



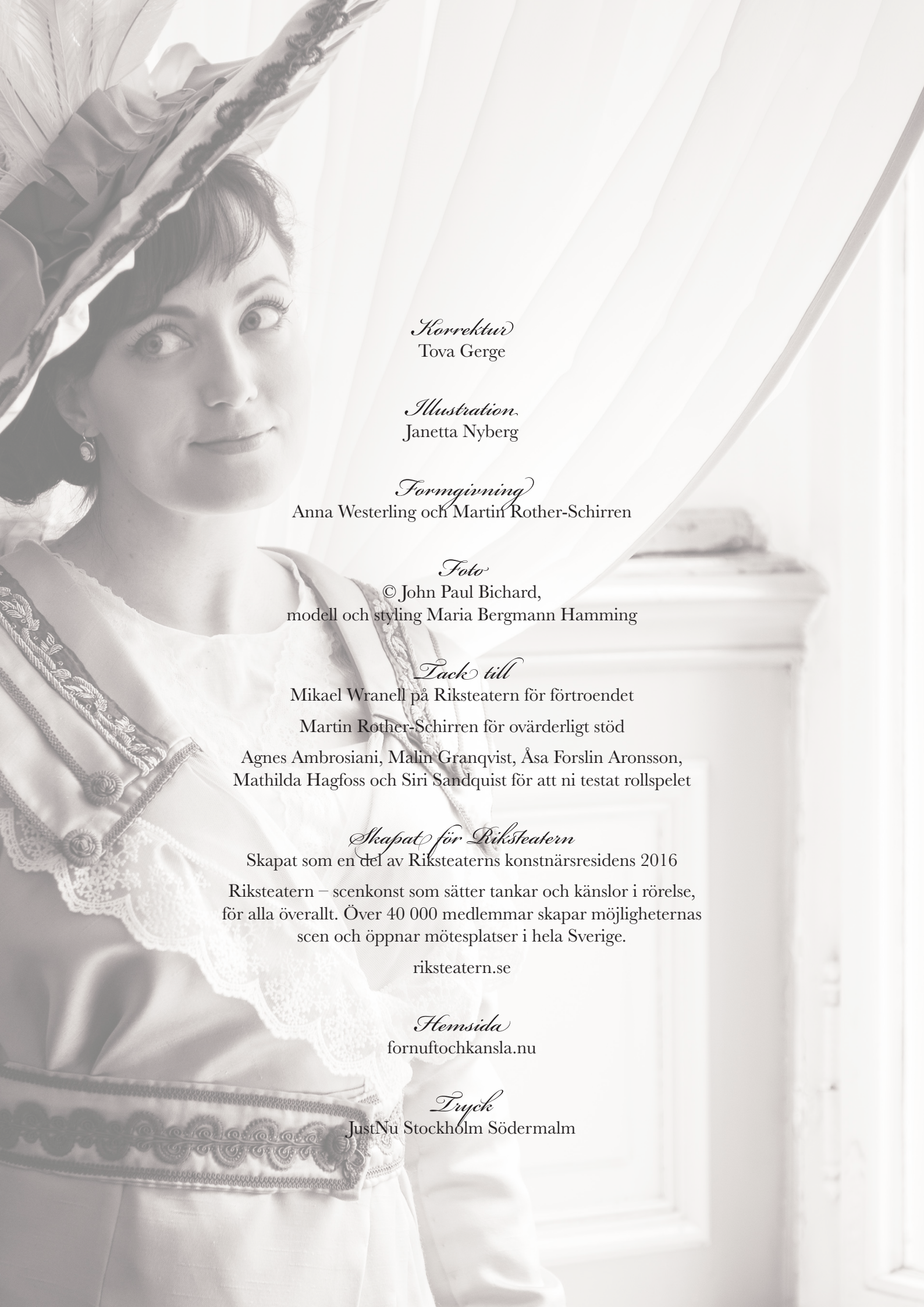
FÖRNUFT OCH KÄNSLA

ETT ROLLSPEL AV
ANNA WESTERLING

BASERAT PÅ
JANE AUSTENS ROMAN

RIKSTEATERN





Korrektur
Tova Gerge

Illustration
Janetta Nyberg

Formgivning
Anna Westerling och Martin Rother-Schirren

Foto
© John Paul Richard,
modell och styling Maria Bergmann Hamming

Tack till
Mikael Wranell på Riksteatern för förtroendet
Martin Rother-Schirren för ovärderligt stöd
Agnes Ambrosiani, Malin Granqvist, Åsa Forslin Aronsson,
Mathilda Hagfoss och Siri Sandquist för att ni testat rollspelet

Skapat för Riksteatern
Skapat som en del av Riksteaterns konstnårsresidens 2016
Riksteatern – scenkonst som sätter tankar och känslor i rörelse,
för alla överallt. Över 40 000 medlemmar skapar möjligheternas
scen och öppnar mötesplatser i hela Sverige.

riksteatern.se

Hemsida
fornuftochkansla.nu

Tryck
JustNu Stockholm Södermalm

FÖRNUFT OCH KÄNSLA

ETT ROLLSPEL AV ANNA WESTERLING
BASERAT PÅ JANE AUSTENS ROMAN

2016



INNEHÅLL

Kära Deltagare.....	5
Instruktion.....	6
Vision.....	6
Sammanfattning av berättelsen.....	6
Rollista.....	7
Förutsättningar.....	8
Hur spelar ni?.....	9
Verktyg.....	10
Förberedelser.....	11
Innan ni börjar spela.....	12
Efter sista akten.....	16
Få reda på mer.....	16
Roller.....	17
Brev.....	35
Scener.....	45



KÄRA DELTAGARE,

Välkommen till *Förnuft och känsla* – en bearbetning till rollspel av Jane Austens roman från 1811.

I rollspelet får du uppleva, spela och improvisera runt Austens berättelse. Du kan antingen vara spelledare: den som för berättelsen framåt och sätter ramarna, lite som en berättare eller en regissör. Eller så kan du vara deltagare och spela en av rollerna. Då får du uppleva och forma berättelsen inifrån.

En sak är säker: Ni kommer tillsammans ge liv åt Jane Austens värld och gestalter. Detta gör ni inte inför publik utan tillsammans i ett skyddat rum. Detta för att få göra berättelsen levande med er själva som redskap och för att dela en känslomässig upplevelse. Ni är inte passiva åskådare utan aktiva deltagare.

Det ni gör tillsammans kan kallas för rollspel, lajv, improvisation eller deltagande berättande.

För att kunna spela behöver ni:

- 1 person som instruerar scenerna och som läser materialet innan: spelledaren.
- 4–6 personer som gestaltar de olika rollerna. Vem som helst kan spela vilken roll som helst.
- 3–4 timmar i ett ostört rum med golvyta.

Ingen behöver ha läst boken innan. Däremot behöver spelledaren ha läst igenom hela det här häftet.

De som spelar rollerna behöver inte förbereda sig på något speciellt sätt, det räcker med att de läser sina roll på plats.

Jag önskar er ett fantastisk upplevelse i Jane Austens värld!



STRUKTUR

Det här häftet är upplagt i fyra delar:

Instruktioner:

Här finns en sammanfattning av berättelsen, förslag på hur du kan leda rollspelet, verktyg du kan använda under rollspelets gång och information om vad du behöver förbereda innan rollspelet kan börja.

Roller:

Rollspelet består av 9 roller som ni fördelar på dem som deltar (en person kan alltså spela flera roller).

Brev:

Det finns 5 brev som du som instruerar kommer att dela ut till rollerna under rollspelets gång.

Scener:

Här finns alla scener ni kommer att iscensätta under rollspelet, och förslag på hur ni kan spela dem. Scenerna är uppdelade i fyra akter.

INSTRUKTIONER

VISION

Förnuft och känsla har varit en del av mitt liv och min uppväxt sedan jag förälskade mig i Emma Thompsons filmbearbetning från 1995. Det var en film som inte slutade med att den romantiska kärleken segrade. Jag, som är en stor romantiker, blev provocerad och fascinerad av berättelsen. "Ska man agera efter förnuft eller känsla?" är en fråga som sedan dess följt mig.

När jag läser om romanen nu i vuxen ålder slås jag av hur pragmatisk den är. Den handlar om ekonomi. I den värld och sociala klass som Austen beskriver är det tabu att försörja sig genom arbete. Det gör giftermålet till ett av de viktigaste ekonomiska besluten i både mäns och kvinnors liv. Giftermålet påverkar inte bara den enskilda individens levnadsstandard, utan också alla framtida barn mellan makarna. En central fråga för Austens romankaraktärer är hur många pound i ränta på sin förmögenhet de kommer att få om året. Den frågan har fått följa med in i min bearbetning för rollspelsformatet.

Ett annat viktigt spår i rollspelet är titelns "förnuft och känsla", som hela tiden finns närvarande i systrarna Dashwoods relation. Den känslolösa Marianne representerar ett ideal där känslor måste få uttryckas, vad det än må gälla. Den förnuftiga Elinor representerar ett annat ideal, där känslor bara uttrycks med hänsyn till de sociala ramarna och andras trevnad. Det finns inget enkelt svar på frågan om förnuft eller känsla ska styra vårt handlande, men systrarnas återkommande diskussion om det är återkommande i rollspelet.

Romanen slutar med att systrarna bosätter sig nära varandra med sina respektive män och lever hela sina liv som nära vänner. Kanske är det så att förnuft och känsla inte klarar sig utan varandra, precis som Elinor och Marianne inte gör det?

SAMMANFATTNING AV BERÄTTELSEN

Förnuft och känsla handlar främst om de två systrarna Elinor och Marianne Dashwood och deras väg till att hitta kärlek och en ekonomiskt tryggad framtid med varsin man.

Det börjar med att systrarnas far dör. Detta leder till att deras ekonomiska situation förändras avsevärt till det sämre. Arvet från fadern går nämligen till en son från ett tidigare äktenskap.

Elinor, den äldsta och förnuftigaste av systrarna, förälskar sig i den tafatta Edward Ferrars, som drar sig undan utan att Elinor förstår varför.

Marianne, den känslomässiga, förälskar sig i den charmerande Willoughby, som sedan överger henne tvärt för att gifta sig med en rik kvinna.

Såsmåningom framkommer det att Edward har varit hemligt förlovad, men av olika anledningar bryts förlovningen och han kan fria till Elinor så att hon får sitt lyckliga slut. Marianne återhämtar sig från sorgen efter Willoughby och gifter sig förnuftigt med den snälle överste Brandon.

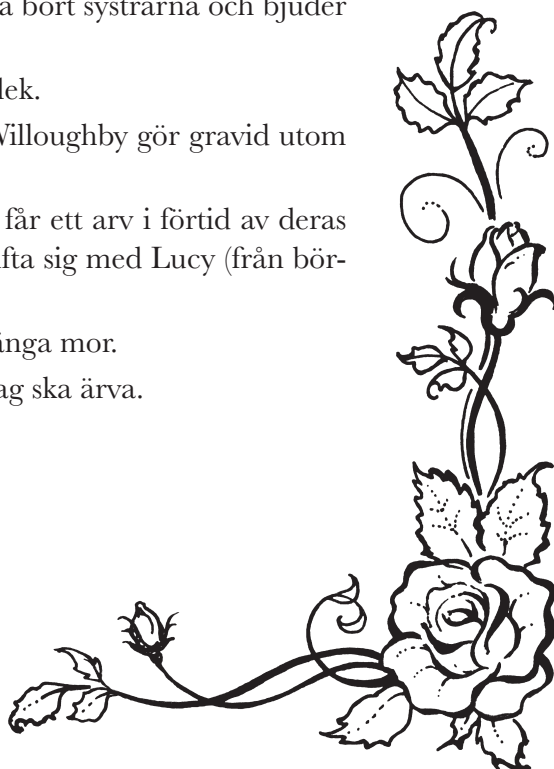
ROLLISTA

Karaktärer som gestaltas i rollspelet:

- **Elinor** – Den äldre, förnuftiga systemen.
- **Marianne** – Den yngre, känslosamma systemen.
- **Fru Dashwood** – mor till de två systrarna. Även hon är känslsam.
- **Edward** – Tafatt, klok och rik bror till Fanny. Edward blir kär i Elinor.
- **Willoughby** – Den charmiga man som Marianne blir kär i.
- **Överste Brandon** – Den äldre gentleman som blir kär i Marianne.
- **Lucy** – Brorsdotter till en rektor i Plymouth. Lucy saknar förmögenhet, men är Edwards fästmö sedan 4 år.
- **John** – Systrarna Dashwoods äldre halvbror som ärver godset där de bott. Bryr sig om pengar och sin fru.
- **Fanny** – Johns fru och Edwards storasyster. Hon bryr sig om pengar och tycker inte om om systrarna Dashwood.

