

# Gode Personlige Forhold



af Troels Ken Pedersen

Fastaval 2022

# Indholdsfortegnelse

Print & praktisk, tak.....	2
Foromtale.....	3
Baggrund.....	4
Formidlerens rolle.....	6
Persongalleri.....	8
Detaljeret gennemløb.....	10
Støtteark til spilformidler.....	21
Citatøvelse.....	28
Relationskort.....	29
Navneskilte.....	30
Tillæg.....	31

## Print & praktisk

Scenariet er for 4-5 deltagere, som inkluderer en medspillende formidler. Det tager ca. 4 timer at spille – noget mindre offline, noget mere online. Der er ingen aldersgrænse, men hvis børn bliver fjerne i blikket når de hører ordet 'finanskrise', er de nok for unge.

**Offline** skal I have printet spillermaterialerne – på Fastaval vil relationskortet blive udleveret som A3. Resten af teksten kan du have i en hvilken som helst form, hvor du let kan bruge den. Desuden skal du bruge fire små markører (f eks terninger eller mønter) og en stor, og fire post-its.

**Online** skal I have et videomøde med tekstchat og mulighed for at tilgå et delt whiteboard eller lignende. Det er bedst, hvis alle kan arbejde på whiteboardet, men hvis det kun er formidleren, kan det gå an.

## Tak

Litterær inspiration – Virginia Woolf

Sparring – Lizzie Stark og Christina Goddard

Korrektur – Lotte Melchior Larsen

Grafisk design på relationskortet – Marie Skouenborg

Test – Anne Vinkel, Bjørn Friborg, Danny Wilson, David Silset, Dennis Hellstrøm, Devin Hedegaard, Ingrid Pors, Ivan Kalatchev, Liselle Awwal, Lærke Pedersen, Mads Kirchhoff, Marie-Luise Lubich, Morten Havmøller og Tobias Bindstlet

Tekst, illustration & layout har jeg selv stået for.

# Foromtale

**Pitch:** Jakob er en ung, dansk mand som drager i krig i Afghanistan i 2008. Spillerne udforsker det liv, Jakob er lidt fraværende i, for at forstå hans valg og deres konsekvenser.

**Stikord:** Fortællescenarie, udforskning, Danmark i krig

**Foromtale:** Jakob er en meget lovende ung mand – det siger alle. Han er hovedpersonen, men for det meste går vi indirekte til ham. Vi undersøger steder som han har sat sit præg på og forladt, og leger med hvad hans venner og familie gør og siger når han *ikke* er der. De bekymrer sig måske mere om finanskrisen i 2008 og omegn, som udfolder sig mens vi spiller, end de bekymrer sig om en fjern krig. Jakob tager til Afghanistan og kommer tilbage til Danmark – det ligger fast. Men hvad det altsammen BETYDER er op til spillernes legende udforskning.

*Gode Personlige Forhold* er et fortællespil hvor man gør æstetisk radikale ting med lunkent hverdagsliv. Til tider skal I beskrive, til tider spille forskellige karakterer. Krigstraumer vil måske, måske ikke forekomme, men er ikke spillets fokus. Kom efter æstetik, samfundskritik og let foruroliget latter. I kommer måske til at føle en masse, men det bliver ikke gennem karakterer.

**Spillertype:** Du vil gerne lege med alvorlige emner og være med til at sige cool ting i et scenarie, der gør det let at være litterære, nysgerrige og morsomme sammen. Begyndervenligt men med plads til at rulle dine fortælle-færdigheder ud. Viden om krig og økonomi er ikke påkrævet.

**Spilledertype:** Du er medspillende formidler – i bund og grund en spiller, som desuden skal formidle og rammesætte spillet for de andre. Du har fingeren på pulsen og kan holde lidt igen, når der er brug for det.

**Antal spillere og spilledere:** 3-4 spillere og 1 spilleder

**Tid:** 4 timer

**Sprog:** Alt materiale på både dansk og engelsk

**Aldersgrænse:** Ingen

**Læsemængde:** 1 side

**Fysisk vs Online:** Virker fint på begge måder

# Baggrund

Velkommen til *Gode Personlige Forhold*. Tak fordi du vil formidle scenariet for en spilgruppe (eller hvis du bare er her for at læse – velkommen alligevel).

## Krig, finanskriser og maskulinitet

*Gode Personlige Forhold* handler om danske middelklasse-miljøer, der producerer soldater som er villige til at udkæmpe krige i fjerne lande. Det er muligt at de kan få sig en militær karriere, eller erfaringer som er værdifulde i en civil karriere, men det er ikke for at tilfredsstille materielle behov at de tager afsted.

Selv om en stor del af middelklasse-Danmark i det 21. århundrede har været ganske entusiastiske omkring dansk krigsdeltagelse, er det dog ikke fordi krigsdeltagelse i øvrigt har været centralt. I scenariet bliver dette spejlet ved at finanskrisen udfolder sig samtidig med at Jakob er afsted, og den fylder mere end krigen i dagligdagen hos Jakobs bagland.

Min tese er at en del af krigsbegejstringen kommer af at relevante, overbevisende heltefortællinger er en mangelvare i Danmark efter den kolde krigs afslutning. For mange er økonomisk succes eller 'hverdagens helte'-identiteter bare ikke rigtig nok i en tid hvor kønsroller, i særdeleshed manderoller, er under hastig forandring. Dette er ikke en tolkning som scenariet vil presse ned i halsen på spillerne, men spillerne vil som gruppe få mulighed for at lege med nogle af de samme brikker, som førte mig til denne konklusion.

Det er ikke spillets mål at fordømme soldater individuelt! Vi, den offentlighed på hvis mandat de drog afsted, kan ikke sige os fri for ansvar. Desuden er scenariets mål indsigtsnærere end fordømmelse, uanset hvor rædsom en idé invasionen af Afghanistan var.

## Fortællespil

Scenariets stil er udforskende fortællespil med elementer af karakter-spil. Nogle scener er ren beskrivelse, hvor alle skiftes til at komme med korte udsagn, der bygger videre på hvad andre har sagt. Andre scener er hybrider, hvor to spillere er *in character* som spilpersoner, mens de to-tre andre supplerer med beskrivelse af omgivelserne. For at flyde elegant fordrer scenariet en lidt langsom stil, hvor alle lytter og giver plads.

