

Festen

Johan Dahlberg

*“Kampen för att uppnå topparna räcker ensam
till för att fylla ett människohjärta.
Man måste tänka sig Sisyfos lycklig.”
— Myten om Sisyfos, Albert Camus*

Deltagare: 5-10 spelare + 1 spelledare

Genre: filosofiskt drama

Tidsåtgång: 3 h

Introduktion

Festen är ett lajv om en grupp vänner som har en fantastisk fest. Spelet har fem akter. I slutet av varje akt går världen under. Alla dör. Det här är ett spel om döden, men framförallt ett spel om livet, och om val vi gör.

Innan spelet börjar hjälps spelarna åt att skapa roller genom att skriva ner fyra karaktärsdrag på papperslappar. Dom kommer också tillsammans skapa fyra fasta scener. I första akten kommer samtliga av dessa fyra scener spelas upp. För varje akt kommer ett karaktärsdrag att tas bort från rollen, rollen är nu fri att inte längre agera utifrån det karaktärsdraget. På samma sätt så kommer en scen plockas bort efter varje akt - denna scen kommer inte längre att spelas upp.

I den femte, och sista akten är därmed rollerna fria, både från dom karaktärsdrag dom startade spelet med, och från dom fasta scenerna. Denna gradvisa ökade frihet åtföljs av en gradvis ökad förståelse för situationen dom befinner sig i - dom är på en fest precis innan dom alla kommer dö. Efter den femte, fria akten, är spelet slut.

Förberedelser innan speltillfället och rekvisita

Innan lajvet behöver du som ska spela Festen läsa igenom den här texten från början till slut, samt se till att du har tillgång till den rekvisita som nämns nedan.

För att spela behövs följande rekvisita:

- Små kort (ungefär i storleken av ett visitkort) - används för att skapa roller (fyra per spelare).
- Större papper (minst A4) - används för att skapa scener
- Pennor för att skriva på papprena ovan
- Något att spela musik ifrån (högtalare, dator, i värsta fall bara en telefon) och en förberedd uppspelning av Non, je ne regrette rien med Edit Piaf¹, denna låt spelas i slutet av varje akt
- En spellista med festmusik - gör en själv, eller använd t.ex. denna <https://open.spotify.com/playlist/6FIWQJxjBCALb3ypwhuFcL?si=6c95d2046ed84595>
- En klocka, för att du som spelare ska kunna hålla koll på tiden

Festen kan spelas i valfri lokal som rymmer antalet deltagare.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=Q3Kvu6Kgp88>, och <https://open.spotify.com/track/3dkIE8P7hvl3tHI9KSb6dA?si=73be751f8ccf43f1>

Tidsåtgång

Följande är en ungefärlig uppställning av hur spelet går till. Syftet är att du som spelledare ska få en överblick över aktstrukturen och spelets olika delar. Detaljer om respektive moment följer i senare avsnitt.

Förberedelser (1 h)

- Komma på plats (5 min)
Ge spelarna lite tid att komma på plats, småprata, osv. När det känns som att allt lugnat ner sig kan ni sätta igång.
- Allmän introduktion (5 min)
Presentera spelet för spelarna och berätta i grova drag hur allt kommer gå till.
- Skapa roller (15 min)
Varje spelare kommer få i uppdrag att skriva ner olika karaktärsdrag på dom små korten. Dessa kommer utgöra grunden för dom roller dom kommer spela.
- Skapa relationer mellan rollerna (15 min)
Spelarna får göra en övning tillsammans för att skapa relationer mellan rollerna.
- Skapa dom fasta scenerna (15 min)
Spelarna skapar tillsammans dom fasta scenerna. Beroende på spelarantal görs dessa i helgrupp eller i mindre grupper.
- Tid för frågor och paus (15 min)
En paus där spelarna t.ex. hinner smita iväg på toa innan spelet börjar.

Spelet (1h 25min)

- Dom fem akterna spelas upp (15 min per akt, plus lite extra tid för att förbereda nästa akt)
I varje akt får spelarna spela sina roller genom dom scener som förberetts innan spelets början. För varje akt tas en av dessa scener bort. Även dom karaktärsdrag som spelarna skapade under rollskaparfasen kommer tas bort ett och ett. Slutet av varje akt signaleras av att den första minuten av Non, je ne regrette rien spelas.
- När sista akten är slut spelas Non, je ne regrette rien i sin helhet. När låten är slut är lajvet slut.

Debrief (25 min)

- Gör en runda laget runt där alla får möjlighet att berätta hur dom känner nu när spelet är slut.
- Efter rundan kan folk stanna kvar och eftersnacka i allmänhet om dom så önskar. Annars är spelet slut.

Förberedelser

Den här sektionen beskriver dom förberedelser deltagarna gör tillsammans för att skapa sina roller, relationer och dom scener som kommer utgöra grunden för spelet.