Övriga roller som nämns, men ej gestaltas:

- **Margaret Dashwood** – Den yngsta systemen på 13 år.
- **Henry Dashwood** – Fru Dashwoods man och systrarnas far. Han har precis avlidit när berättelsen börjar.
- **Harry** – John och Fannys lilla son på 3 år.
- **Sir John** – en vänlig herre som hyr ut en fastighet på sin godsmark till systrarna och deras mor.
- **Fru Jennings** – Sir Johns svärmor, som vill gifta bort systrarna och bjuder med dem till London.
- **Eliza Williams** – Överste Brandons första kärlek.
- **Beth Williams** – Eliza Williams dotter, som Willoughby gör gravid utom äktenskapet.
- **Robert** – Fanny och Edwards yngre bror, som får ett arv i förtid av deras mor, vilket möjliggör att han såsmåningom kan gifta sig med Lucy (från början Edwards trolovade).
- **Fru Ferrars** – Fanny, Edwards och Roberts stränga mor.
- **Lady Allen** – Willoughbys faster som han en dag ska ärva.



FÖRUTSÄTTNINGAR

För att kunna spela *Förnuft och känsla* behöver ni:

Spelledare

Det behövs en person som instruerar rollspelet. Spelledarens uppgift är att läsa allt textmaterial på förhand och att hålla ramarna för de andra deltagarna genom att säga vad de ska göra i varje scen, samt bestämma när scenerna börjar och slutar. Det är lite som en regissör, fast med uppgiften att skapa en bra upplevelse för dem som spelar rollerna (istället för att som en traditionell regissör skapa något som är intressant att titta på för en publik).

Deltagare

Ni behöver vara 4–6 deltagare. Deltagarna formar berättelsen genom att gestalta Jane Austens karaktärer i scenerna som spelledaren instruerar.

Tid

Att spela rollspelet tar ungefär 3–4 timmar inklusive uppvärming. Se till att ni har den tiden.

Rum

Förnuft och känsla är enkelt att sätta upp och ni behöver bara ett vanligt rum. Det kan vara ett vardagsrum, en källare, en teaterlokal, ett kök eller var som helst där det finns lite golvyta som ni kan röra er på. Det är skönt att få plats när ni improviserar. Ni vill kanske också ha någonting att sitta på, till exempel en soffa eller stolar. Det kan komma till nytta både när ni spelar scenerna och när ni lyssnar på eller ger instruktioner.

Kostym?

Ni behöver inte ha någon särskild kostym utan kan spela rollspelet i era vanliga kläder.

Ostördhet och koncentration

Ni kommer att berätta en historia tillsammans. Ge er själva de bästa förutsättningarna genom att se till att ni är ostörda och att det är tyst omkring er. Stäng dörren till rummet, sätt mobilerna på ljudlöst och se till att ni kan ägna er helhjärtat åt berättelsen.

Pauser

Som spelledare bör du planera in åtminstone ett par pauser. Dels behöver folk gå på toaletten och andas mellan varven. Men du kan också använda pausen till att kolla lite hur de som spelar rollerna har det. Bra tillfällen att ta pauser är efter att du introducerat spelarna, precis innan själva rollspelet drar igång, och när ni behöver mellan akterna.

Fika?

Vill ni kan ni ha fika eller snacks framme när ni spelar, så länge det inte stör spelet.

HUR SPELAR NI?

Scener

Rollspelet består av fyra akter där varje akt har ett antal scener. Varje scen består av fem delar:

- Scentitel.
- Karaktärer – vilka karaktärer som är med i scenen.
- Syfte – vad du som spelledare ska se till att scenen handlar om.
- Bakgrund – vad som har hänt i den övergripande berättelsen mellan den här scenen och förra. I de fall berättelsen inte rört sig framåt mellan scenerna ingår ingen bakgrundtext.
- En sceninstruktion – vad du ska instruera dem som spelar rollerna att göra. Vissa scener är uppdelade i flera delar.

Som speledare leder du rollspelet scen för scen. Inför varje scen berättar du bakgrunden för spelarna. Sedan använder du sceninstruktionen för att förklara scenen för de spelare som ska vara med i just den scenen. Du berättar för spelarna vad scenen ska handla om, vilka konflikter som kommer att stå i centrum och hur det ska sluta. Du kan även måla upp en bild av var de befinner sig så att de får känsla för situationen. Till exempel kanske du säger: "Ni sitter i ert lilla hus. Det regnar utanför. Fru Dashwood kommer precis med te till vardagsrummet..."

Ha inte hemligheter för spelarna. Då kommer de ha svårt att veta vad de ska spela. Du kan utan problem berätta allt som står i varje sceninstruktion för dem, så att de tillsammans med dig kan göra sitt bästa för att ta scenen dit ni tillsammans vill.

När du känner att de som spelar rollerna har uppnått scenens syfte och berättelsen är förd framåt kan du säga tack och bryta scenen. Känner du att scenens syfte inte är uppnått så kan du som spelledare be spelarna att spela scenen igen, eller använda något av verktygen som finns föreslagna här i texthäftet för att hjälpa dem. Poängen med rollspelet är hela tiden att de som spelar ska känna och uppleva sin rolls känslor, och du kan hjälpa dem dit på olika vis.

Att instruera en scen

Som spelledare instruerar du alltid scenerna utifrån den skrivna sceninstruktionen. Du kan improvisera och göra det på ditt sätt, men en tummregel om vad som bör vara med när du instruerar en scen är:

- Vilka roller är med i scenen?
- Var befinner de sig?
- Vad vill de?

Till exempel:

"De två systrarna Dashwood möts på en kulle. Marianne vill berätta allt om Willoughby. Elinor är mindre road."

Att bryta en scen

Det kan vara svårt att veta när det är bra att bryta en scen. Hur vet man när spelarna har fått ut det som de behöver av scenen? Spelledaren får å ena sidan försöka känna efter, å andra sidan bara acceptera att det är omöjligt att veta säkert. Generellt är det bättre att bryta scenen lite för tidigt än att dra ut på tiden och tappa energin i gruppen.

Extra scener

De scener som redan finns ligger i kronologisk ordning, och det är i den ordningen du som spelledare instruerar dem. Men, om du känner att du vill lägga till en scen och utveckla något som en spelare säger så är det fritt fram. Då kan du hoppa i tiden – skapa scener från dåtiden (till exempel, hur var det när flickornas pappa levde?), från framtiden (till exempel, hur ser en familjemiddag med de tre syskonen Ferrars med respektive ut?) eller till och med från olika möjliga framtider (vad hade hänt om Marianne och Willoughby gift sig?). När du är spelledare är det du som styr, så utveckla det du och de som spelar rollerna finner intressant. Kom bara ihåg att kolla på klockan så att de scener som finns för att driva berättelsen framåt hinns med.

Bejaka spelarnas idéer

Om spelarna improviserar att Elinor tycker om rosor, eller att Marianne tycker om choklad, ta vara på det i senare scener om det passar. Låt Elinor hamna på en prästgård med massa rosor. Låt Marianne få en stor ask choklad av överste Brandon. Så länge det fungerar i historien, bejaka spelarna och det de lägger in i historien.

Håll koll på tiden

Rollspelet ska ta 3–4 timmar. Det är många scener, det kräver att du som spelledare håller ett visst tempo. Låt inte saker dra ut på tiden, utan se till att ni tar er vidare i historien.

VERKTYG

För att förstärka spelarnas upplevelse av berättelsen så kan man använda olika verktyg och metoder. Här följer en lista på verktyg som fungerar bra i det här rollspelet.

Inre monolog

Monologerna i det är rollspelet har som syfte att låta oss lyssna på en karaktärs innersta tankar. Som spelledare ber du den som spelar en viss karaktär att berätta vad karaktären tänker och känner i en viss situation. Kanske får den som spelar stå mitt på golvet och tala ut i tomma luften, "tänka högt". Monologen är inte riktad till en annan person i berättelsen; ingen i fiktionen kan höra vad som sägs. Däremot får du själv och alla deltagare en inblick i vad som händer på insidan av karaktären. Du som spelledare kan förstås använda det du får veta när du fortsätter till kommande scener. Till exempel, om Marianne i en monolog säger att hon tänker på Willoughby när hon ser färgen blått, berätta senare att brevet där Willoughby dumpar henne är förseglat med ett exklusivt ljusblått sidenband.

Tidshopp

Ibland kan man behöva driva händelseförloppet framåt genom att hoppa i tiden. Då är det bara att säga exempelvis:

“Nu är det en vecka senare, ni är i biblioteket och Elinor älskade verkligen boken som Edward rekommenderade.”

Vad samhället tycker

Förnuft och känsla handlar mycket om hur man ska bete sig. Det handlar om heder och vad andra ska tro. Om du känner att de som spelar rollerna någon gång behöver påminnas om vad samhället tycker kan du lägga in en scen med John och Fanny då de beklagar sig över systrarnas Dashwoods beteende.

FÖRBEREDELSE

Läs allt textmaterial och ha det tillgängligt

Som spelledare förbereder du dig genom att läsa igenom hela textmaterialet och skapa dig en bild av hur du ska instruera rollspelet. När du instruerar kan du ha textmaterialet framme och läsa varje scen; du behöver inte komma ihåg allt. Däremot är det bra att ha läst igenom innan så att du vet vad som ska hända.

Roller

Rollerna finns i det här häftet på separata sidor. Du kan antingen klippa ut dem eller kopiera dem för att kunna dela ut dem till dem som spelar. De finns också att ladda ner på fornufochkansla.nu. Eftersom vissa kommer att spela flera roller, dela upp rollerna i högar så att du är redo att dela ut dem i rätt ordning till deltagarna.

Brev

Det finns här i häftet fem brev, ett till varje karaktär. Förbered dem innan precis som rollerna: Klipp ut eller kopiera dem. De finns också att ladda ner på fornufochkansla.nu. Du kan vika ihop dem som brev för att sedan ge dem sedan till spelarna vid de tidpunkter som anges i sceninstruktionerna.



INNAN NI BÖRJAR SPELA

Se till att alla förutsättningar vad gäller tid, rum, spelledare och deltagare är i ordning.

Presentationsrunda

Samla alla som är med i en cirkel och gör en presentationsrunda då ni alla (även du som spelleder) får presentera er med namn och berätta vilken relation ni har till Jane Austen.

Att spela efter en bok

Berätta att ni kommer att spela ett rollspel baserat på Jane Austens bok *Förnuft och känsla*, och att ni scen för scen kommer att gå igenom bokens handling. Förklara att det är du som tar ansvar för att hjälpa dem berätta berättelsen, och att det därför inte spelar någon roll om de känner till boken sedan innan eller inte. Berätta att rollspelet är uppdelat i fyra akter: den första lite kortare, de två i mitten lite längre och den sista väldigt kort. Detta är bra för deltagarna att veta, eftersom de då kan ha lite koll på hur långt in i handlingen ni har kommit. Berätta också att ni vid behov kommer att ta en paus mellan akt 2 och 3.

Det finns en risk att spelarna är nervösa för hur de ska göra boken rättvisa. Var då tydlig med att de inte kan göra fel. Gör de något som säger helt emot historien så kommer du berätta det, och ni kan ta om scenen eller lösa det tillsammans. Ni har inga förpliktelser i relation till Jane Austen. Ni är bara en grupp människor i ett rum som förhoppningsvis ska ha roligt genom att uppleva en berättelse tillsammans. Mer dramatiskt än så är det inte. Blir något konstigt i relation till vart ni är på väg med handlingen så kan ni bara göra om det.

Historisk bakgrund

Rollspelet är skrivet så att det utspelar sig i början av 1800-talet, precis som Austens roman. Därför är det vissa saker i fiktionen som är annorlunda än dagens verklighet. Gå igenom detta så att de som spelar rollerna förstår vilken värld de kommer att spela i.