## Struktur og udforskning

Tre akter og et mellemspil sætter faste, formelle rammer, og meget af indholdet er givet, men hvad det alt sammen ender med at *betyde* er op til hvordan gruppen spiller spillet. Helt konkret får gruppen i starten af hver akt et spørgsmål, med besked om at der i aktens slutning vil være en scene, hvor de skal levere et klart svar på spørgsmålet. Spørgsmålet hjælper spillerne med at spille fokuseret i aktens midterdel. Anden akts spørgsmål afhænger af svaret på første akts spørgsmål. Mellem anden og tredje akt er der et mellemspil, hvor gruppen afgør om Jakob bliver såret eller dræbt i Afghanistan, eller om han kommer uskadt hjem. Resultatet af dét farver selvfølgelig tredje akt ganske meget.

## Indirekte spil

Det er kun i starten og slutningen af akterne at Jakob overhovedet optræder direkte. Midten af hver akt består af scener, der udspiller sig mellem Jakobs venner og familie i Danmark. Vi følger hans mor Lene, hans bror Frederik, hans ven Michael og hans kæreste Yasmin. Hver scene er mellem netop to af disse fire. Scenerne klippes ved hjælp af Jakob – når Jakob har været nævnt både i dialogen og i den supplerende beskrivelse, klippes scenen. Denne to-faktor klippe-mekanik sikrer at Jakob bliver nævnt i alle scener, men de kan ikke handle om ham – i det øjeblik, en scene for alvor begynder at handle om Jakob, stopper den. Benspændet sikrer at spillet kommer til at handle om Jakobs miljø og baggrund.

Bortset fra når der skal besvares akt-spørgsmål er scener *slices of life*, ikke fuldendte små dramaer. De vil ofte blive klippet længe før situationen er 'løst', for vi er ikke interesserede i at løse problemer men i at smage på relationer.

Desuden er det en regel i spillet at beskrivelsen ikke må udtale sig direkte om personernes indre liv. Vi kan gætte på hvad de tænker og føler ud fra hvad de siger og gør, og ud fra de situationer som de finder sig i, men i spørgsmål om deres motivationer må vi gå indirekte til værks – eller tage deres egne ord for det. Spillerne har ikke individuelt ejerskab over karaktererne, så hver karakter vil blive spillet af forskellige spillere undervejs. Dette er med til at sikre at vi fokuserer på relationerne mellem dem, snarere end på deres utilgængelige indre liv.

I slutningen af akterne, når aktens spørgsmål skal besvares i en afgørelsesscene, taler alle andre end formidleren for Jakob. Han siger hvad end NOGEN siger, indtil der foreligger et nogenlunde klart svar på aktens spørgsmål. På den måde har alle indflydelse, men ingen har kontrol.

## Scenekataloget er en tragt

I første akt er der nogle ret solide sceneoplæg i et lille katalog, du som formidler holder styr på. I anden akt, hvor I har mere faktisk spillet spil at bygge videre på, er sceneoplæggene grove skitser at tage udgangspunkt i, og i sidste akt, hvor I har lavet masser af materiale og er spillet helt varme, står gruppen helt selv for at lave sceneoplæg, der passer til de valgte relationer.

## Morsomhed

Nu kunne alt dette lyde ret alvorstungt, og det er det for så vidt også, men under motorhjelmene er meget af mekanikken komedieorienteret. Mange af virkemidlerne gør det let at tale ind i samtalen på en vittig måde, og det at setuppet så mange gange vender tilbage til de samme strukturer, personer og relationer, gør det hele både trygt og nemt. Scenariets dagsorden er elegant leg med alvorlige spørgsmål.

Mellemspillet mellem anden og tredje akt sparker dog i nogen grad benene væk under morsomheden. Mellemspillet handler om krigen, og Jakobs liv og helbred er i spil på en måde hvor alle kan

skade, men ingen kan sikre ham. Ydermere er mellemspillet sat op til at deltagerne ikke er helt sikre på hvor fortællingen er på vej hen, eller på hvad de egentlig hver især kan tillade sig fortælle-mæssigt. Det er (lidt) utrygt.

Selv om spillet ER morsomt, og selv om manglen på individuelt karakter-ejerskab ikke understøtter bleed ret godt, så kan spillere sagtens ende med at føle ting som ikke er helt rare. Både om krig og om følelsesmæssigt utilfredsstillende relationer i middelklasse-miljøer.

## Online spil

Spillet fungerer fint online, med det forbehold at alt tager væsentligt længere tid. Scenarieteksten antager generelt at I spiller offline, men hvor online-spil afviger væsentligt fra offline, vil der være små afsnit som giver retningslinier for tilpasning til online-spil.

# Formidlerens rolle

Hvis du er en super erfaren formidler/spilleleder, kan du tage lidt let på dette afsnit. Men her er nogle betragtninger om hvilke formål, du som formidler tjener.

## Cheerleader

Entusiasme er smittende. Din måske vigtigste funktion er at signalere (måske subtilt, men ikke desto mindre) at dette her bliver pissefedt – det er en selvopfyldende profeti. Derudover vil der opstå en del situationer, hvor andre deltagere søger bekræftelse hos dig, og det bør du som hovedregel give dem. Enten før de skal til at sige noget, når de er i gang eller umiddelbart efter, vil de søge lidt spørgende øjenkontakt. Så bør du give dem øjenkontakten, og smile og nikke bare en lille smule. Det er det rene trylleri.

## Formidling/eksempel

Du skal generelt være den som ved hvad der foregår, og som sætter gruppen i gang, ganske som en normal spilleleder. Når I er i gang, er du for en stor dels vedkommende en normal spiller – men hvis der opstår tvivl om hvordan gruppen kommer videre, bør du tage teten i at løse problemet. Ydermere har du som formidlende deltager en fantastisk måde at vise de andre hvordan man gør ting: Du kan gøre det selv. Særligt i forbindelse med klippe-mekanismen er dette vigtigt.

## Særlige funktioner

I afgørelsesscenerne kommer du til at have en særfunktion, hvor du sætter rammen og skubber de andre deltagere til at levere et svar. Desuden vil du i de to første akter have eneansvar for at bringe scenekatalogets indhold i spil, og du klipper de rene beskrive-scener.

## Regelhåndhævelse

Der er et par retningslinier – forbud mod at komme direkte ind på karakterernes indre liv, og i mellemspillet et forbud mod at gå for tæt på i beskrivelsen. Disse regler skal du håndhæve, men lidt blødt. I stil med 'Det er et fint indspark, men...!'

## Tryghed

Selv om der er et stop-udtryk (se side 10), så er det ikke altid at folk som har brug for det, får stoppet spillet. Du er formentlig den, der har mest overblik over dine medspilleres humør og reaktioner. Så vær parat til at være bagstopper og gøre noget, hvis nogen bliver decideret ubehageligt til mode.