Allmän introduktion (5 min)

Introducera spelet. Förklara för spelarna att:

- Festen är ett lajv om en grupp vänner som har en fantastisk fest. Spelet har fem akter. I slutet av varje akt går världen under. Alla dör. Det här är ett spel om döden, men framförallt ett spel om livet, och dom val vi gör.
- Att varje akt börjar när musiken börjar spela, och avslutas med att ca. 1 minut av Non, je ne regrette rien spelas. När musiken tystnar är akten slut. Efter femte akten kommer hela låten spelas. Därefter är spelet slut. Mellan varje akt kommer spelledaren ge er instruktioner inför den kommande akten.
- En grundregel för spelet är att bejaka varandra. Om någon t.ex. tar upp något som era roller gjort tillsammans i spel, säg "ja, det var ju häftigt/trist/etc", istället för att skjuta ner det. Blir något tokigt kring t.ex. tidigare etablerade fakta spela bara på, det brukar för det mesta lösa sig av sig självt.
- Berätta om hur körschemat ser ut (se tidsåtgång).
- Det här spelet använder sig av "OFF" som säkerhetsmekanism. Om någon under spelets gång antingen känner att spelet är på väg i en riktning som dom inte gillar, säg "OFF". Då avbryts spelet och deltagarna pratar igenom vad som hänt och hur det hela ska lösas. Samma mekanism kan användas om något skulle ske utanför spelet som spelarna behöver uppmärksammas på, t.ex. att någon har gjort sig illa fysiskt.
- Öppna upp för frågor.

Skapa roller (15 min)

Spelarna skapar tillsammans dom roller som dom kommer spela.

- Be spelarna skriva ner tre karaktärsdrag på dom små korten. Var och en ska skriva ett positivt karaktärsdrag (t.ex. kärleksfull), ett negativt (t.ex. hämndlysten), och ett neutralt (t.ex. frimärkssamlare).
- Be spelarna placera korten i varsin gemensam hög. En för positiva karaktärsdrag, en för negativa, och en för neutrala. Blanda högarna.
- Låt spelarna dra tre kort var. Ett från varje hög. Förklara för spelarna att dessa karaktärsdrag utgör dom yttre elementen i deras roll. Om någon spelare skulle känna att den kombination av kort dom fått till sin roll inte funkar, försök hjälpa dom genom att antingen byta kort mellan spelarna, eller genom att ersätta dom korten som inte funkar med nya.
- Be spelarna att ta ett kort till, på dom kortet ska dom skriva ner det karaktärsdrag som utgör själva kärnan i rollens person. Det bör vara ett positivt drag, t.ex. givmild, kärleksfull, eller trofast. Det är inte nödvändigtvis så att rollen i alla sammanhang, eller någonsin, visar detta. Men det utgör själva kärnan i vem rollen är.
- Be spelarna att placera korten i en hög, med "kärnkortet" underst. Övriga drag ska placeras i slumpmässig ordning.
- Låt spelarna en och en kort presentera sina roller för varandra.

Skapa relationer mellan rollerna (15 min)

Rollerna är vänner på en fest. Vissa känner troligtvis varandra mycket väl, andra mer ytligt.

- Spela musik från fest-spellistan (se Förberedelser innan speltillfället och rekvisita). Medan musiken spelar ska spelarna gå slumpmässigt genom rummet. Be dom att börja gå som deras roller skulle gått, så att dom kan testa att gestalta sin rolls kroppsspråk.
- Efter 15-30 s, stoppa musiken.
- När musiken tystnar, be spelarna välja en person som de står bredvid som de inte redan skapat en relation till, och skapa en relation till mellan dom rollerna.
- Upprepa detta minst tre gånger (fler om ni har gott om tid).

Skapa fasta scener (15 min)

Låt spelarna ta fram fyra stycken scener som kommer ske under spelets gång. I första akten kommer alla dessa scener spelas, därefter kommer en scen per akt att tas bort. Beroende på hur många spelare som är med, låt spelargruppen göra detta i helgrupp, eller dela upp dom i mindre grupper. Oavsett så är det totalt fyra scener som ska skapas (dvs du behöver dela in dom i som mest fyra grupper - en lämplig gruppstorlek är 2-4 spelare).

- När spelarna bildat grupper, be dom att tillsammans i sin grupp hitta på en scen från en fest som involverar deras roller. Det kan t.ex. vara "Robin och Puck bråkar i köket, Alex försöker medla". Be dom skapa en "staty" av hur detta ser ut i ett visst ögonblick som dom sedan kan visa upp och presentera för dom andra spelarna.. I exemplet ovan, "Robin blänger på Puck med armarna i kors, medan Puck hytter med fingret. Alex står mitt emellan dom med ett rådvillt uttryck".
- När alla är klara, be spelarna att presentera sina statyer för varandra och förklara vad som händer.
- När alla visat sina scener, skriv ner en kort beskrivning av varje scen på ett stort papper.
- Be spelarna ordna scenerna. Det är denna ordning som spelarna kommer att spelas när spelet börjat.
- Förklara att deras uppgift i varje akt är att i ordning spela upp dessa scener. Förklara också att dessa instruktioner kommer att förändras under spelets gång, men att det kommer göras tydligt av spelledaren inför varje akt hur det kommer att förändras..
- Placera scenbeskrivningarna i rätt ordning på ett väl synligt ställe i rummet (t.ex. på väggen)

Tid för frågor och paus (15 min)

Lämna lite tid här för spelarna att ställa frågor, gå på toaletten, etc. Förhoppningsvis har det gått snabbare än 15 minuter. Men här finns också lite tid att ta av ifall något annat moment skulle tagit längre än väntat.