Arv

Det fanns många olika sätt man kunde ärva på vid den här tiden i England. Det var vanligt att äldste sonen ärvde hela godset och dess avkastning för att på så vis hålla godset intakt. Man ville att godset skulle kunna stanna i skäkten över generationerna. Det kunde ställa till problem för både yngre söner och systrar, vilket händer i *Förnuft och känsla*. Den far som dör i berättelsen hoppas att den äldre brodern ska ta hand om sina yngre systrar tills de gifter sig med förmögna män som kan försörja dem. Men vad händer om den äldre brodern inte tar hand om systrarna?

Pengar

Överklassen i England vid den här tiden levde i huvudsak av sina gods eller av räntor. Räntor får man av att ha stora orörda förmögenheter som ligger på banken. Överklassen kan inte tjäna sina pengar genom arbete, och därför blir giftermålet, då två personer slår ihop sina förmögenheter, ett av de mest avgörande besluten man kan göra för sin och sina framtida barns ekonomiska framtid.

För enkelhets skull är räntan i den här fiktionen alltid 5%. Det betyder att familjen Dashwood efter faderns bortgång har 10 000 pound, vilket med en ränta på 5% ger dem 500 pound per år att leva på. Det är precis så de klarar att leva ståndsmässigt, men de har bara tre tjänare, ingen vagn eller hästar.

Männen omtalas ofta utifrån hur mycket pengar de har om året. Willoughby har 700 pound/år, medan överste Brandon har 2000 pound/år. Med 2000 pound om året är översten en förmögen man, medan Willoughby som lever ensam på 700 pound om året visserligen har det bättre än systrarna Dashwood, men han hör ändå inte till de högre lagren av överklassen. Willoughby inväntar dock ett arv som kommer att öka hans förmögenhet.

Kvinnorna omtalas ofta utifrån hur stor deras förmögenhet är, kanske för att männen förväntas investera och spendera, medan kvinnornas förmögenhet mer eller mindre är en hemgift. Till exempel har fröken Sophie Grey 50 000 pound, vilket med en ränta på 5% ger 2500 pound per år att leva av. Detta är att jämföra med Elinor och Marianne som har 1000 pound i hemgift, vilket ger dem 50 pound per år.

Ålder

Eftersom ekonomin såg ut som den gjorde så var det vanligt att männen var lite äldre då de gifte sig. Det var först när männen fått ut sitt arv eller på annat sätt lyckats säkra sin förmögenhet som de hade råd att på räntor försörja sin familj. Stor ålderskillnad mellan de äkta makarna var därför inget man höjde på ögonbrynen åt. Fru Jennings säger till exempel om den 35-åriga översten och 17-åriga Marianne: "Det skulle vara ett lysande parti, för han var rik och hon var vacker." Marianne tycker att översten är förfärligt gammal, men ser som 17-åring inga problem med den 25-årige Willoughby. Ålderskillnad sågs på ett annat sätt under Jane Austens tid, och det får man ta hänsyn till när man spelar rollspelet.

Titlar

Under Austens tid fanns många olika titlar, och man tilltalades olika av exempelvis främlingar och sin familj. På rollbeskrivningen finns varje rolls fullständiga namn inklusive titel, men berätta för dem som spelar att de hellre kan använda det namn som står i rubriken. Vi är inte vana vid titlar här i Sverige, och det är tillräckligt mycket att hålla reda på utan dem.

5. Dela ut roller

Rollspelet innehåller 9 roller. Dela upp rollerna i lika många högar som det finns deltagare enligt rutan på nästa sida. Elinor och Marianne är de två roller som är med i flest scener. De andra är med ungefär lika mycket.

Introducera alla rollerna väldigt kort så att de som ska spela får en överblick. Se till exempel listan på roller på sidan 7 i detta häfte: "Elinor, den äldre, förnuftiga systemen."...

När du delar ut rollerna finns det tre möjliga sätt att göra det på.

- Fråga spelarna om de vill spela något särskilt och ge dem sedan roller efter önskemål.
- Gå på känsla och bara dela ut rollerna.
- Lägg alla rollerna upp och ner och lotta vem som får vad.

Ofta har spelare svårt att välja. Då är det enklast att du bara tar ett beslut, så kan ni komma igång. Observera att du inte behöver fördela roller efter kön eller ålder: alla kan spela alla roller.

Låt sedan spelarna läsa sina roller och svara på frågor om de undrar något.

6. Uppvärmning

Du ska nu värma upp dem som spelar, så att de är redo att ta sig an de roller som de just läst in sig på. Här följer övningar ni kan göra. Vill du lägga till egna teaterövningar för att hitta karaktärerna går det bra.

Din första kärlek

Ett tema i berättelsen är ung kärlek. För att få deltagarna att börja tänka i de banorna, be alla att berätta kort om något minne från sin första kärlek. Om någon inte vill berätta en sådan berättelse går det bra att säga pass.

Presentera rollerna

Låt alla göra en kort presentation av sin roll eller sina roller. Ni kan göra det i en cirkel där ni presenterar en roll i taget, så att de som har flera roller slipper presentera sig två gånger på raken – turen kan istället komma tillbaka till dem i nästa varv. Hjälプ sedan deltagarna att reda ut hur rollerna är släkt med varandra.

Hitta ditt kroppspråk

Jane Austens karaktärer är ofta tydliga, ibland på gränsen till karikatyrer. Utnyttja det. Låt deltagarna testa att gå runt i rummet som sina roller. Börja med ett "som vanligt", och låt dem sedan utforska hur rollerna rör sig när de är förälskade, sorgsna, förorättade, nyfikna, och så vidare. Eftersom vissa har två roller var kan du göra övningen igen – de som spelar Marianne och Elinor får se upprepningen som ett tillfälle till fördjupning.

Varje gång du föreslår en ny känsla, be spelarna att överdriva. Kan de bli ledsnare? Ännu mer förälskade? Gladare? Ge dem möjlighet att verkligen ta ut svängarna i sin roll.

Hälsningsritualer

Rollerna kommer under scenernas gång att behöva hälsa på varandra. Förenklat så hälsade man i början av 1810-talets England genom att kvinnorna neg och männen bokade. Man tog inte i hand. Låt deltagarna öva på detta genom att gå runt i rummet och hälsa på varandra som sina roller.

Förmögenhet

Det här rollspelet handlar mycket om pengar och de förmögenheter som rollerna har. Gå därför igenom alla 9 roller och låt dem säga vad de tjänar. Ställ upp rollerna på rad från rikast till fattigast. Det finns kanske inget "rätt svar" för alla roller. Till exempel är inte Edward så rik i sig själv, men han kan förväntas arva. Ni kan då diskutera tillsammans var han borde stå på skalan.

Heta stolen

För att utveckla rollerna, para ihop dina deltagare i mindre grupper om 2–3. Be dem sedan sätta en roll i taget på den så kallade heta stolen. Heta stolen är inte en del av berättelsen, utan bara ett verktyg för att lära känna rollerna. Den som sitter på heta stolen låter sin roll svara så ärligt den kan på frågor som de andra deltagarna i den mindre gruppen ställer. Det är helt enkelt som en intervju med rollen. Tipsa deltagarna om att gärna ställa frågor kring rollens syn på kärlek, pengar och sin familj. Håll koll på klockan, så att alla roller hinner sitta på heta stolen.

7. Frågor och paus

Fråga spelarna om de har några sista frågor innan ni börjar spela första scenen. Berätta att ni kommer att ta en paus i mitten av rollspelet och ha sedan en kort paus innan ni startar själva rollspelet. Efter en pausen kan ni börja spela.

UPPDELNING AV ROLLER

Det finns 9 roller, men de spelas av 4–6 personer. Det betyder att vissa personer spelar flera roller. Du delar upp dem mellan spelarna enligt följande:

Om 4 spelare:

- Elinor
- Marianne
- Edward/Överste Brandon/Fru Dashwood/John
(vid behov, stryk Johns eller fru Dashwoods närvaro i scenerna)
- Willoughby/Fanny/Lucy

Om 5 spelare:

- Elinor
- Marianne
- Edward/Lucy/John
- Willoughby/Fanny
- Överste Brandon/fru Dashwood

Om 6 spelare:

- Elinor
- Marianne
- Edward/John
- Willoughby
- Överste Brandon/fru Dashwood
- Fanny/Lucy

EFTER SISTA AKTEN

När sista akten är slut, samla spelarna i en cirkel på golvet. Gå runt och låt alla säga något kort om hur de känner sig nu. Fråga sedan om rollspelet har fått dem att börja tänka på något speciellt. Låt dem diskutera tillsammans. När du upplever att de är klara tackar du för rollspelet och avslutar.

FÅ REDA PÅ MER?

Om du vill ladda ner extra kopior av breven och rollerna i rollspelet eller få reda på mer om rollspel, gå till hemsidan:

fornuftochkansla.nu

Om du vill hitta fler rollspel kan du gå in på Stockholms scenariofestivals hemsida. Där finns ett stort arkiv med alla rollspel som spelats under festivalen:

scenariofestival.se



ROLLER OCH BREV

På de följande sidorna finner du rollspelets 9 roller samt 5 brev. De är alla gjorda ensidigt så att du enkelt kan klippa ut dem ur häftet och använda i spelet. Du kan även ladda ner dem på fornuftochkansla.nu och skriva ut. Vill du fortsätta läsa om rollspelets scener så finns de på sidan 45.

ELINOR

ELINOR

Fullständigt namn: Fröken Elinor Dashwood

Ålder: 19 år

Inkomst: Efter sin fars död har hon tillsammans med mor och systrar 500 pound om året (innan 4000 pound om året). I hemgift har hon 1000 pound, som ger en ränta på 50 pound om året. Räntan är inräknad i de ovanstående 500 pounden.

Boende: Flyttar efter sin fars död från godset Norland till ett hus i Barton.

Familj: Modern fru Dashwood, de yngre systrarna Marianne (17 år) och Margaret (13 år), samt den äldre halvbrodern John Dashwood.

Elinor Dashwood har ett utmärkt förstånd, sansat omdöme och agerar med förnuftet som ledstjärna. I rollen som Elinor har du också ett gott hjärta. Du är kärleksfull, du har starka känslor – men du kan behärska dem. Även om du är djupt förtvivlad så kan du anstänga dig, både för andras och din skull, och se vad som vore förnuftigt att göra i situationen. Din mor har inte lärt sig detta, och dina yngre systrar har beslutat sig för att aldrig lära sig det. De omhuldar känslsamheten och anser att sanna känslor alltid ska kunna uttryckas.

Du tycker att ärlighet och att stå fast vid sitt ord är viktigt. Du ägnar din tid åt att teckna, läsa och hjälpa din mor att styra Norland. Det sistnämnda tar en stor del av din tid, eftersom godset har en stor tjänstestab och ekonomi som ska skötas. Medan du tar ansvar, så spelar Marianne ofta piano och Margaret leker. Men så är det ju att vara äldst. Du trivs på landet och skulle aldrig vilja bo i stan, utan älskar att ta lugna promenader i äppelträdgården på Norland.

Er far precis gått bort och dina systrar och din mor är besinningslösa i sin sorg. Så fort de lugnat sig hittar de något särskilt sorgligt minne eller föremål som river upp känslorna igen. Du saknar också er far, som du kände dig nära då han liksom du stod för förnuftet i familjen. Men nu är du lämnad ensam att ta hand om din mor och dina systrar. Det är du som får se till att ni hittar någonstans att bo inom era nu snäva ekonomiska ramar. Vid er fars död ärvde din halvbror och hans fru nämligen hela ert hem på godset Norland – och dess förmögenhet. Du inser att ni kommer att behöva flytta och anpassa er till en helt annan livsstil. Det har dock inte din mor eller dina systrar insett än. Du förstår också att med endast 1000 pound i hemgift vardera kommer det att bli svårare för er att hitta någon att gifta er med. Hur charmiga ni än är så kommer män välja förnuftigt för att säkra sin ekonomiska framtid, och det kan knappast någon klandra dem för.

MARIANNE

MARIANNE

Fullständigt namn: Fröken Marianne Dashwood

Ålder: 17 år

Inkomst: Efter sin fars död har hon tillsammans med mor och systrar 500 pound om året (tidigare 4000 pound om året). I hemgift har hon 1000 pound, som ger en ränta på 50 pound om året som är inräknad i de ovanstående 500 pounden.

Boende: Flyttar från Norland till ett hus i Barton efter sin fars död.

Familj: Modern fru Dashwood. Systrarna Elinor (19 år) och Margaret (13 år). Den äldre halvbrodern John Dashwood.