## Kalibrering

Hvis de øvrige deltagere kaster sig i én retning, er det op til dig at udfordre dem ved at trække lidt i den modsatte retning for at sikre at spillet får de nuancer, det skal bruge.

## Samtalen om krigstraumer

Dette er et specifikt og vigtigt eksempel på en kalibreringsopgave. En ganske stor del af den offentlige, danske samtale om Afghanistan-krigen har drejet sig om danske soldaters individuelle, traumatiserende oplevelser og efterfølgende besvær med at passe ind i en dansk dagligdag. Et betydeligt mindretal af de danske udsendte er ganske rigtigt kommet hjem med PTSD i bagagen. Krigstraumer er et fint emne, men det er ikke det primære emne for *Gode Personlige Forhold*, som i stedet ser på den sociale og kulturelle baggrund for Danmarks krigsdeltagelse.

Fordi krigstraumer har fyldt så meget i samtalen, og spillet giver så meget plads til spiller-input, er det meget muligt at spillere vil trække på det i deres dialog og beskrivelser. Her skal du som formidler ikke lukke dem ned, men blot slå på andre strenge for at vise at spillet kan handle om andet.

## Spiller

Er I fire deltagere, er du stort set en fuldgyldig deltager og bør trække din vægt som sådan (men vær omhyggelig med ikke at dominere spillet). Er I fem, bør du være lidt mere tilbageholdende. Særligt bør du spille færre karakterer end de andre. Men du ER en spiller – du har ret og pligt til at sætte kulør på spillet, til at få idéer og til at løbe med andres. Mor dig!

# Persongalleri

Disse personer udgør 'landskabet' på relationskortet, side 29. Jakob har selvfølgelig også nogle venner i aktiv tjeneste, men dem forholder vi os ikke til.

## Hovedpersonen:

**Jakob Flander.** Jakob er i starten af tyverne. Han skal til Helmand, Afghanistan som konstabel i hæren (dvs soldat), og når han har taget en tur eller to, kommer han nok til at læse noget handel/ledelse-agtigt. Alle er enige om at Jakob er en meget lovende ung mand, og meget smuk.

## Vigtige bipersoner:

**Erik, Jakobs fraværende far.** Han er forretningsmand og sender postkort, typisk fra steder som Chile eller Kuala Lumpur – han er så godt som aldrig i Danmark. Mor & far blev skilt, da Jakob & Frederik var ret små.

**Karina, Jakobs eks.** Jakob og Karina var kærester i gymnasiet. Hun sprang ud som lesbisk et års tid efter de slog op. Jakob og Karina ser ikke hinanden så ofte men er stadig venner, på en lidt akavet-ærlig måde.

## Spilpersoner (kan spilles af enhver):

**Lene, Jakobs mor.** Lene er i slut-fyrrerne og mellemleder i en middelstor, dansk bank. Hun er sporty, energisk og har styr på tingene. Hun lader sig ikke mærke med at hun har det lidt hårdt og har haft det sådan længe. **Et vigtigt ord:** Facade.

**Frederik, Jakobs storebror.** Frederik er et år ældre end Jakob og læser litteraturhistorie. Frederik er indædt besluttet på at gøre sit lidt brødløse fag til en personlig, økonomisk og social succes. Han måler sig op mod Jakob i alle ting. Jakob fører på points, men ikke håbløst meget. **Et vigtigt ord:** Konkurrence.

**Michael, Jakobs bedste ven.** Jakob og Michael gik i folkeskole sammen og startede i hæren sammen. Michael droppede militæret, netop som Jakob blev seriøs omkring det – nu arbejder han som fitness-instruktør (og ski-bums om vinteren). Michael er en charmerende, sorgløs slacker, og ingen kan beskylde ham for at være lovende. **Et vigtigt ord:** Nydelse.

**Yasmin, Jakobs kæreste.** Yasmin har en dansk mor og en ægyptisk far og er jurastuderende. Hun arbejder hårdt og ambitiøst, og fester næsten lige så hårdt – hun er sjældent i ro. Hun har generelt planer for alting. Hun blev kæreste med Jakob mens han var værnepligtig. Hun elsker Jakob – *måske* er det ham, hun skal have børn med. **Et vigtigt ord:** Vilje.



## Start-relationer mellem spilpersonerne

**Lene – Frederik:** Forældre købslejlighed (med el- og VVS-problemer og høj belåningsgrad)

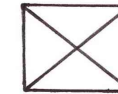
**Lene – Michael:** Michael er personlig træner for Lene

**Lene – Yasmin:** Erhvervsjura læsegruppe (tænk klub for power-kvinder)

**Frederik – Michael:** Fodbold fandom

**Frederik – Yasmin:** Musik fandom – Amy Winehouse (Jakob gider rock og danse-til-fest-til-whatever)

**Michael – Yasmin:** Løber nogle af de samme steder



# Detaljeret gennemløb

Forstå spillets forløb ved at læse her, støt dig til støttearkene under spillet. Generelle mekanikker som vil vende tilbage, er i kasser og er at finde der, hvor de første gang kommer i spil. Derfor fylder de indledende øvelser og første akt ret meget i gennemløbet.

## Indledende øvelser

På Fastaval starter vi med alle hold samlet – spiller I uden for en Fastaval-sammenhæng, skal du selvfølgelig tage dig af den første introduktion selv, og i øvrigt bytte om på rækkefølgen af velkomst og intro. Beregn ca. 30 minutter i alt til de indledende øvelser, plus hvad holdfordelingen nu tager – 45 minutter online.

### Intro

Troels (eller nogen, måske dig?) giver en indflyvning til spillets temaer, stemning, struktur og metoder. Derefter fordeles hold, og I sendes ud til spillokaler.

### Velkommen!

Få jer sat til rette og hils pænt på hinanden. Er der indledende spørgsmål til spilstilen, kan I tale om det, men ellers bliver ting forklaret hen ad vejen.

**Online:** Få indledende styr på teknikken nu.

### Stemning

Spillet går til alvorlige emner på en legende måde. Ofte vil det være morsomt; en gang imellem brænder Alvoren måske igennem.

### Fortællespil

Vi skaber en fortælling sammen, hvor vi udforsker nogle temaer inden for akt-strukturen. Karaktererne er fælleseje – man har dem kun for en scene ad gangen.