Spelet

Spelet spelas som redan nämnts i fem akter. Nedan följer en beskrivning av hur du som spelledare kan guida spelarna genom akterna.

- Förbered akten genom att be spelarna placera sig i aktens första staty.
- Akten börjar med att fest-sPELLISTAN sätts igång i slumpmässig ordning.
- Akten är slut efter 15 min, och slutet markeras av att spelledaren spelar musik “Non, je ne regrette rien” (spela ungefär 1 min av låten), och förklarar att världen precis gått under. Alla är döda.
- Mellansaktsinstruktion:
 - Be spelarna välja en av scenerna två till fyra, och riva sönder den. Den scenen kommer nu inte längre vara en del av spelet.
 - Be dom ta det kort som ligger högst upp i sin rollhög, och riva sönder det. Dom måste inte längre spela på det här karaktärsdraget (men dom får om dom vill).
 - För varje akt blir rollerna mer och mer medvetna om vad som hänt. Se tabellen nedan för vilka instruktioner du som spelledare kan ge dom akt för akt.
- Starta nästa akt på samma sätt som den förra
- Upprepa ovanstående tills inga scener finns kvar på väggen. I sista akten kommer sålunda inget från rollhögen finnas kvar, och det finns inte längre några fixerade scener. Rollerna är fria att själva, i ljuset av att dom vet att dom kommer dö snart välja vad dom vill göra. Eftersom även första scenen är borttagen, kan spelarna välja att varifrån dom vill starta akten.
- Avsluta sista akten med att spela hela “Non, je ne regrette rien”. Spelet är slut när låten är slut.

	Vad rollerna minns av tidigare händelser	Andra instruktioner inför akten
Akt 1	-	-
Akt 2	Instruera spelarna att deras roller kan uppleva en vag känsla av déjà vu. Det är ok att kommentera kring detta, men det bör inte vara en central del av spelet.	Riv sönder en av scenerna 2-4
Akt 3	Känslan av déjà vu växer sig starkare. Dom kan ha vaga ospecifika minnen av undergången.	Riv sönder en av scenerna 2-4
Akt 4	Rollerna minns undergången. Dom behöver dock inte vara övertygade om att det kommer hända igen.	Riv sönder en av scenerna 2-4
Akt 5	Rollerna minns med fullständig tydlighet vad som hänt tidigare. Dom minns undergången, och vet med säkerhet att dom kommer att dö när akten är slut.	Riv sönder scen 1 Inför akt 5 berätta för spelarna att du kommer spela hela “Non, je ne regrette rien”. Dom kan precis som tidigare fortsätta spela i början av låten, men sedan avsluta när dom känner att dom kommit till ett naturligt slut. Låten är 2 min och 22 s lång.

Debrief och avslutning

När spelet är avslutat kan det vara lämpligt att stämma av hur alla mår, och hur dom upplevde spelet. Gå en runda laget runt där alla får möjlighet att berätta hur dom känner nu när spelet är slut. Efter rundan kan folk stanna kvar och eftersnacka i allmänhet om dom så önskar. Annars är spelet slut.

Att tänka på

Vissa spelare kan tycka att det känns som att det är mycket att hålla reda på med vad dom ska göra mellan akterna. Försäkra dom i så fall om att det är ditt jobb som spelledare att hålla reda på detta, och att du kommer leda dom genom det hela.

Speltester har visat att spelarna kan undra var undergången innebär - för spelets skull spelar det ingen roll. Det enda som är viktigt är att det är tydligt att världen går under, och att alla dör. Det finns inget sätt att undvika detta. Spelet handlar alltså inte om att hitta ett sätt att undgå sitt öde - även om rollerna såklart kan tänka att det finns en väg ut.

Spelet kan se väldigt tråkigt ut för dig som spelledare som står och tittar på från sidan. Särskilt i början. Lita på att spelarna trots det kan ha ett roligt spel.

Inspiration och tack

Festen är inspirerad av Jean-Paul Sartres Existentialismen är en humanism, Albert Camus Myten om Sisyfos, samt tv-serien Russian Doll. Rollskapningsprocessen, samt greppet att ett karaktärsdrag i taget avlägsnas är hämtat från Ten Candles av Stephen Dewey.

Ett stort tack till Festens speltestare, vars återkoppling gjort detta till ett avsevärt bättre spel än det från början var. Sara Engström, och Susanne Vejdemo tack för kommentarer och korrekturläsning! Och till Sarah Lynne Bowman för kommentarer och korrekturläsning av den engelska versionen av Festen.