Marianne Dashwood är känslös och romantisk. I rollen som Marianne styrs du av dina känslor och lever efter devisen att känslor är sanna; det vi känner kan aldrig vara felaktigt. Du avskyr också all typ av förställning och konvention. Ditt förstånd är det inget fel på, men du kan vara otålig och det finns ingen mått på din sorg eller lycka. Du är generös, vacker, älskvärd, intagande och social, ja, allt utom besinningsfull. Dina ideal är höga och du älskar aldrig till hälften.

Din far har precis gått bort och du sörjer honom gränslöst. Du spelar hans favoritmusik igen och igen på pianot, besöker hans favoritställen och gråter floder. Du och din mor har liknande sinnelag och sörjer tillsammans. Natten efter hans bortgång låg du sömnlös och hade aldrig kunnat förlåta dig själv om du fått en blund i ögonen. Nu förstår du att godset där ni bor ska ärvas av din äldre halvbror John och hans fru Fanny. Du tycker att det är hemskt av dem att dyka upp och göra anspråk på det som så länge varit ert hem så snart efter din fars död. Det är en okänslighet du har svårt att förlåta.

Du är duktig på att spela piano och tycker mycket om musik, poesi och romaner. Du tycker om Shakespeare, både hans sonnetter och pjäser, speciellt Romeo och Julia. Deras kärlek är ren och sann. En dag ska även din man, din Romeo, komma in i ditt liv. Då kommer du att älska honom för evigt. Allt annat vore förställning och inte sann kärlek. Du tycker också om dikter och populära poeter som Cowper och Scott, men din favorit är Shakespeares sonett 116:

*Låt ej förbundet mellan sanna själar
erkänna hinder; kärleken är svag
om den tar skada när den ena grälar
och om förändring drabbar den en dag
Nej, den ska lysa som en båk i natten
och se på stormarna, men aldrig skakas;
ska stå som stjärnan över mörka vatten
ge säker kurs, men aldrig utrannsakas;
Kärlek är inte Tidens narr; Hans skära
vill meja allt, men veckor, dagar, år
förnedrar inte kärleken vars ära
när bortom oss tills domen förestår.
Kan jag ha fel? Då skrev jag ingenting
och ingen älskade på jordens ring*

EDWARD

EDWARD

Fullständigt namn: Herr Edward Ferrars

Ålder: 23 år

Inkomst: Lever på sin mor. Har en egen liten förmögenhet på 2000 pound som ger en ränta på 100 pound/år utöver vad han en dag kan få av sin mor.

Boende: London, hos sin mor.

Familj: Modern fru Ferrars, den äldre system frö Fanny Dashwood och den yngre brodern herr Robert Ferrars.

Herr Edward Ferrars är trevlig och sympatisk, men lite tafatt. I rollen som Edward har du inte något särskilt tilltalande utseende och vid en första anblick är du för osäker och bortkommen för att komma till din rätt. Vid närmare bekantskap har du å andra sidan både ett gott förstånd, ett varmt hjärta och står upp för vad som är rätt.

Du är äldste sonen till en mycket rik, numera död man. Din mor och syster vill se dig utmärka dig inom politik, armén eller någonstans där du kan bli en av tidens stora män. Du själv vill mest ha ett trivsamt hem på landet. Kanske arbeta som präst, hålla korta predikningar och göra lite nytta – ta hand om en äppelträdgård och ha en trevlig fru. Till din familjs lycka är din yngre bror Robert mera lovande när det kommer till att utmärka sig.

När du var ung utbildade du dig hos en rektor, herr Pratt, i Plymouth. Där kände du dig hemma. Där träffade du hans söta brorsdotter, Lucy Steele, som var väldigt älskvärd. När du hade avslutat studierna bodde du hemma hos din mor. Du vantrivdes, och åkte därför gärna tillbaka till Plymouth. Det slutade med att du friade till Lucy och ni har nu varit hemligt förlovade i 4 år. Du är helt ekonomiskt beroende av din mor, och vet att hon aldrig skulle godkänna en svärdotter som inte har ett pound och dessutom är släkt med en rektor.

Under de 4 år som gått har du hunnit utbilda dig vid Oxford och se mer av världen. Du har insett att Lucy är en både löjlig och obildad flicka som du inte känner något för. Men du har lovat henne din hand och försörjning, hon har väntat i fyra år, och din heder förbjuder dig att bryta förlovningen. Du tar en dag i sänder.

Nu har din syster Fanny och hennes man precis ärvt godset Norland. Fanny har bjudit in dig, säkerligen för att visa upp sina senaste framgångar för dig, och du är redo att humma och nickande beundrande åt det. Fannys man, John, har ärvt godset av sin far. Hustrun från faderns andra äktenskap och deras döttrar ska flytta ut ur godset. Deras liv kommer aldrig bli det samma. De kommer behöva anpassa sig till betydligt enklare förhållanden. Du har till skillnad från Fanny förståelse för det. Du har också sympati för att deras far precis gått bort. Du minns med sorg dagen då du miste din egen. Du tycker att hela familjen är trevliga, varma och känner dig hemma hos dem. Speciellt uppskattar du den äldsta dottern Ellinor. Du beundrar henne för hennes förstånd och för hur hon tar hand om sin familj.

WILLOUGHBY

WILLOUGHBY

Fullständigt namn: Herr John Willoughby

Ålder: 25 år

Inkomst: 700 pound/år

Boende: Combe Magna i Somerset

Familj: En äldre faster, Lady Allen, som äger godset Allenham i Devonshire. Willoughby ska ärva det en dag och vistas där varje sommar.

John Willoughby är en vacker och charmig ung man med stor värme och mycket energi. I rollen som Willoughby är du begåvad, kvicktänkt, impulsiv och entusiastisk. Du är en utmärkt skytt, en djärv ryttare, har stora musikaliska talanger och dansar gärna hela natten. Tack vare din energi, skönhet och älskvärdhet är du populär och blir varmt mottagen i alla sällskap.

Du har inte mycket till övers för konventioner och regler, och lyssnar hellre på din känsla än att böja dig för hur något borde vara. Det betyder inte att du saknar klass och stil, men du har hellre roligt och umgås med de du tycker om än att ägna dig åt formaliteter. Du är snabbtänkt och bildar dig snabbt en uppfattning om andra människor, och delar gärna med dig av dina observationer i goda vänners lag.

Du tycker om musik och poesi, så som Cowper och Scott. Du kan också citera i alla fall första delen av Shakespears otroligt popluära sonnet 116:

*Låt ej förbundet mellan sanna själar
erkänna hinder; kärleken är svag
om den tar skada när den ena grälar
och om förändring drabbar den en dag*

Din förmögenhet är inte stor och din livstil med jakthästar, fester och resor kostar en del pengar. Du umgås dessutom gärna i glada sällskap med människor som har större inkomster. Det gör att du under åren har samlat på dig en del skulder. Du vet att du kommer att ärva en ansevärd förmögenhet från din faster Lady Allen när hon går bort, men när det händer är osäkert. Din plan har därför alltid varit att gifta dig med en förmögen kvinna för att få din ekonomi att gå ihop. Du är charmig och vet att det finns flera rika damer som har ett gott öga till dig. Fröken Sophie Grey i London med 50 000 pound, för att nämna en. Det skulle lösa dina skulder och ge dig ytterligare 2500 pound om året.

Varje år besöker du som framtida arvinge pliktmedvetet Allenham för att umgås med din faster. Det brukar vara ganska tråkigt, inget vidare sällskapsliv. Men i år har du hört att huset i Barton är uthyrd till några unga damer, vilket otvivelaktigt kommer att göra besöket trevligare.

Precis innan du kom till Allenham var du i Bath där du lärde känna en fröken Beth Williams. Hon blev förälskad i dig. Hon var ung, ganska söt och med en kombination av starka lidelser, ömhet och klen förstånd lyckades hon ett ögonblick väcka ditt intresse. Men det var inte beständigt och med hennes icke existerande förmögenhet och kontakter så förstod hon säkert det när du reste vidare. Med din skönhet är det inte ovanligt att unga damer blir förälskade i dig, så detta är inget du tänker närmare på.

Nu ska du däremot spendera några månader i Allenham. Där kommer du att upptäcka att din vistelse tack vara fröknarna Dashwood – i synnerhet fröken Marianne – blir betydligt trevligare än väntat.

ÖVERSTE BRANDON

ÖVERSTE BRANDON

Fullständigt namn: Överste Christopher Brandon

Ålder: 35 år

Inkomst: 2000 pound/år

Boende: Delaford

Familj: En skyddsling, fröken Beth Williams, vilket inte är allmänt känt.

Överste Brandon är en sann gentleman, och klok och genomtänkt i sina utalanden. I rollen som överste Brandon ser du inte illa ut. Du är 35 år, ogift och kan nu för tiden beskrivas som allvarlig. Men det fanns en tid då du var mer romantiskt och känslosamt lagd. Du älskar musik, poesi och dikter och trodde i alla fall en gång på kärleken.

Du växte upp tillsammans med dina föräldrar, en äldre bror samt familjens skyddsling, Eliza Williams. Hon var föräldrarlös, förmögen, och din far var hennes förmyndare. Ni var jämnåriga lekkamrater, och du minns inte en tid då du inte var förälskad i Eliza. Hon var känslösam med ett varmt hjärta, livlig fantasi och minst lika förälskad i dig.

Ert familjegods, Delaford, skulle ärvas av din äldre bror, men det var in-tecknat med skulder. Din far beslutade därför att din bror skulle gifta sig med Eliza och på så sätt rädda godset. Du blev bortskickad till armén i Ostindien. Din bror respekterade inte Eliza. Hans nöjen var inte sådana som de borde ha varit och han var elak. Slutligen blev hennes situation förtvivlad. Hon blev så illa behandlad att hon lämnade hemmet. När du, i Ostinden, hörde talas om hennes skiljsmässa blev du utom dig. Det underhåll hon hade blivit tilldelad stod inte i proportion till hennes förmögenhet och räckte inte för henne att leva på. Du hörde ryktesvägen att hon gick från man till man och försvann helt från alla respektabla kretsar.

När du till sist kom hem så sökte du efter henne för att till sist hitta henne på ett fattighus. Hon var i sista stadiet av lungsot, och av den ljuvliga, blomstrande, friska flicka du kände var bara en dyster, glåmig gestalt kvar. Du tog hand om henne återstoden av hennes korta liv.

Hon lämnade efter sig en liten flicka på tre år, Beth Williams, som var frukten av en utomäktenskaplig förbindelse. Hon älskade flickan högt och bad dig att ta hand om henne. Eftersom du misslyckats med att skydda Eliza så tog du dig an ansvaret för lilla Beth, satte henne i skola och kallade henne en avlägsen släkting. Du vet att folk tror att hon i själva verket är din dotter från någon utomäktenskaplig förbindelse, men så är inte fallet.

Det är nu 12 år sedan. Din bror är död. Du har tagit över familjegodset Delaford och med både gods och titlar är du en förmögen man med 2000 pound om året. Beth är nu 15 år och du har låtit henne åka till Bath med en väninnas familj. Där har hon till din stora oro försvunnit och du har inte hört någonting. Du har varit i Bath och letat utan lycka. Nu har du återvänt hem till Delaford, lite dystrare och allvarligare än vanligt, och inväntar nyheter om vad som kan ha hänt den unga Beth.

Din vän Sir John är ägare av godset i Barton, som ligger i närheten av Delaford. Du brukar vara där ofta och äta middag och jaga. Nu har han hyrt ut ett hus på sitt gods till en mor med tre döttrar. De två äldsta kommer du särskilt att lära känna och uppskatta. El-linor för hennes förnuft, och Marianne, ja i Marianne ser du samma livlighet, känslighet och älskvärdhet som du en gång såg i Eliza. Du blir instinktivt förälskad i henne, och vill skydda och hjälpa henne på alla sätt du kan.

FRU DASHWOOD

Fru DASHWOOD

Fullständigt namn: Fru Mary Dashwood

Ålder: 40 år

Inkomst: Efter sin mans död så har hon tillsammans med sina barn 500 pound om året, (innan var det 4000 pound om året). När de tre barnen gifter sig blir det 350 pound om året kvar.

Boende: Flyttar från godset Norland till ett hus i Barton efter sin mans död.

Familj: Döttrarna Elinor (19 år), Marianne (17 år) och Margaret (13 år). Därtill styvsonen John Dashwood, från den bortgångna makens tidigare äktenskap.