### Indre liv

Det er en regel i spillet at man ikke må fortælle om indre liv. Ydre tegn på indre liv – fint; karakterer der taler om deres følelser – fint; spillere der fortæller hvad karakterer føler – no go.

### Tryghed

Introducér mekanikken, men pisk ikke en utryk stemning op i den anledning! Mekanikken er der for en god ordens skyld, ikke fordi det nu bliver meget farligt.

### **Mekanik: Stop spillet!**

Hvis nogen har brug for at afbryde spillet pga ubehageligt indhold, siger man blot 'Stop spillet!' Så stopper spillet, og I taler om hvad der så skal ske. I sidste ende er spillerne vigtigere end spillet! Det kan være at I har brug for en pause, eller skal redigere lidt i indholdet. Eller nogen har brug for at forlade spillet, eller spillet bør stoppe. Det er altså fint, hvis det er nødvendigt.

## Jakob og hans bagland – citatøvelse

Introducer kort spillets karakterer ud fra Persongalleri, side 8, uden at komme ind på relationerne mellem spilpersonerne endnu. Mens du fortæller om hver af de fire spilpersoner, så skriv deres navn og relation til Jakob på en post-it. Læg så arket Citatøvelse fra Spillermaterialer (side 28) frem så spillerne kan se det, og sig at det nu er deres opgave at bestemme hvem af karaktererne, der har sagt hvilket af de fire citater. Opgaven er at **bestemme**, ikke at gætte! De må gerne diskutere opgaven, men det skal gå nogenlunde hurtigt. Dette demonstrerer at spillerne er aktive medfortællere inden for faste rammer.

**Online:** Sæt på forhånd Citatøvelse på et online whiteboard, og brug selvfølgelig elektroniske post-its.

## Jakobs børneværelse

Dette er en øvelse i rundesang beskrivelse. I skal sammen beskrive Jakobs værelse, da han er 11 år – lad os sige at det er i 1996. Du åbner ballet ved at beskrive at der på en hylde i reolen ligger en knogle, som ved nærmere eftersyn viser sig at være en fåre-kæbe som er bleget af sol og bølger. Lad derefter spillerne fylde på, og opdage at de ved at beskrive værelset beskriver 11-årige Jakobs personlighed. Giv støtte hvis det er nødvendigt, især hvis nogen begår fejlen at tænke længe over hvad de skal sige. Hvis ingen andre bringer tegn på Jakobs fraværende far på bane, så nævn når du starter 3. omgang at der er en lille opslagstavle med postkort fra fjerne lande. Stop øvelsen når du vil, efter 3. eller 4. omgang.

**Online:** Bed spillerne om at lægge whiteboardet væk og fokusere på videoerne med de andre spillere.

## Mekanik: Rundesang beskrivelse

I akt-anslagene, mellemspillet og epilogen skal gruppen sammen beskrive noget uden at der er *in character* spil. Her skiftes man til at beskrive, enten bogstaveligt rundt om bordet eller i fri rækkefølge men med en forståelse om at alle skal komme til orde. Det fungerer ved at man giver et KORT udsagn, 1-2 sætninger, som den næste så bygger videre på uden at modsige hvad der allerede er blevet sagt. Det er bedre at sige noget åbenlyst og lige for, end det er at vride sin hjerne for at sige noget meget originalt og fantastisk.

**Online** har man ikke et bord at tale rundt om. Hvis I vil tale 'rundt om bordet' kan I f.eks. arrangere en alfabetisk liste efter fornavn, som man så bruger til at strukturere. Fri rækkefølge kan også virke, men så er det typisk en god idé at man bruger håndsoprækning i videomødet til at signalere at man vil sige noget, og det er vigtigt at alle er med på at give plads.

## Dialog, klipning

I skal spille en scene med scenesætning, dialog, beskrivelse og klipning. Jakob er 13 år og ikke med i scenen. Støt efter behov og svar på spørgsmål, hvis de opstår. Det er nu, I skal fumle og lære af det.

### **Frederik (storebror) på 14 og Michael på 13:**

**Sted:** Skolegård, frikvarter, efterår.

**Aktivitet:** Frederik og Michael spiller fodbold. Ingen af dem er særlig gode til det – i modsætning til Jakob som har talent, men er ved at miste interessen.

**Dagsorden:** Michael fordriver bare tiden, Frederik vil have Michael til at sige at Frederik er en dygtig fodboldspiller.

Introducér scenen & scenesætning (denne side) og klippe-mekanismen (næste side). Formålet med scenen er at smage på relationen og så klippe *før* scenen er udspillet.

Få to frivillige til at spille karaktererne (du skal ikke melde dig). Giv dem navneskilte. Resten (inkl dig) giver hver et kort, beskrivende indspark for at sætte scenen. Spil.

Efter højest et par minutter bør du, hvis ingen andre har nævnt Jakob, væve ham ind i beskrivelsen af omgivelserne. F eks om hans røde cykel henne i cykelstativet, eller Karina + Jakob skrevet

## **Mekanik: Scenesætning**

En udforskningsscene skal have to karakterer, et sted, en aktivitet og en dagsorden. *Karaktererne* er de to, hvis relation vi ser på i scenen. *Stedet* er hvor det foregår, og hvis beskrivelsen skal blive god, er det nødvendigt at være konkret. *Aktiviteten* er hvad der umiddelbart foregår, og *dagsordenen* er noget, som én eller begge karakterer vil eller har i klemme. Scener bliver meget, meget bedre hvis nogen har noget i klemme. Scenerne vil ofte blive klippet før de er 'færdige' – det vigtige er at smage på relationen, ikke hvorvidt folk får hvad de vil have.

Først bliver I enige om hvem der skal spille de to karakterer, og de får så et bord-navneskilt hver (klip dem ud af side 30). Sig og gentag efter behov at det ikke er meningen at en karakter skal bo hos en enkelt spiller. Karakter-spillerne taler for deres karakterer, og kan også beskrive dem.

De to-tre som ikke spiller karakterer, supplerer med beskrivelse af karakterer og omgivelser. Før at starte scenen siger hver af beskriverne et kort udsagn ud fra det aftalte oplæg, og så er I i gang.

med gult kridt på den røde murstensvæg. Læg klippe-markøren frem. Nu stopper scenen, det øjeblik en af dialog-spillerne nævner Jakob. Hvis de er for længe om det, så bed dem om at gøre en ende på scenens lidelser.

Undervejs skal I frit supplere hinanden. Det er ganske vigtigt at dialogen ikke bliver så stram og hurtig at det ikke er muligt for beskriverne at byde ind.

