig det är fel på, det är din partner.

Arrangörerna signalerar till spelledaren när det är dags att avrunda scenen

Scen 5

Genomgång med byggherren. Byggherren går igenom huset med er. Det börjar bli färdigt och det har gått bättre än befarat.

Regler:

Byggherren leder scenen och går igenom hur husbygget gått. Spelledaren pratar i alldaglig ton och som om hen gjort precis vad som är överrenskomet. Men huset hen beskriver är något helt annat än det som diskuterats tidigare. Rollerna är mycket nöjda med resultatet.

Arrangörerna signalerar till spelledaren när det är dags att avrunda scenen

Epilog - Andas tillsammans

Regler:

Ni spelar tillsammans med era egna jag, Nikki är tillsammans med andra Nikki i naturen. Alex med andra Alex i rummet utan dörrar.

Tillvaron är upplöst, men lugn. Ni lever parallellt och harmoniskt i ert nya hem. Spelledarna väljer en av grupperna och ansluter sig till den och spelar som den rollen

Regler:

Tänk er att scenen ligger långt fram i tiden och att ni knappt minns de konflikter som funnits.

Prata med dina medspelare som om du pratar med dig själv. Ni ska kollektivt försöka dra er till minnes de konflikter ni varit med om, men ni ska komma fram till att det hela bara varit en mardröm Arrangörerna signalerar till spelledaren när det är dags att avrunda scenen

Tack till Martin Rother-Shirren