I rollen som fru Dashwood är du en kvinna med stora känslor. Du älskar stort och sörjer djupt. Din man har precis gått bort. Så fort sorgen är på väg att mattas av väcker du den genom ett kärt minne eller föremål. Du är i detta väldigt lik dina yngre döttrar. Däremot förstår du inte alltid din äldsta dotter Elinor, som är mer kylig. Men du älskar alla dina kära flickor och skulle göra allt för dem.

Du är romantisk, tror på känslor och på att kärleken övervinner allt. Ekonomi är inget du tänker på, eller kan hantera. Din hållning är att om två människor tycker om varandra så är deras kärlek det viktigaste. Du är tillitsfull, älskvärd och intagande. Du får även den blygaste person att öppna sig. Du skulle dock aldrig kräva av någon att den anförtror sig till dig. Du tror att det blir bäst om folk berättar det de har på hjärtat i sinom tid, när deras känslor tillåter det.

Knappt har din käre make hamnat i jorden förän din styvson John Dashwood och hans fru Fanny anländer till Norland. Godset är deras nu, men deras okänsliga sätt får dig genast att känna avsky för framförallt Fanny. Hade det bara varit du hade du genast givit dig av i vredesmod och aldrig pratat med dem igen, men din äldsta dotter Elinor har övertygat dig om att stanna kvar med tanke på dina barn. Det finns inget du inte skulle göra för dina barn, om det kräver att du är artig mot Fanny så må så vara. Det finns inget att vinna på att bryta med dem nu, det har Elinor rätt i. Hon är en förnuftig flicka, och du lyssnar på henne.

Du är medveten om din styvson Johns löfte till din avlidna man att hjälpa er, men det ser inte ut som han tänkte infria det. Generellt har du aldrig varit så förtjust i John och Fanny, men det är först nu som de har fått tillfälle att visa exakt hur okänsliga de kan vara.

Du har en optimistisk och tillitsfull karaktär, så du är övertygad om att det kommer att lösa sig. Du har varit företagsam och skickat ut förfrågningar till ett antal fina hus i närheten. I något sådant hus skulle ni säkert kunna få det bra.

FANNY

FANNY

Fullständigt namn: Fru Fanny Dashwood

Ålder: 29 år

Inkomst: Tillsammans med sin man 3000 pound om året. Arvet av Norland ger dem dessutom ytterligare 4000 pound om året.

Boende: Med sin man John Dashwood i London och sedan på godset Norland i Sussex.

Familj: Maken John Dashwood och deras lilla son Harry. Två yngre bröder: Edward (24 år) och Robert (20 år).

Fanny Dashwood är fru till John Dashwood som är Dashwood-flickornas äldre halvbror. Ditt flicknamn var Ferrars – en lyckad och förmögen familj. Det ska den fortsätta att vara. Du och din mor ställer därför höga krav på den äldste sonen, din lillebror Edward. Han ska göra stordåd: bli en viktig man i parlamentet, göra ett ekonomiskt lyckat äktenskap och vara högdjur i Londons sällskapsliv. Gärna allt samtidigt. Edward själv verkar dock inte alltid så intresserad, men lyckligtvis är din yngsta bror Robert mer lovande. Om Edward bara kunde vara lite mer som Robert.

När du skulle gifta dig gjorde du ditt för att bidra till familjens framgång. Du gifte dig med den förmögna John Dashwood, och ni har tillsammans levt på 3000 pound om året. Det har varit lite snålt – men lyckligtvis är John arvtagare till godset Norland. Nu när hans far äntligen har dött kommer ni att få ytterligare 4000 pound om året. Nu ska du äntligen få det du förtjänar.

Så fort nyheten om Johns fars bortgång nådde er begav du och din man er direkt till Norland där du installerade dig som husets nya härskarinna. Du har stora planer på förändringar av godset. Du kommer att renovera det, då du tycker det känns ganska omodernt nu. Sen ska du bjuda hit alla era vänner – men du börjar med din bror Edward, då du vill att han ska se exakt hur lyckad du är.

Din man John har en styvmor och tre halvsystrar som efter att din mans far dog nu är kvar på godset. Du vet mycket väl att den gamle mannen föredrog dem framför din familj, men nu har lagen tack och lov talat sitt rättvisa språk och John har arvt allt. Du är en väluppfostrad person och låter dem storsint bo där. Men du kan ärligt talat knappt vänta tills de flyttar. De är bortskämda. Gamla fru Dashwood glömmer att det inte är hennes gods längre, och den enda du får något vettigt ur är Elinor. De andra bara gråter.

Du tycker inte om andra giftemål för de skapar extra och ovälkomna släktband. Det är så obehagligt att ha halvsläktingar som ställer massa krav. När de väl lämnar Norland med 500 pound om året kommer de bo i något mindre hus. Där har de inga tjänare, inga hästar och inga gäster. Tänk bara så mysigt de kommer att ha det! Då kan du världsvant röra dig i den högre krets som du tillhör utan att några fattiga systrar kommer och stör.

LUCY

LUCY

Fullständigt namn: Fröken Lucy Steele

Ålder: 22 år

Inkomst: Lever på sin farbror Pratt som är rektor för en skola. Ingen hemgift.

Boende: Med sin farbror Pratt i Plymouth, men reser om tillfälle ges för att besöka släktingar.

Familj: Farbror Pratt, systern Anne Steele och den avlägsna släktingen fru Jennings.

Lucy Steele är en ung dam med vaken och livlig blick som alltid håller utkik efter möjligheter här i livet. I rollen som Lucy har du en kokett framtoning. Du uppfattas som en trevlig, söt ung dam och har så mycket förstånd att du vet vilka du ska hålla dig väl med, även om du saknar den bildning som finns i högre kretsar.

Du vet att du inte har någon förmögenhet och att det enda som kan ta dig framåt här i livet är ditt utseende och charm. Det är därför viktigt för dig att vara så behaglig du kan inför de som har pengar, om det är genom att vara påpassligt behjälpig, lyfta fram en kudde, passa barn eller ge dem komplimangert. Du utnyttjar absolut dina företräden för att nå dina mål. Vem vill bli en fattig ungmö i Plymouth?

Det verkar dock inte bli ditt öde, för du har varit hemligt förlovad sedan 4 år med Edward Ferrars. Han var en student hos din farbror och trivdes så bra där att han kom tillbaka och friade till dig. Han är helt beroende ekonomiskt av sin mor, och du tror inte att hon skulle uppskatta partiet. Därav att ni har hållit det hemligt. Ingen vet om det förutom din syster. Men kära Edward besöker dig med jämna mellanrum. Du har hans porträtt och han har fått en lock av ditt hår, så ni är ju verkligen förlovade. Du hoppas att ni en dag i framtiden ska kunna gifta er med hans mors godkännande.

Du kommer in i slutet av rollspelets andra akt, när Edward precis varit och besökt er. Han har då berättat att han har lärt känna systrarna Dashwood. Speciellt pratar han mycket gott om den äldsta, Elinor. Han tror inte du märker, men visst förstår du att han har börjat tycka om någon annan. Du blir väldigt svartsjuk på Elinor. Det gör dig därför extra glad när din avlägsna släkting fru Jennings bjuder in dig att bo på godset i Barton, i närheten av huset där sagda Elinor bor. Du har som avsikt att lära känna henne närmare och markera att Edward minsann är din. Du kan ju inte säga det direkt till henne, men blir hon din bästa väninna och du får henne att lova att inte berätta för någon så våga du nog yppa din hemlighet för henne.

JOHN

JOHN DASHWOOD

Fullständigt namn: Herr John Dashwood

Ålder: 31 år

Inkomst: Tillsammans med frun 3000 pound om året. Arvet av Norland ger dem ytterligare 4000 pound om året.

Boende: Först i London och sedan på godset Norland i Sussex.

Familj: Frun Fanny Dashwood och den lilla sonen Harry. Styvmodern Mary Dashwood – Johns far gifte om sig efter att hans mor dog. Det finns även tre halvsyskon från detta nyare äktenskap: Elinor (19 år), Marianne (17 år) och Margaret (13 år).

I rollen som John är du inte elak, såvida det inte är elakt att vara ganska kallsinning och ganska självisk. Du bryr dig mest om pengar, din fru och vad andra ska tycka. Men du åtnjuter allmän respekt och uppför dig i sociala sammanhang på ett respektabelt vis. Du gifte dig ung med din kära Fanny och är väldigt fäst vid henne och hennes råd.

När vi kommer in i berättelsen har du lovat din far på hans dödsbädd att hjälpa din styvmor och dina halvsysstrar. Du har tänkt att öka dina tre systrars förmögenhet genom att ge dem 1000 pound var – det skulle innebära att de fick leva på 650 pound om året, istället för 500, vilket är en avsevärd förbättring. Tanken på att din egen inkomst nu utökas med 4000 pound extra om året gör dig alldeles varm om hjärtat och får dig att känns dig alldeles givmild. Ja, du ska ge dem 3000 pound – det är frikostigt och storsint.

Nu ska du bara berätta det för din fru Fanny.

Till överste Brandon
Från Beth Williams

Kära överste Brandon,

Jag är så hemskt ledsen att skriva till dig så här, och du får förlåta mig för att du inte hört av mig på så länge. Jag förstår mycket väl om du aldrig vill höra av mig igen efter min tystnad, men jag har ingen annan att vända mig till.

Jag skäms så otroligt mycket, och jag skäms över att skriva dessa rader. I Bath senast träffade jag en man, John. Han var vacker, charmig och han älskade mig. Vi delade en liten tid innan han behövde åka. Jag har nu sökt honom överallt och jag finner honom inte. Kan du hjälpa mig? Jag har skrivit, men jag får inga svar på mina brev. Något måste han hänt honom, annars skulle han vara här. Jag fruktar det värsta, jag är så orolig, kan han ha dött i någon duell eller jaktolycka?

Jag förstår också mycket väl om du aldrig mer vill ha med mig att göra när du läser dessa rader, och det gör mig rädd, men jag måste. Jag ska vara modig, för så fort du ser mig kommer du förstå hur det är fatt. Jag är med barn. Dore kära John här skulle detta inte vara några problem. Vi skulle gifta oss och han skulle ta hand om oss. Men jag ska snart föda och behöver hjälp, så även om jag vet att det här brevet måste smärta dig så har jag inget val.

Mannen jag ber dig ödmjukt att leta efter heter John Willoughby av Allenham. Han kommer att gifta sig med mig. Jag befinner mig i den lilla byn Winsley utanför Bath.

I förhoppningen om att även i fortsättningen vara din kära Skyddsling,
Beth.

*To John Willoughby
From Lady Allen*

Willoughby,

Jag har från öveste Brandon fått höra den mest förfärliga historien om att du har varit i Bath och gjort hans skyddsling, den 15-åriga Beth Williams, gravid. Jag trodde först inte att det var möjligt, men har nu fått det slutgiltigt bekräftat av flera källor. Jag är en gudfruktig kvinna. En man som beter sig så kan inte vara min arvinge. Antingen så gifter du med henne omedelbart eller så är du inte längre min arvinge. Du kan då inte förvänta dig något i framtiden och jag vill aldrig se dig på Allensham igen.

Lady Allen

Lill Marianne Dashwood
From John Willoughby

Bästa Fröken Dashwood!

Jag har nyss haft äran att ta emot ert brev. Jag finner det bekymmersamt om det varit något i mitt handlande, eller orsaknad därav, som inte vunnit ert gillande; och fastän jag är helt ovetande om i vilket arseende jag haft oturen att förnärma er, bönfuller jag om förståelse för något som jag kan försäkra er var helt oavsiktligt. Jag kommer alltid att tänka tillbaka på min tidigare bekantskap med er familj med den tacksammaste glädje, och jag tillåter mig att hoppas att den inte ska störas av någon blunder, eller något missförstånd angående mitt handlande. Jag hyser den uppriktigaaste aktning för hela er familj; men om jag haft oturen att väcka en föreställning om något mer än det jag kände, eller ursäga uttryck för, ska jag förebrå mig att jag inte visat större återhållsamhet. Att jag omöjligen skulle ha arsett något mer måste ni medge när ni betänker att mina känslor sedan länge varit bundna på annat håll, och det kommer inte dröja länge innan min förlovning med fröken Sophie Grey leder till äktenskap. Jag återlämnar härmed de brev jag har mottagit från er, samt den hårlock som ni hade godheten att skänka mig.

Högaktigningsfullt,

John Willoughby.