Husk at slå (venligt men bestemt) ned på forsøg på at fortælle indre liv.

Udforskning med mål tager vi i spil, som starter nu.

**Online:** Det er ekstra vigtigt at tempoet bliver sat lavt, og at folk giver plads. Man kan vise med en hævet hånd på video at man har noget at sige. Som klippemarkør, skriv KLIP1 i tekstchatten.

### **Mekanik: To-faktor klipning**

Udforskningsscener *klippes* således: Når både karaktererne og beskriverne har nævnt Jakob, slutter scenen. Dette er ganske nemt og intuitivt for karakter-spillerne, mens det somme tider vil kræve lidt kreativitet for beskrivelses-spillerne. Det kan f eks være et billede af Jakob, eller en af Jakobs ting, eller noget som han plejede at gøre noget med, eller noget som nogen har fået af Jakob. Er der allerede klippet i dialogen, og er Jakob i Danmark, kan det være at han slet og ret træder ind i scenen. Når den første del af klippet foretages, skal du demonstrativt lægge en markør (f eks en pen) på relationskortet, så alle ved at nu kan scenen stoppe hvert øjeblik det skal være. Er du i tvivl om folk mente noget som et klip, kan du spørge. 'Taler folk teknisk uden om Jakob men MEGET nær på, har du lov til at erklære at det er et klip, så folk ikke regelridder sig til at have hele samtaler om Jakob.

**Online** er relationskortet ikke fremme under scenerne, og der er ingen navneskilte. Start scenen med at de to karakter-spillere siger "Jeg er [karakter]!", hvorefter beskriverne giver anslag, og I er i gang.

Skriv SCENE i chatten i starten af hver scene, og i stedet for at lægge en markør ved første del af klippet skriver du KLIP1. Ved anden del af klippet siger du dit klip højt (f eks 'Ooog tak!')

# Første akt

Ca. 40 minutter offline, 60 online.

**Intro til spillerne:** Vi er i efteråret 2007. Jakob har besluttet sig og er ved at forberede sig til at tage af sted til Afghanistan som konstabel i hæren i februar. Finanskrisen? Der er selvfølgelig nogle sortseere, der råber op om boligbobler, men det har de gjort i årevis. Det går ufattelig godt, og vi kan købe hele verden.

**Udforskning med mål:** I første akts sidste scene, afgørelses-scenen, vil Jakob (spillerne) til en fest blive spurgt af sin eks Karina (spilformidleren) hvorfor han helt ærligt tager afsted – for at kæmpe for frihed og demokrati, eller for at søge eventyr og personlige udfordringer. Han vil være fuld nok til at de fleste af paraderne er nede, men ikke så fuld at han er usammenhængende, og Karina vil ikke lade ham slippe afsted med et vagt eller tvetydigt svar. Bemærk at svaret på akt-spørgsmålet IKKE er hvad Jakob i sandhed tænker, men hvad han siger til Karina når han bliver presset. Vi skal spille akten med dette spørgsmål for øje.

**Anslag:** En rundesang fortælle-scene. Det er en solrig efterårsdag, Jakob løber en tur ude i en skov. Han presser sig selv godt. Husk forbuddet mod indre liv! Du klipper når det virker passende – to til fire omgange eller så.

## Mekanik: Udforskning med mål

I starten af hver akt skal du som formidler fortælle gruppen, hvad aktens spørgsmål er, og i grove træk under hvilke omstændigheder det vil blive besvaret. I afgangsscenen i slutningen af akten sætter du rammen, og så taler de øvrige deltagere for Jakob for at besvare spørgsmålet. Det vil sige at hvad end én af de andre siger, siger Jakob. På den måde må gruppen sammen tale sig frem til et svar.

*Online* er det selvfølgelig ekstra vigtigt at man tager det roligt og giver hinanden plads, hvis det skal virke at alle taler for Jakob.



**Udforskningscener:** Læg relationskortet (side 29) frem på bordet, eller få det ryddet, og henled alles opmærksomhed på det. Forklar at I skal spille fire scener ud af de seks mulige, og de vil tage udgangspunkt i en af de seks relationer mellem Jakobs nære og kære. Løb hurtigt start-indholdet af de seks relationer igennem med udgangspunkt i kortet.

Bed én af spillerne om at vælge en scene ud fra hvem de har lyst til at se mere til – du har et scenekatalog med udførlige sceneoplæg til første akt, men spillerne skal ikke bruge kræfter på at overskue dets indhold. Når nogen har valgt, så sæt en af de fire små markører på relationens streg, og sæt og spil scenen. Derefter vælger en anden, og så videre indtil I har spillet fire scener. Er I fire deltagere i alt, skal du også vælge en scene, men du bør ikke vælge som den første i en akt.

Der er et scenekatalog til første akt på side 22-23 (ifbm støtteark til første akt). Her er et eksempel på en af de seks scener.

### **Lene – Yasmin, første akt:**

**Sted:** Møde i erhvervsjura læsegruppen, fine gamle lokaler.

**Aktivitet:** Lene og Yasmin er ved at rydde op efter et foredrag. De taler om hvordan man fremstår seriøs, fordi en anden var mødt op i fjollet T-shirt og rodet hår.

**Dagsorden:** Lene vil være en god, skarp business-moderfigur. Yasmin søger karriere-fremmende råd fra den erfarne Lene, men er bange for at seriøsitet kan kamme over i karriere-hæmmende kedelighed.

### **Mekanik: Relationskortet**

I hver akt skal I efter anslaget, før afgørelsen spille fire ud af seks mulige udforskningscener med blandet dialog og beskrivelse. Læg relationskortet (side 29) på bordet (på Fastaval bliver det udleveret som A3). Læg fire markører klar (mønter eller terninger, f eks). Når det er tid til at vælge en scene, skal en spiller som endnu ikke har været til fadet vælge én af de seks relationer og der skal lægges en markør på den. I kan tale om hvad I vil spille, men det skal være rimelig kort, og så spiller I scenen. I skal altså IKKE planlægge hele akten, kun den næste scene.

*Online* kommer I til at have relationskortet på et delt whiteboard eller lignende. I skal kun se på det ind imellem scenerne, så det ikke stjæler opmærksomheden fra videomødet. Markørerne er så elektroniske post-its eller lignende. Ideelt set bør alle deltagere kunne flytte markører, men hvis teknikken driller er det OK at kun formidleren kan – så må de andre deltagere føre din hånd.

