

Just Give Me A Reason

Just Give Me A Reason utforskar en nära relation mellan två karaktärer och deras försök att hitta anledningar att fortsätta tillsammans trots sina konflikter. Scenariot använder sig av fysisk interaktion och tyst spel, och är designat för 4 spelare. En spelledare kan vara med för att hålla tiden, men det räcker annars med en vanlig timer.

För att få ut något av det här scenariot så tror vi att du ska:

- vara intresserad av känslomässigt spel i en intim relation
- vara bekväm med att spela fysiskt och att vara i närkontakt med dina medspelare

Scenen som ska spelas är ett gräl mellan de två karaktärerna om en eller flera ömma punkter i deras relation. Varje karaktär spelas av två spelare:

- En talande spelare som agerar och talar som karaktären i scenen. Denna spelare fokuserar på konflikten och osämjan i relationen, och försöker skydda sitt eget ego och sina egna intressen.
- En tyst spelare som i tystnad agerar ut positiva aspekter av relationen, minns lyckligare stunder, samt visar och försöker förstärka de aspekterna av relationen för de talande spelarna genom att visa positiva känslor och samspel, och genom fysiska ingrepp i de talande spelarnas interaktion.

Förberedelser

Bestäm vilka som ska tala och vilka som ska vara tysta. Därefter tar båda de talande spelarna en eller flera konfliktämnen från listan nedan som är viktiga för deras karaktärer i relationen. Båda de talande spelarna lägger sina konfliktämnen på minnet för att ta in i spel när de känner för det; de kan också spela på de ämnen som den andra talande spelaren har valt, men de behöver inte komma ihåg dem. Slutligen bestämmer ni tillsammans var grälet äger rum. Vi föreslår att ni väljer en miljö som tillåter fysiskt spel och ger utrymme för tystnad mellan karaktärerna, som till exempel att laga mat, packa inför en resa, renovera eller städa igenom saker tillsammans. Om ni vill så kan vi inreda rummet med fysiska möbler och föremål, tejp på golvet och/eller talade beskrivningar.

Uppvärmning

För att få en känsla för varandra, ge var och en av de andra spelarna en lång kram på ungefär 1 minut var (använd en timer om ni inte har en spelledare) medan ni lyssnar på *Just Give Me A Reason* av P!nk, och avsluta med en gruppkräm med de tysta spelarna i mitten tills sången tar slut.

Hur man spelar

Före spelet börjar så placerar de tysta spelarna sina respektive talande spelare till en startplats och en startpose, utan att använda några ord. När de är färdiga med att ha placerat sina talande spelare så söker de tysta spelarna ögonkontakt och spelet börjar. Scenen fortsätter tills dess att timern piper, om ni kör ett tidsbegränsat spel, tills de talande spelarna frivilligt kramar varandra eller tills en av de talande spelarna lämnar rummet.

Förslag på metatekniker

De två metateknikerna nedan har visat sig användbara för det här scenariot:

- **Tap-out:** En tyst spelare kan knacka på en talande spelare för att byta plats med varandra; ni kan även tillåta talande spelare att knacka på en tyst spelare för att byta plats. De spelare som talar kommer förbli konfliktsökande, och de spelare som är tysta kommer fortfarande söka försoning.
- **Off-game box:** En del av rummet kan användas för interaktion utanför spelet av de tysta spelarna. De kan antingen visa idéer på vad det ska agera, eller bara stå där för att visa att de för tillfället inte agerar.

Ett förslag är att köra scenariot två eller fler gånger i rad för att komma in i det, och att eventuellt ändra reglerna för tap-out mellan körningarna. Till exempel kan ni låta endast de tysta spelarna knacka på talande spelare i första körningen och tillåta alla spelare detta i andra körningen.

Förslag till tysta spelare

Som rubriken säger så är detta bara förslag – känn er fria att experimentera med olika sätt att interagera med era talande spelare:

- Agera lyckligare stunder i relationen tillsammans med den andra tysta spelaren
- Tvinga din talande spelares kropp till olika positioner: en mer öppen pose, en hand framför munnen för att få dem att sluta prata, dra dem bort från en fysisk konfrontation, sträck ut deras händer mot den andra talande spelaren etc.
- Stå mellan de två talande spelarna för att ta skydda mot verbala attacker
- Trösta en talande spelare som blir konfronterad genom att klappa dem, hålla deras hand, krama dem etc.
- Spela ett sårbart svar på attacker från den andra talande spelaren; när din talande spelare agerar envis, arg eller oberörd, via känslor som kan gömma sig under detta, såsom smärta, längtan eller osäkerhet.
- Kom ihåg att du kan arbeta tillsammans med den andra tysta spelaren i allt detta.

Förslag till talande spelare

Detta är återigen bara förslag – känn er fria att avvika från dessa om det får er att känna er mer bekväma eller om det öppnar för att scenen kan utvecklas i en mer intressant riktning:

- Att acceptera de faktapåståenden som den andra spelaren kommer med gör i regel grälet mer intressant – om de anklagar dig för att ha varit frånvarande, nonchalant, burdus, försök acceptera att du har varit detta samtidigt som du försöker skydda dina egna intressen och din egen känsla av värdighet. Du gjorde vad du anklagas för, men du hade anledningar, eller så hade du inget val, eller så gjorde din partner någonting ännu värre.
- Låt dig själv påverkas av de tysta spelarnas handlingar. Du ska börja spelet med att försvara dig själv, men du kan förändras under scenens gång baserat på vad de tysta spelarna ger dig – nostalgi över lyckligare dagar, en mer öppen hållning och attityd mot den andra karaktären, en känsla av lugn, se smärtan och längtan som spelas ut av tysta spelare i de arga svaren från den andra talande spelaren. När du ser minnen spelas ut av de tysta spelarna kan du prata om dem med den andra talande spelaren.
- Känn dig fri att göra motstånd mot impulserna från de tysta spelarna. Även om du ska låta dig påverkas av deras handlingar så är du inte deras slav. Om de försöker trycka dig närmare den andra talande spelarna kan du trycka tillbaka, om de sträcker ut din hand så kan du dra tillbaka den och så vidare.
- Kom ihåg att du har en kropp. De tysta spelarna har bara sina kroppar att arbeta med, men använd gärna din egen kropp och din rörelse i rummet för att uttrycka dina känslor under scenens gång.

Förslag på konfliktämnen

Om ni vill kan ni skriva ut och klippa ut dessa så att de talande spelarna kan ha dem som minneslappar.

Bristande utrymme att förverkliga sina drömmar	Ordmärkeri
Att inte bli lyssnad på	Att inte känna sig känslomässigt berörd längre
Att känna sig mindre värd än den andra	Att känna sig oviktig i den andres liv
Frånvaro, känslomässig eller fysisk	Att inte känna sig omhändertagen
Svikna löften eller drömmar	Deltagande i hushållsarbete
Avundsjuka	Den andres självupptagenhet
Att känna sig fulare än den andra	Sex
Känslan av att ens oro och rädsla inte tas på allvar	Den andres dåliga vanor
Svartsjuka	Den andras tråkiga/dåliga släktingar/vänner
Ensamhet i arbete med gemensamma angelägenheter (planering, sociala plikter, känslorarbete)	Den andras sjaskiga utseende
Pengar (bidra med/spendera)	Användningen av koriander i mat
Den andres naivitet/dumhet	Tid