Lill Edward Ferrars
Fran Lucy Ferrars

Min bästa herre!

Eftersom jag är mycket säker på att jag för länge sedan har förlorat er kärlek, har jag ansett mig fri att skänka min egen åt en annan, och tvivlar inte på att bli lika lycklig med honom som jag förr trodde att jag kunde bli med er; men jag håller mig för god för att skänka min hand åt någon vars hjärta tillhör en annan. Mina uppriktiga lyckönskningar till ert val, och det kommer inte vara mitt fel om vi inte jämt är goda vänner.

I London kom er bror så ofta och plikttroget till mig för att övertala mig om att slå upp förlovningen med er. Det lyckades han fullständigt med och dessutom vann han min kärlek. Eftersom vi inte kunde leva en dag till utan varandra har vi nyss kommit från tillbaka från altaret, och är nu på väg till Plymouth för att besöka min familj; men jag tyckte att jag först skulle besvara er med de här raderna.

Jag ska alltid förbli,

Er uppriktiga, välgångsönskande vän och svägerska,

Lucy Ferrars

Ps. Jag har bränt era brev och ska lämna tillbaka ert porträtt vid tillfälle. Var snällt och bränn mina kråkfötter också. Ds.

Lill Elinor Dashwood
Från Lucy Ferrars

Kära Elinor,

*Jag ville bara kort fatta pennan för att tacka för din kära vänskap
de senaste månaderna. Utan den vet jag inte hur jag skulle kunna
klarat mig. Nu har det slutat så lyckligt det bara kunde, jag är gift
och kan nu skriva under mina brev med Lucy Ferrars. Du får
gärna skriva till mig, även om du må förlåta mig om jag inte sva-
rar direkt. Vi gifta kvinnor har så mycket att göra,*

Jag ska alltid förbli din kära vän,

Lucy Ferrars

SCENER

Här följer rollspelets alla scener uppdelat i fyra akter.

AKT I: PÅ GODSET NORLAND

1. Herr Dashwood avlider

Karaktärer: Fru Dashwood, Elinor, Marianne och John

Syfte: Att samla familjen Dashwood så att de får sörja sin make och far.

Bakgrund

Släkten Dashwood har länge varit bosatta på Norland park i Sussex. Där bodde fram till helt nyligen herr Henry Dashwood tillsammans med sin fru och tre döttrar: Elinor, Marianne och Margaret. Tyvärr insjuknade Henry tvärt och avled hastigt. Hela godset Norland kommer nu att ärvas av hans son från ett tidigare äktenskap; John Dashwood. Henry Dashwoods andra fru och hans döttrar får arva mycket lite, endast 10 000 pound, vilket kommer ge dem endast 500 pound i ränta per år att leva på.

Sceninstruktion

Spela en scen från Henry Dashwoods begravning. Ställ upp hans familj på en rad och låt dem sedan komma fram en i taget, säga några korta ord och lägga en blomma på faderns kista. När alla gjort det avslutar du scenen.

2. John och Fanny Dashwood sätter ramen för halvsysterns ekonomiska framtid.

Karaktärer: John och Fanny Dashwood

Syfte: Att sätta ramen för Johns halvsysters ekonomiska framtid.

Bakgrund

John, äldste sonen till nyss avlidne herr Dashwood, lovade på faderns dödsbädd att hjälpa sin styvmor och halvsysstrar. Eftersom han precis har arvt 4000 pound extra om året, förutom sin redan existerande förmögenhet, så känner han sig generös nog att ge sina tre halvsysstrar något. Så känner däremot inte hans fru. Ska halvsysterna råna deras lille son på hans framtida arv? Om fadern hade kunnat skulle han helt visst ha gett allt till sin nya familj.

Sceninstruktion

Spela scenen då John och Fanny packar och förberder sig för att åka ut till Norland och ta över. Låt John berätta att ha bestämt sig för att ge halvsysterna 3000 pound (1000 pound var). Låt Fanny sätta sig emot det. Spela scenen tills de kommer fram till att de inte ska ge halvsysterna något och att det vore bättre om dem gav något till John och Fanny.

3. Ekonomi och boende

Karaktärer: Elinor, Marianne, fru Dashwood och till sist Fanny.

Syfte: Att visa det utsatta läge som fru Dashwood och hennes barn hamnat i, att spela med systrarnas olika temperament och att synliggöra Elinors otacksamma position som förnuftets röst.

Sceninstruktion

A) Spela scenen då Elinor, Marianne och fru Dashwood sitter i biblioteket och tittar på förslag om bostad de fått in via brev. Breven finns inte, utan använd tomma vita papper så att deltagarna själva får hitta på egenskaper för de olika husen. Börja med att Marianne och fru Dashwood diskuterar de olika förslagen. Ska de ha en vinterträdgård, eller ett extra vardagsrum? De har orelistiska förväntningar på både storlek och bekvämlighet, och tänker sig ett hus som liknar Norland. Alla förslag är för dyra och Elinor är den som måste säga nej, något som inte alltid faller i god jord. Marianne undrar om Elinor vill att de ska bo i ett jordhål.

B) När du som instruerar scenen känner att konflikten står på sin spets så skickar din Fanny kort för att fråga var nyckeln till silvret är. Det är ju hennes hus nu, hennes silver. Låt henne sedan gå och systrarna fortsätta spela.

C) Känner du som spelledare att du behöver lägga till mer sorg, påminn dem om att faderns favoritfåtölj står i hörnet; en fåtölj de inte får ta med sig vid en flytt då den tillhör huset.

Avsluta scenen då du känner att Elinor fått bära tillräckligt med ansvar.

4. Eftermiddagste med syskonen Ferrars

Karaktärer: Elinor, Marianne, Fru Dashwood, Fanny och till sist Edward.

Syfte: Att markera att det är Fannys hus nu och att introducera Edward som helt olik Fanny.

Sceninstruktion

A) Fanny, husets nya härskarinna, sitter i högsätet vid tebordet. Hon berättar för dem att hennes äldre bror, Edward, ska komma och besöka dem. Hon skryter om Edward och berättar om familjens förväntningar på att han ska utmärka sig, kanske inom politik. Fanny fortsätter med att hon givit honom frökens Mariannes rum, då det har bästa utsikten. Hon berättar om sina planer på förbättringar av godset, som att hugga ner kastanjeträden som familjen tycker om, och så vidare.

B) När du som spelledare känner att Fanny har tryckt till Dashwood-flickorna tillräckligt skickar du in Edward. Edward kommer in, hälsar artigt på alla och behandlar dem med respekt. Han berättar att han av misstag fick han ett av familjens rum och nu istället bosatt sig i ett av gästrummen. Han är trevlig och beklagar sorgen efter deras far. Familjen uppskattar honom och förstår att han inte är som Fanny.

5. Edward och Elinor lär känna varandra bättre

Karaktärer: Edward och Elinor

Syfte: Att ge Elinor lite andrum från sin familj och att visa hur Edward och Elinor förstår varandra.

Bakgrund

Edward har nu varit på Norland i några veckor och lärt känna familjen Dashwood. De uppskattar honom för hans tillgivenhet och förståelse för deras situation. Han uppskattar dem för deras okonstlade kärlek och trivs i deras sällskap.

Sceninstruktion

A) Elinor är i biblioteket och sorterar ut de böcker som de får ta med sig när de flyttar. Hon hittar sin pappas gamla böcker. Edward kommer in och frågar om han kan hjälpa till med något och hur hon mår. De hjälps åt med böckerna. De kan diskutera boktitlar som de läst eller rekommenderar, eller minnen som Elinor har från Norland. Du som instruerar scenen kan vid något tillfälle kan låta dem rekommendera en bok till Elinor.

B) En vecka senare. Edward och Elinor är ute och går en promenad i trädgården. Elinor har läst boken Edward rekommenderade, och tycker förstås mycket om den. De pratar om sina framtidsutsikter. Edward berättar att hans familj vill att han ska utmärka sig, och hon frågar vad han egentligen vill och han berättar. Han frågar vad hon egentligen vill.

C) Kör de här scenerna om och om igen (fler och fler veckor går) tills du känner att det har uppstått inte bara vänskap utan också en gnista mellan Edward och Elinor.

6. Marianne frågar Elinor om kärleken

Karaktärer: Marianne och Elinor

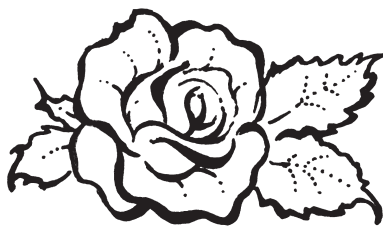
Syfte: Att visa systrarnas olika syn på kärlek

Bakgrund

Marianne har sett att Elinor och Edward har umgåtts mycket. Hon ser att de är kära, men förstår inte hur de kan vara så svala. De visar ju inget! Och Edward, dikten han läste igår – det gjorde han så själlöst, så tråkigt. Kan en sådan man verkligen älska?

Sceninstruktion

Spela scenen då Elinor en kväll sitter i sin säng och Marianne kommer in, sätter sig bredvid henne och frågar ut henne om hennes känslor och om hon är förlovad med Edward.



7. Plantera sina känslor i mindre ädel jord

Karaktärer: Fanny och fru Dashwood

Syfte: Att visa att Edward är i en beroendeställning till sin mor och att Elinor inte anses god nog.

Sceninstruktion

Fanny och fru Dashwood dricker te på balkongen och tittar ut över trädgården där Edward och Elinor promenerar. Fanny har sett att Edward och Elinor verkar tycka om varandra, och gillar det inte. Hon berättar för fru Dashwood om familjens stora framtidsplaner för Edward och vikten av att han gifter sig med en kvinna med antingen börd eller förmögenhet, gärna båda. Hon är tydlig med att han är helt beroende av sin mor gällande sin framtida försörjning, och att han inte kommer att få något om han väljer att plantera sina känslor i mindre ädel jord än vad familjen förtjänar. Så att ingen ung kvinna försöker snärja honom, säger hon och tittar på Elinor. Fru Dashwood förstår piken och scenen avslutas med att hon upprört går ut.

8. Edward försöker berätta men misslyckas

Karaktärer: Edward och Elinor

Syfte: Att visa att Edward försöker vara ärlig och avsluta deras relation.

Bakgrund

Familjen har fått ett erbjudande av fru Dashwoods kusin Sir John att få hyra ett hus på hans gods, Barton. Fru Dashwood är upprörd efter Fannys föreläppning och bestämmer att de ska flytta om en vecka.

Sceninstruktion

Spela Edward och Elinors sista möte i biblioteket, där de packar färdigt det sista av hennes fars böcker. Låt Edward försöka berätta något om sin utbildning (han försöker egentligen berätta om förlovningen med Lucy), men misslyckas. Istället ger han henne en bok (låt dem som spelar berättelsen hitta på vad det är för bok) och intygar att hon alltid har hans vänskap. Avsluta scenen med att Edward går.

9. Inre monologer: Systrarnas känslor

Karaktärer: Elinor och Marianne

Syfte: Att ta reda på vad systrarna känner inför flytten

Sceninstruktion

Ställ upp Elinor och Marianne var för sig på golvet och låt dem en i taget berätta om sina innersta tankar och vad de känner inför att flytta och lämna Norland. Detta är inget som direkt för berättelsen framåt i relation till andra karaktärer. Istället får vi här en inblick i vad systrarna känner och tänker.

AKT II: BARTON

1. *Mariannes möte med överste Brandon*

Karaktärer: Marianne och överste Brandon

Syfte: Introducera Marianne och överste Brandon för varandra.

Bakgrund

Fru Dashwood och hennes döttrar har nu installerat sig i huset i Barton. Varje kväll är de bjudna på middag till herrgården, där de lärt känna de vänliga men bullriga Sir John och hans svärmor fru Jennings. Fru Jennings skämtar om friare och lovar att gifta bort både Elinor och Marianne. Marianne tycker att de är vulgära utan smak medan Elinor uppskattar dem med tillhörig tacksamhet för deras generositet mot hennes familj.

Varje kväll har de också träffat överste Brandon, en allvarlig gentleman. Han är mer insiktfull än vacker, och han är en sann gentleman. Översten är 35 år, ogift och bor på sitt gods i Delaford med en ränteinkomst på 2000 pound/året. Han tycker precis som Marianne om musik. Han lyssnar uppmärksam då hon spelar och brukar låna henne noter.