**Afgørelsesscene:** Du sætter og klipper scenen. De andre spillere skal sammen tale for Jakob, således at Jakob siger hvad end nogen af dem siger.

Det er en fest i januar 2008, kort før Jakob skal afsted til Afghanistan. Jakob og Karina er i køkkenet, og de er fulde men ikke stive (endnu). Karina har anlagt undercut og farvet håret lyseblåt for nylig. Du taler for Karina – stil akt-spørgsmålet rimelig skarpt og klart. Hvorfor tager Jakob afsted – handler det MEST om eventyr og personlig udvikling, eller om frihed og demokrati?

Giv spillerne lidt tid til at bokse med spørgsmålet. Hvis de (måske drevet af en enkelt spiller?) tager et meget stærkt standpunkt tidligt, så udfordr det, venligt men bestemt. Acceptér hvad de når frem til i anden bølge hvis det er nogenlunde klart, og klip scenen.

**Online:** Anbefalingen om at tage sig tid, give hinanden plads og signalere indspark med håndsoprækning når man taler flere ind i en samtale gælder ekstra meget når man er 3-4 mennesker om at spille Jakob!

## Pause

Ca. 15 minutter.

## Anden akt

Ca. 40 minutter offline, 60 online.

**Intro til spillerne:** Vi er i foråret & forsommeren 2008. Jakob er i krig i Afghanistan og skal komme hjem til august. Finanskrisen er ved at ramme – folk (som Lene) der beskæftiger sig professionelt med finanser kan godt se at den er helt gal med både boligmarkedet, aktiemarkedet og finanssektoren i det hele taget. De fleste andre er dog vant til at det går godt, og har tiltro til at det skal det nok blive ved med.

**Udforskning med mål:** I anden akts sidste scene vil Jakob under en video-samtale med en af de derhjemme blive stillet et spørgsmål. Hvis han i første akt svarede at han er motiveret af frihed og demokrati, vil han blive spurgt om hvorvidt det faktisk er *fedt* at være i Afghanistan – er det et ordentligt eventyr? Hvis han i første akt svarede at han er motiveret af eventyr og personlig udvikling, vil han blive spurgt om indsatsen i Afghanistan faktisk *nytter* – gør det en forskel? Du bør åbent sige til spillerne, at det spørgsmål som de får her per design peger i en anden retning end deres første svar.

**Anslag:** En rundesang fortælle-scene. Kastrup lufthavn, februar 2008. Jakob og en gruppe andre skal afsted med civil fly til Qatar, hvorfra de skal flyve til Afghanistan med et militærfly. I skal beskrive Jakobs afsked med spilpersonerne – men på en måde hvor de som beskriver er et stykke væk, og ikke tæt nok på til at høre hvad nogen faktisk siger. Husk forbudet mod indre liv!



**Udforskningscener:** Ryd igen så alle kan se relationskortet og fjern scenemarkørerne fra første akt, hvis de stadig er der. I skal igen spille fire scener ud af seks mulige, præcis som i første akt. Der er også et scenekatalog til anden akt, men det er grove skitser som I er velkomne til at erstatte med egne idéer. Scenerne i kataloget har karakterer, sted og aktivitet – I skal selv komme på en dagsorden, dvs noget som mindst en af karaktererne *vil*, også selv om klipningen betyder at vi ikke nødvendigvis finder ud af, om de får deres vilje. Scenekataloget til anden akt er på side 24-25. Her er et eksempel:

**Frederik – Yasmin, anden akt:**

**Sted:** En middel-trendy bodega.

**Aktivitet:** De er der med hver deres gruppe.

**Dagsorden:** Deltagernes ansvar.

Udforsk som I har lyst – I skylder ikke nogen at fordele opmærksomheden mere retfærdigt, end relationskortet under alle omstændigheder tvinger jer til.

**Afgørelsesscene:** Du sætter og klipper scenen. De andre spillere skal sammen tale for Jakob, således at Jakob siger hvad end nogen af dem siger.

Det er en videosamtale i juli 2008, og der er to varianter. Du har lov til at justere kreativt på hvem der stiller spørgsmålet, så længe det er det rigtige spørgsmål, der bliver stillet.

**Svaret var frihed & demokrati:** Jakob og Michael har talt, udvekslet nyheder og diskuteret fælles venner og bekendte, da Michael stopper op og spørger Jakob om det faktisk er *fedt* at være afsted, om det rykker noget eller om det mest bare er kedeligt? Som i første akt, pres lidt på hvis Jakob enten er for vag eller vælger et svar meget hurtigt.

**Svaret var eventyr & personlig udvikling:** Jakob og Yasmin har lige haft skype sex og er stadig noget afklædte og afslappede, da Yasmin ser eftertænksom ud og spørger Jakob om han tror at indsatsen faktisk *nytter* noget, om der faktisk kommer frihed og demokrati ud af det i sidste ende? Som i første akt, pres lidt på hvis Jakob enten er for vag eller vælger et svar meget hurtigt.

**Online:** Præcis som for første akt. Derudover bør I overveje om I har behov for en pause, hvis I spiller online. Skal der holdes pause, skal det være før mellemspillet snarere end efter – I skal ind i tredje akt med energien fra mellemspillet.

# Mellemspil

Ca. 15 minutter.

**Intro til spillerne:** Her i mellemspillet finder vi ud af hvordan det går Jakob i Afghanistan. Det er en rundesang beskrivelses-scene med lidt sær-regler, og den kommer til at køre noget længere end dem, vi har spillet indtil nu. Reglerne er:

- **Afstand.** Vi ser alting på så stor afstand at det ikke er til at kende individer eller skelne ord. Allershøjest kan man se om de små, fjerne skikkelser har uniformer på eller ej.
- **Fleksibel tid.** Scenen er kronologisk fortløbende, men det er muligt at spole hurtigt frem, så det pludselig er nat, og så pludselig er dag igen. Dens begivenheder kan sagtens udspille sig over en uge eller to.
- **Jakobs helbred.** Når man har antydnet at der sker noget, der kunne blive skidt for Jakob, har man lov til at sige **Jakob er såret** eller **Jakob er dræbt** hvis man vil. Hvis nogen siger det, sker det. Man kan *godt* dræbe Jakob selv om han allerede er blevet såret. Der må ikke indgås aftaler om hvad udfaldet skal være. Og alle mulige udfald er acceptable. Virkelig.

**Intro til Helmand-provinsen:** Som sagt behøver man ikke vide en masse om krigen for at spille, så her er lidt kendsgerninger og billeder, I kan bygge på. Helmand er det sted i Afghanistan hvor Jakob er udstationeret. Læs det op.

Støvede bjerge, en bred dal. Langs dalens bund, 'den grønne zone' af haver, marker og små landsbyer, med masser af grøfter, hegn og træer. Uden om zonen, en brat overgang til øde bakker. Den danske lejr er en fæstning og ligger uden for zonen. Ud over geværer kæmper soldaterne med droner, luftangreb og artilleristøtte. Ud over geværer kæmper Taleban med vejsidebomber. Der er ikke noget skarpt skel mellem Taleban og lokalbefolkningen.

**Mellemspillet:** Du sætter og klipper scenen som sædvanlig, men du bør sætte en timer (eller skæve til uret undervejs), så scenen kører i fulde ti minutter. Du skal IKKE fortælle spillerne hvor lang tid I har. I SKAL fortsætte tiden ud, også selvom Jakob bliver dræbt. Du skal ikke selv gøre Jakob fortræd – overlad det til de andre spillere.

Tryghedsreglen 'Stop spillet' gælder naturligvis, men du bør ikke gøre særligt opmærksom på den. Det er fint hvis den kommer i brug, MEN med én undtagelse. Det er IKKE OK at bruge den til at aftale på forhånd at Jakob ikke kommer noget til, eller til at retconne så han ikke bliver dræbt alligevel. Dette vil fuldstændig ødelægge den sidste del af spillet, så det er bedre at afbryde helt, hvis nogen har brug for det. Hold gerne selv ekstra øje med om nogen bliver så ilde til mode at det giver mening at gribe ind. Det *er* meningen at mellemspillet skal kombinere æstetisk skønhed med adskillige niveauer af utryghed, men selvfølgelig inden for rimelighedens grænser.

## Tredie akt

Ca. 40 minutter offline, 60 online. Rammerne holder uanset om Jakob er uskadt, såret eller død.

**Intro til spillerne:** Vi er i efteråret 2008, og finanskrisen har ramt med fuld kraft. Boligmarkedet er i frit fald, og en masse gæld som blev optaget under optimistiske forudsætninger, er nu ret ubehagelig for både långivere og låntagere. Fremtiden ser usikker ud for ret mange mennesker.

**Udforskning med mål:** I slutningen af akten vil en af spilpersonerne mellem nogle af Jakobs ting finde og læse et håndskrevet brev fra Jakob til hans far. Jakob skrev brevet før han tog til Afghanistan, men fik det ikke sendt. I brevet fortæller Jakob om engang da han var 7 og Erik og Eriks kæreste havde ham med i skoven. Jakob blev væk og de fandt ham først efter flere timer. Spørgsmålet er om Jakob i brevet ender med at beskrive det som en god dag eller en dårlig dag. Bemærk, spørgsmålet er ikke hvad syvårige Jakob faktisk følte, men hvad voksne Jakob fortæller om det.

**Anslag:** En rundesang fortælle-scene, som du sætter og klipper. Jakob kommer hjem og bliver modtaget af sine nære og kære, i hvad tilstand han nu er i – det kan være modtagelse i lufthavnen, besøg på hospitalet eller for den sags skyld Jakobs begravelse. Jakob er der, og alle fire spilpersoner. Som beskuere er vi døve – vi kan se dem, men ikke høre hvad de siger.

**Udforskningscener:** Ryd igen så alle kan se relationskortet og fjern scenemarkørerne fra anden akt, hvis de stadig er der. I skal igen spille fire scener ud af seks mulige, præcis som i tidligere akter. I tredje akt er der intet scenekatalog. I finder selv på scenerne. De skal stadig have personer (som gives af den relation, I vælger), sted, aktivitet og dagsorden.

**Afgørelsesscene:** Du sætter og klipper scenen. De andre spillere skal sammen tale for Jakob – det vil her sige, at hvad end nogen siger, har Jakob skrevet. Rids spørgsmålet op igen, så det står helt klart – denne gang svarets er skarphed helt i hænderne på de andre spillere.

Du vælger hvem af spilpersonerne det er der finder brevet og læser det. Hvor er Jakobs ting nu? Hvem ville det være interessant at se i situationen? Du sætter scenen ved at beskrive det, og giver ordet til de andre spillere. Ind imellem har du lov til at beskrive læserens reaktioner, hvis du har lyst. Hvis der går ca. 30 sekunder uden at nogen siger noget, står der ikke mere i brevet. Så klipper du scenen ved at beskrive hvordan læseren folder brevet sammen igen.

# Epilog: Jakobs værelse

Ca. 10 minutter offline, måske 15 online.

En rundesang fortælle-scene. Start med at tale kort om, hvad der er Jakobs værelse nu. Hvor bor han, eller hvis han er død, hvor var så det sidste sted i Danmark hvor han boede, og hvad er der sket med værelset siden hans død?

Når I ved hvad situationen er, beskriver I værelset sammen. Du klipper.

Sig så tak for spillet (hvis du har lyst).



# Indledende øvelser – støtteark

## Intro & velkommen

**Stemning** – legende tilgang til alvorlige emner

**Fortællespil** – fælles udforskning i aktstruktur, karaktererne er fælleseje.

**Indre liv** er off limits

**Tryghed** – 'Stop spillet!' (men så er det heller ikke farligere)

## Jakob og hans bagland

Intro til persongalleriet ud fra side 8

Citatøvelse, side 28 og post-its

## Jakobs børneværelse – rundesang fortælle-øvelse

Jakob, 11 år (1990'erne)

Nævn fårekæbe i første runde, tegn på far i tredje runde (hvis ikke nævnt af en spiller)

## Dialog, klipning

2 spiller dialog, resten beskriver

Klipning: Jakob nævnt i dialog OG beskrivelse. Klip gerne FØR scenen er udspillet.

Eksempel-scene, fodbold i skolegården, Jakob er 13

**Personer:** Frederik (14) og Michael (13)

**Sted:** Skolegård, frikvarter, efterår (slut-1990'erne)

**Aktivitet:** Frederik og Michael spiller fodbold. Ingen af dem er særlig gode til det – i modsætning til Jakob som har talent, men er ved at miste interessen.

**Dagsorden:** Michael fordriver bare tiden, Frederik vil have Michael til at sige at Frederik er en dygtig fodboldspiller.

# Første akt – støtteark

**Intro til spillerne:** Vi er i efteråret 2007. Jakob har besluttet sig og er ved at forberede sig til at tage af sted til Afghanistan som konstabel i hæren i februar. Finanskrisen? Der er selvfølgelig nogle sortseere, der råber op om boligbobler, men det har de gjort i årevis. Det går ufattelig godt, og vi kan købe hele verden.