Sceninstruktion

Spela scenen då Marianne precis har avslutat ett pianospel. Översten berömmar henne och erbjuder sig att hämta fler noter åt henne. Översten är en av få vettiga personer att prata med, så därför kan Marianne sträcka sig till att prata med honom, även om han är förfärligt gammal.

2. *Hur Marianne tycker att en man ska vara*

Karaktärer: Elinor och Marianne

Syfte: Att låta Marianne avfärda överste Brandon, och istället berätta hur en man ska vara.

Bakgrund

Översten har fortsatt att var uppmärksam mot Marianne, vilket inte gått fru Jennings förbi. Hon har berättat för Elinor att "Jo jo, översten är helt förälskad i unga fröken Marianne. Han var kär i sin ungdom, och sedan det gick om intet har han varit lite dyster, men se så han nu lever upp." Marianne har å sin sida just noterat att översten har en väst i yllefanel, något som ju är ofantligt gubbigt.

Sceninstruktion

Spela scenen då Elinor och Marianne tar en promenad och Elinor tar upp fru Jennings skvaller med Marianne. Låt Marianne avfärda överste Brandon och istället berätta om vilken sorts man hon drömmer om.

Du som instruerar scenerna - lägg på minnet vad Marianne säger om sin drömman, och använd hennes formuleringar när du beskriver Willoughby i nästa scen.

3. Mariannes räddare dyker upp

Karaktärer: Marianne, Willoughby, Elinor och fru Dashwood

Syfte: Att introducera Willoughby i berättelsen

Bakgrund

Marianne sitter och funderar på om hon någonsin kommer träffa en man som uppfyller alla hennes krav då hon hör att överste Brandon är på väg mot huset. Efter diskussionen med Elinor häromdagen vill hon inte träffa honom. Hon tar med sig lillasyster Margaret och smiter ut bakvägen på promenad.

När de gått en bit så bryter regnet ut. De låter sig inte nedstämmas av detta, utan tar istället chansen att springa ner för de branta backarna i full fart mot deras hus. Halvvägs ner faller Marianne och gör illa foten. Margaret springer hem för att be om hjälp, men medan Marianne väntar dyker en man upp. Det är Willoughby. När han förstår att Marianne är skadad lyfter han helt sonika upp henne och bär henne tillbaka till huset. Marianne tittar storögt på honom. Han är (fyll i det som Marianne har sagt om sin drömman i tidigare scen); allt vad en ung man borde vara.

Sceninstruktion

Spela scenen då han har burit henne in i huset och precis satt ner henne på soffan. Han frågar om tillstånd att undersöka hennes fot, gör det och konstaterar att inget är brutet. Då kommer Fru Dashwood och Elinor in, och fru Dashwood tackar honom varmt och frågar efter hans namn. Han frågar om han kan komma tillbaka imorgon. Han ursäktar sig sedan, går och låter damerna beundra honom ensamma. Marianne är helt förtrollad. Spela scenen så alla de tre kvinnorna får kommentera händelsen.

4. Föreningen av likasinnade

Karaktärer: Marianne och Willoughby

Syfte: Att etablera likheterna mellan Marianne och Willoughby.

Bakgrund

Sir John har varit förbi och berättat att Willoughby bor hos sin faster, Lady Allen, som han en dag ska ärva. Willoughby har också ett eget gods, Combe Magna, med 700 pound om året. Dessutom är han en god skytt och ryttare. Det räcker för att sätta igång Mariannes fantasi.

Sceninstruktion

Spela scenen då Willoughby kommer med blommor till Marianne som sitter och vilar i en soffa med foten i högläge. De faller snabbt i samtal och tycker lika om allt; de har samma romantiska idé om naturen, poeter, musik och dikter. De tycker om att dansa, rida och allt som är dramatiskt. När Mariannes fot är bra lovar Willoughby att dansa med henne. Säg åt dem som spelar att bejaka varandra i allt.



5. Hästen

Karaktärer: Marianne och Elinor

Syfte: Att visa att Marianne inte alltid beter sig så bra i sällskap med Willoughby.

Bakgrund

Tiden har gått och Willoughby spenderar nu nästan all tid med Marianne. Vare sig de är ensamma eller i större sällskap så umgås de, pratar och dansar bara med varandra. Fru Jennings retar dem förstås för det och säger att Marianne har lyckats fånga en fin karl.

Sceninstruktion

Spela scenen då Elinor och Marianne sitter och handarbetar. Marianne berättar stolt att Willoughby har gett henne en häst. Elinor tycker att det är obetänksamt att acceptera en sådan gåva: De har inte råd, Marianne måste säga nej. Elinor pratar också med Marianne om hennes uppförande med Willoughby. De vet så lite om honom. Dessutom borde Marianne umgås mer med alla deras andra vänner. Marianne som hatar all förställning slår ifrån sig. Hennes känslor är det sanna och rätta! Scenen avslutas då Elinor har lyckats övertyga Marianne att säga nej till hästen.

6. Brev från Beth

Karaktärer: Överste Brandon

Syfte: Berätta historien om Beth - och om Willoughbys och överstens bakgrund.

Bakgrund

Överste Brandon mottar ett brev hemma på Delaford från sin unga skyddsling Beth. Hon är dotter till hans gamla kärlek Eliza, och har varit försvunnen nu under flera månader. Detta är det första översten hör från henne. Brevet finns i det här rollspeled adresset till Översten från Beth.

Sceninstruktion

Ställ översten på golvet och låt honom läsa brevet högt, reagera på det och reflektera över dess innehåll. När han gjort det beger han sig genast av till Bath. De andra rollerna är omedvetna om innehållet, men nu vet de som spelar rollerna vad som har hänt.

7. Kärleken och framtiden

Karaktärer: Marianne och Willoughby

Syfte: Visa att Willoughby verkligen blivit kär i Marianne och att han tänker fria.

Bakgrund

Willoughby tar med Marianne och visar henne Allenham, det gods han en dag ska ärva. Hans faster, Lady Allen, är inte hemma. Istället går de runt själva, beundrar rummen och planerar hur allt en dag skulle kunna användas – till exempel de själva bodde där.

Sceninstruktion

Spela scenen då de först går omkring och beundrar huset och sedan sätter sig och pratar förtroligt i en soffa. De är nära. Willoughby ber om en av hennes hårlockar. Han frågar om hon kan stanna hemma från kyrkan imorgon. Han har något specifikt att fråga henne.

8. Brev från Lady Allen

Karaktärer: Willoughby

Syfte: Ge Willoughbys ett val.

Bakgrund

Samma kväll mottar Willoughby ett brev från sin faster Lady Allen. Brevet finns i det här rollspeled adresset till Willoughby från Lady Allen.

Sceninstruktion

Ställ Willoughby på golvet och låt honom läsa brevet högt, reagera på det och reflektera över dess innehåll. Willoughby vill inte gifta sig med Beth, men han vill inte heller bli fattig. Han vill gifta sig med Marianne, men han har skulder och det betyder att han alltid kommer tvingats leva på den standard han gör idag vilket inte är realistiskt utifrån hans nuvarande omsättning. Han väljer efter lite vändor att åka till London och för att gifta sig med fröken Sophie Grey med 50 000 pound om året. Han beger sig sedan av för att säga hej då till Marianne.

9. Willoughby reser

Karaktärer: Marianne, Willoughby och senare Fru Dashwood och Elinor

Syfte: Att visa att Willoughby reser

Sceninstruktion

Marianne väntar ensam hemma på Willoughby.

Vill du som instruerar scenerna kan du låta Marianne göra en inre monolog om sina förväntningar på vad som ska hända.

Spela sedan scenen då Willoughby kommer och meddelar att Lady Allen tvingar honom att resa till London genast. Han berättar inte sanningen. Låt honom göra det kort och sedan gå. Därefter skickar du in Elinor och fru Dashwood till den gråtande Marianne.

10. Mariannes lidande

Karaktärer: Marianne och Elinor

Syfte: Att visa hur Marianne hanterar smärta

Bakgrund

Marianne hade aldrig förlåtit sig själv om hon sovit en blund natten efter att Willoughby åkt sin väg. Dagen efter gick hon ner till frukosten med huvudvärk och en glämig uppsyn. Hon spenderade dagen med att spela deras favoirt-musik, gå runt och besöka deras favoritplatser och titta ut genom fönstret, som om han skulle dyka upp bortom krönet.

Sceninstruktion

Spela scenen då de äter middag och Elinor försöker muntra upp Marianne genom att föreslå olika sysselsättningar. Det sluter med att Marianne frågar Elinor hur hon kan vara så hänsynslös, ser hon inte att hon lider? Marianne faller i gråt och lämnar rummet.

11. Ett förtorende mellan vänner

Karaktärer: Elinor och Lucy Steele

Syfte: Sätta ytterligare press på Elinors känslor och förmåga att bita ihop

Bakgrund

Fru Jennings har bjudit in en släkting att bo hos henne på godset, den unga fröken Lucy Steele. Ingen av fröknarna Dashwood är särskilt förtjust i Lucy, men Marianne spenderar all sin tid åt att spana efter Willoughby, så det blir Elinors uppgift att prata med Lucy.

Lucy är hemligt förlovad med Edward. Då Edward har pratat gott om Elinor har Lucy blivit svartsjuk. Hon har därför bestämt sig för att bli bästa vän med Elinor för att kunna anförtro sin hemlighet åt henne. Lucy är mycket vänlig mot Elinor och behandlar henne som sin närmsta vän – men med en baktanke.

Sceninstruktion

Spela scenen då Lucy efter några veckors vistelse på Baron sitter och pratar med Elinor i en soffa efter middagen. Så småningom så bestämmer sig Lucy för att berätta en hemlighet för Elinor, så länge Elinor lovar att inte berätta den för en levande själ. Efter mycket om och men berättar Lucy om sin förlovnings, hennes förhoppningar och farhågor för att de ska kunna gifta sig och hur mycket Edward älskar henne. Låt den som spelar rollerna sitta nära varandra och nästan viska då Lucy berättar.

12. Inre monologer: Systrarnas och Lucys känslor

Karaktärer: Marianne, Lucy och Elinor

Syfte: Att ta reda på vad de känner inför Londonresan

Bakgrund

Fru Jennings har bjudit systrarna och Lucy Steele att bo med henne i London. I London finns både Edward och Willoughby.

Sceninstruktion

Ställ upp Marianne, Lucy och Elinor var för sig på golvet och låt dem en i taget och i den ordningen berätta om sina innersta tankar och vad de känner inför resan till London. Låt Elinor också resonera kring löftet om tystnad hon gett till Lucy och hur hon hanterar att inte berätta om detta för sin familj.

Detta är inget som direkt för berättelsen framåt i relation till andra karaktärer. Istället får vi här en inblick i vad rollerna känner och tänker.



AKT III: LONDON

1. Duelen

Karaktärer: Överste Brandon och Willoughby

Syfte: Att låta Mariannes två konkurrenter mötas.

Bakgrund

Överste Brandon har utmanat Willoughby på duel för att straffa honom för hans beteende i relation till Beth och för att ta reda på vad hans intentioner är gällande Marianne.

Sceninstruktion

Spela scenen då översten och Willoughby möts med värjor i gryningen redo för duell. Duellen slutar med att båda kommer därifrån oskadda. Berätta det för dem som spelar rollerna, så att de vet att de är dit de är på väg.

Ställ sedan upp båda spelarna mitt emot varandra på govlet och låt dem berätta med en menning var vad de säger till varandra och vad som händer i duelen. Till exempel:

Överste Brandon: *Jag lyfter min värja och riktar det mot dig*

Willoughby: *Jag lyfter också min värja och riktar mot dig. Jag är redo.*

Överste Brandon: *Jag slår första slaget med svärdet samtidigt som jag säger: Hon var en oskyldig flicka.*

Willoughby: *Jag lyfter min värja i försvar mot slaget.*

Överste Brandon: *Jag byter vinkel och får in ett slag från sidan, samtidigt som jag skriker "Din usla hund!"*

Willoughby: *Jag dukar för slaget – jag är snabbare och yngre än dig*

Säg åt spelarna att alltid prata i jag-form när det beskriver vad som händer. "Jag gör", "jag säger", och så vidare. Om du kan, försök öka hastigheten i meningsutbytet efter hand, så att det faktiskt blir som en ordduell där de står mitt emot varandra på golvet. Spelarna bara pratar, de rör inte vid varandra.

Scenen är slut när någon av dem lämnar platsen. Om du tycker att det går för långsamt kan du när som helst skynda på dem eller avsluta scenen.

2. Obesvarade brev

Karaktärer: Marianne

Syfte: Att visa hur Marianne betar sig gällande Willoughby

Sceninstruktion

När de ankommer till London skickar Marianne omedelbart ett brev till Willoughby. Sätt Marianne på en stol och låt henne berätta vad hon skriver. Om du instruerar scenen, berätta efter ett tag för den som spelar att det gått två veckor utan svar. Vad skriver Marianne då? Låt den som spelar skriva lite till, och informera sedan om att det har gått ytterligare en vecka utan svar. Vad skriver hon då? Avsluta sedan scenen.

3. Hur ska man älska?

Karaktärer: Elinor och Marianne

Syfte: Att skapa konflikt mellan Elinor och Marianne

Bakgrund

Elinor förstår inte Marianne. Om hon skriver till Willoughby så måste de vara förlovade, men varför berättar hon inte? Varför skickar hon alla dessa brev? Marianne förstår inte Elinor, varför saknar hon inte Edward, varför talar hon inte om hon eller försöker träffa honom? Elinor kan helt enkelt inte älska Edward så som Marianne älskar Willoughby.

Sceninstruktion

Spela scenen då Elinor och Marianne klär på sig, fixar hår och gör sig redo för dagen. Under förberedelserna väljer Elinor att ta upp frågan om frågan om Willoughby. Marianne svarar med att fråga om Edward. När du som instruerar scenen känner att konflikten är uttömd, skicka in Willoughbys brev till Marianne. Det finns som en del av detta rollspel. Fortsätt scenen då de läser brevet tillsammans och Elinor tar hand om Marianne.

4. Överste Brandon berättar sin historia

Karaktärer: överste Brandon, Elinor och Marianne

Syfte: Få reda på mer om Willoughbys bakgrund

Bakgrund

Marianne är otröstlig: äter inte, sover dåligt och gråter mest hela tiden.

Sceninstruktion

Spela scenen då de får då besök av överste Brandon, som har bestämt sig för att berätta vad han vet om Willoughby och hans beteende mot Beth. Han berättar också att Beth mår under omständigheterna bra och är på landet för att födda. Om det inte framkommit tidigare att Willoughby verkligen menade att fria till Marianne så kan du låta översten intyga att han hört Willoughby säga det till Lady Allen. Berätta för den som spelar Marianne att Marianne själv väljer hur länge hon stannar i scenen. Om det blir för mycket för henne kan hon när som helst gråtande lämna samtalet. Elinor lyssnar då klart på överstens historia och scenen avslutas med att hon tackar honom för hans förtroende.



5. Lucys förhoppningar

Karaktärer: Elinor och Lucy

Syfte: Att låta Lucy markera för Elinor att det är hennes Edward

Bakgrund

Lucy har lärt känna Edwards familj. Hon tycker om Fanny, Edwards mor och hans bror. De är så trevliga och snälla mot henne. Faktiskt är de riktigt charmerande. Hon kan inte förstå varför Elinor inte har nämnt hur trevliga John och Fanny är.

Sceninstruktion

Spela scenen då Lucy sitter och pratar förtroligt med Elinor efter en middag hos Fanny om hur bra de tar emot henne. Låt henne berätta om sina förhoppningar och hur lycklig hon är att Edwards föräldrar nog kan tänkas godkänna äktenskapet. Imorgon så kommer också Edward till London och Lucy ser så mycket fram emot att träffa sin älskade.

6. Lucys förlovnings

Karaktärer: Elinor och Marianne

Syfte: Ge Elinor möjlighet att lätta på sina känslor.

Bakgrund

Systrarna sitter och äter frukost då fru Jennings kommer med nyheter. Lucy och Edward är hemligt förlovade sedan fyra år. Lucy berättade för Fanny, som ögonblickligen slängde ut henne. Edward har sedan talat med sin mor, fru Ferrars, som hotade att göra honom arvlös om han inte bröt upp förlovningsen. Edward har då varit hederlig och stått vid sitt ord och fru Ferrars har följdaktigen gjort honom arvlös och givit en stor förmögenhet till hans bror Robert istället.

Sceninstruktion

Spela scenen då Elinor och Marianne har mottagit nyheten och fru Jennings har lämnat rummet. Marianne ser att detta inte var nyheter för Elinor och undrar hur länge hon vetat. Hon undrar också hur Elinor kan agera så lugnt. Kanske är Elinors känslor inte så starka? Hon kanske inte älskade honom så som Marianne älskar Willoughby? Låt Marianne pressa sin syster lite, så att hon får tillfälle att förklara vad hon har känt på insidan. Ge Elinor en möjlighet att förklara vad hon under de senaste månaderna har haft hängade över sig, men som hon inte kunna berätta för någon. Detta är Elinors möjlighet att öppna sig och uttrycka sina känslor. Avsluta scenen med att Marianne förstår och att de kramas.

7. Kärlek som inte kan uttalas

Karaktärer: Elinor och Edward

Syfte: Att visa Elinors och Edwards undertryckta känslor

Bakgrund

Överste Brandon har hört om Edwards öde, att Edward är arvlös och därför inte kan gifta sig med kvinnan han varit trogen mot i fyra år. Han vet vilken olycka ekonomi kan försätta unga förälskade människor i, och vill därför er-

bjuda Edward ett pastorat på sitt gods som ger 200 pound om året. Men han känner inte Edward själv, och tycker det vore ofint att lämna en sådan nyhet själv. Han har därför bätt Elinor att utföra uppdraget.

Sceninstruktion

Spela scenen då Elinor har bjudit in Edward och han precis anläder till hennes rum. Hon ber honom sitta ner och levererar sedan överstens budskap. Scenen ska innehålla mycket utsagt och anspelat. Edward och Elinor tycker om varandra, men det är omöjligt för dem att uttrycka det.

8. Mariannes sjukdom

Karaktärer: överste Brandon, Marianne och Elinor

Syfte: Att ställa frågan om det verkligen är så ädelt att dö för kärlek

Bakgrund

Nyheten om Willoughbys bröllop har nu nått systrarna. Det skvallras om att hans brud Sophie Grey var mycket vacker och att Willoughby själv var mycket ståtlig. Marianne har sedan brevets ankomst varit sorgsen samt ätit och sovit dåligt, och vetskapen om giftermålet ger hennes sorg nytt liv. En olycklig ensam promenad i regnet, då hon blir både blöt och kall, slutar i att hon blir sjuk. Vad som från början antas vara en vanlig förkylning utvecklar sig snart till en allvarlig febersjukdom. Läkaren varnar för att de måste förbereda sig på det värsta.

Sceninstruktion

Spela tre monologer där karaktärerna får uttrycka sina inre känslor. Ställ upp alla tre karaktärerna i en rad med Marianne i mitten.

Börja med överste Brandon. Låt honom beskriva hennes sjukdomsförlopp och hur han känner då hon blir sämre och sämre.

Fortsätt sedan med Marianne då hon diskuterar med sig själv vad hon har kvar att leva för.

Avsluta med Elinor som får beskriva sina känslor och sin oro inför systemen. Under Elinors monolog, säg att Marianne vaknar upp och låt Elinor beskriva sin lättnad över systemens uppvaknade och hur mycket hon älskar henne.

9. Inre monologer: Systrarnas känslor

Karaktärer: Marianne och Elinor

Syfte: Att ta reda på vad systrarna känner då de lämnar London

Bakgrund

Efter en omtumlande vistelse i London så beger sig systrarna äntligen hemåt.

Sceninstruktion

Ställ upp Elinor och Marianne var för sig på golvet och låt dem berätta vad de känner medan de lämnar London. Detta är inget som direkt för berättelsen framåt i relation till andra karaktärer. Istället får vi här en inblick i vad rollerna känner och tänker.

AKT IV: BARTON

Berätta för spelarna att detta är sista akten och att den innehåller några få scener där det gäller att suga den sista musten ur karaktärerna och låta dem avsluta sin historia.

1. Hemma igen

Karaktärer: Elinor och Marianne

Syfte: Låta Elinor och Marianne sammanfatta vad som hänt och vad de lärt sig

Bakgrund

Nu är systrarna äntligen hemma med sin kära mor. Marianne tar såsmåningom ut Elinor på promenad och visar henne ett nedfallet träd där hon ofta satt med Willoughby.

Sceninstruktion

Spela scenen då de sitter på det nedfallna trädet och diskuterar vad som hänt, vad de lärt sig och hur olika de har handlat. Hur ska man egentligen bete sig?

2. Brev från Lucy

Karaktärer: Edward

Syfte: Låta Edward läsa Lucys brev och reagera på det.

Bakgrund

Edward är i Oxford för att läsa till präst för att sedan kunna ta över prästgården i Delaford och gifta sig med Lucy. Inget av detta gör honom särskilt munter, men en dag så mottar han ett brev. Ge honom brevet som är del av detta rollspel och adresserat till honom från Lucy.

Sceninstruktion

Ställ Edward på golvet och låt honom läsa brevet högt, reagera och reflektera över dess innehåll. När Edward är fri så beger han sig direkt till Barton för att fria till Elinor.

3. Ett brev och ett besök

Karaktärer: Elinor, Marianne, fru Dashwood och till sist Edward

Syfte: Att Edward ska fria till Elinor och att deras berättelser ska få ett lyckligt slut

Sceninstruktion

A) Spela scenen när Fru Dashwood, Elinor och Marianne sitter i sitt vardagsrum och handarbetar. Ett brev till Elinor från Lucy Steele anländer. Brevet finns i det här häftet för dig som instruerar scenerna att använda. Elinor läser brevet högt för sin familj och de mottar nyheten om att Lucy numera är Fru Ferrars.

B) När du som instruerar scenerna känner att nyheten har hunnit sjunka in låter du Edward anlända med ytterligare en nyhet. Låt en viss förvirring uppstå då Lucy inte är gift med honom, utan med hans bror. När förvirringen är överstökad så kan Marianne och fru Dashwood lämna rummet och Edward friar till Elinor. Avsluta scenen efter att Elinor sagt ja.

4. Ett bröllop

Karaktärer: Willoughby

Syfte: Att avsluta hela berättelsen

Bakgrund

Edward och Elinor var nu lyckliga, men de insåg att inte ens med så stor lycka skulle de klara att leva på de 350 pound om året som de fick från prästgården och sina respektive förmögenheter. Fru Ferrars förlät dock sin son och gav dem 10 000 pound, vilket gav dem 500 pound extra om året och en möjlighet att gifta sig. De flyttade in i prästgården på Delaford där också Marianne spenderade mycket av sin tid. Efter två år skedde det som alla vänner hoppats så mycket på: Hon och överste Brandon förlovade sig. Med vetskap om hans godhet, hans romantiska sinnelag och hans förälskelse i henne så kunde inte Marianne stå emot. De gifte sig och hon flyttade in som härskarinna över Delaford med 2000 pound om året och Elinor och Edward som närmaste grannar. Marianne kunde emellertid aldrig älska till hälften. Med tiden kom överste Brandon att bli henne lika kär som Willoughby någonsin varit. Men på Mariannes och överstens bröllop så stod en gentleman på en vit häst utom synhåll och tittade ut över dalen och kyrkan. Det var Willoughby.

Sceninstruktion

Spela en sista scen där Willoughby får stå mitt på golvet och göra en monolog där han beskriver vad han ser hända nere i dalen, hur han föreställer sig Mariannes lycka och vad han känner själv.

SLUT



Välkommen till Förnuft och känsla – en bearbetning till rollspel av Jane Austens roman från 1811.

I rollspelet får du uppleva, spela och improvisera runt Austens berättelse, scen för scen. Tillsammans ger ni liv åt Jane Austens värld och gestalter. Detta gör ni inte inför publik utan tillsammans; ni gör berättelsen levande med er själva som redskap och delar en känslomässig upplevelse. Ni är inte passiva åskådare utan aktiva deltagare.

Det ni gör tillsammans kan kallas för rollspel, lajv, improvisation eller deltagande berättande.

RIKSTEATERN

Scenkonst som sätter tankar och känslor i rörelse, för alla överallt. Över 40 000 medlemmar skapar möjligheternas scen och öppnar mötesplatser i hela Sverige.

riksteatern.se

Riksteatern
145 83 Norsborg
Tel: 08-531 991 00
info@riksteatern.se
riksteater.se

RIKSTEATERN