**Udforskning med mål:** Hvad siger Jakob at hans primære motivation er – eventyr og personlig udvikling, eller frihed og demokrati? Hans eks Karina vil spørge til en fest før han skal afsted.

**Anslag:** Solskin, skov, efterår, Jakob løber og presser sig.

**Udforskningsscener:** Introducér relationernes start-indhold. Spil 4 ud af 6 mulige.

**Afgørelsesscene:** Karina spørger til festen. Hun har fået lyseblå undercut for nylig. Jakob og Karina er snaldrede i køkkenet.

**Tag en pause**

# Scenekatalog

**Lene – Frederik, første akt:**

**Sted:** Hjemme hos Frederik i forældre købslejligheden.

**Aktivitet:** Te for to. Frederik skal snart afsted på en fin, litteraturvidenskabelig konference i Stockholm.

**Dagsorden:** Frederik er irriteret over at hans potteplanter bliver ved med at skrante og dø, selv kaktussen. Lene har hovedpine og er fast besluttet på at det skal være hyggeligt.

**Lene – Michael, første akt:**

**Sted:** Fitnesscenter

**Aktivitet:** Lene kommer, forpustet, 10 min for sent til en 1-1 træningssession med Michael pga et møde i banken der trak ud.

**Dagsorden:** Lene vil gerne have hjælp til at håndtere let stress, og hun vil gerne føle sig ikke-gammel. Michael er virkelig ivrig efter at charmere sin vens mor.

## **Lene – Yasmin, første akt:**

**Sted:** Møde i erhvervsjura læsegruppen, fine gamle lokaler.

**Aktivitet:** Lene og Yasmin er ved at rydde op efter et foredrag. De taler om hvordan man fremstår seriøs, fordi en anden var mødt op i fjøllet T-shirt og rodet hår.

**Dagsorden:** Lene vil være en god, skarp business-moderfigur. Yasmin søger karriere-fremmende råd fra den erfarne Lene, men er bange for at seriøsitet kan kamme over i karriere-hæmmende kedelighed.

## **Frederik – Michael, første akt:**

**Sted:** Kører i tog sent om aftenen efter en post-fodbold-fest.

**Aktivitet:** De er fulde på 5-6-øls niveau, og taler små-pralende om gange de var ved at komme i slagsmål (men så skete det ikke alligevel).

**Dagsorden:** Frederik vil hævde sig, Michael vil have Frederik til at le.

## **Frederik – Yasmin, første akt:**

**Sted:** Frederiks lejlighed, aften.

**Aktivitet:** Yasmin har scoret en ekstra billet til Amy Winehouse-koncerten i VEGA om en måned, som Frederik ikke havde fået én af i tide. Nu giver Frederik en god middag til gengæld.

**Dagsorden:** Begge er ærligt entusiastiske om musikken. Frederik er også lidt beklemmt over om middagen nu også betaler gælden, Yasmin er fast besluttet på at det ikke skal være akavet.

## **Michael – Yasmin, første akt:**

**Sted:** Løbetur i regnvejr.

**Aktivitet:** Let regn er blevet til styrtregn, nu har Michael og Yasmin søgt ly under samme træ. Yasmin spørger til Michaels fremtidsplaner.

**Dagsorden:** Yasmin er positivt nysgerrig på Michaels fremtid (fordi hendes kærestes ven), Michael vil overbevise Yasmin om at han er OK med ikke at have planer.

## Anden akt – støtteark

**Intro til spillerne:** Vi er i foråret & forsommeren 2008. Jakob er i krig i Afghanistan og skal komme hjem til august. Finanskrisen er ved at ramme – folk (som Lene) der beskæftiger sig professionelt med finanser kan godt se at den er helt gal med både boligmarkedet, aktiemarkedet og finanssektoren i det hele taget. De fleste andre er dog vant til at det går godt, og har tiltro til at det skal det nok blive ved med.

**Udforskning med mål:** Spørgsmål kommer an på svaret fra første akt. En af spilpersonerne spørger Jakob under videokald.

**Hvis frihed & demokrati:** Er det *fedt* at være afsted?

**Hvis eventyr & personlig udvikling:** *Nytter* indsatsen noget?

**Anslag:** Kastrup, februar 2008. Afsked, beskriverne er ikke nær nok på til at høre ord.

**Udforskningscener:** 4 ud af 6 mulige.

**Afgørelsesscene:** Juli 2008, videokald.

**Michael:** Er det *fedt*, eller bare kedeligt?

**Yasmin:** *Nytter* det, eller gør det ingen gavn?

**Online** – Er der brug for en pause til?

## Scenekatalog

**Lene – Frederik, anden akt:**

**Sted:** En travl café.

**Aktivitet:** Brunch.

**Dagsorden:** Deltagernes ansvar.

**Lene – Michael, anden akt:**

**Sted:** På gaden, efter en træningsaftale (som var dagens sidste for Michael).

**Aktivitet:** Gå på gaden.

**Dagsorden:** Deltagernes ansvar.

**Lene – Yasmin, anden akt:**

**Sted:** Møde i erhvervsjura læsegruppen, fine gamle lokaler.

**Aktivitet:** Pause i et foredrag om konkurs-jura.

**Dagsorden:** Deltagernes ansvar.



## **Frederik – Michael, anden akt:**

**Sted:** Et supermarked.

**Aktivitet:** Køen er uendeligt lang, der er ingen til at åbne en kasse til.

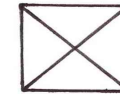
**Dagsorden:** Deltagernes ansvar.

## **Frederik – Yasmin, anden akt:**

**Sted:** En middel-trendy bodega.

**Aktivitet:** De er der med hver deres gruppe.

**Dagsorden:** Deltagernes ansvar.



## **Michael – Yasmin, anden akt:**

**Sted:** Løbetur i en park, solskinsdag

**Aktivitet:** De er lige løbet forbi en polterabend i ret vilde kostumer.

**Dagsorden:** Deltagernes ansvar.

# Mellemspil – støtteark

**Intro til spillerne:** Jakob i Afghanistan. Rundesang med ekstra regler.

- **Afstand.** Vi ser alting på så stor afstand at det ikke er til at kende individer eller skelne ord. Allerhøjest kan man se om de små, fjerne skikkelser har uniformer på eller ej.
- **Fleksibel tid.** Scenen er kronologisk fortløbende, men det er muligt at spole hurtigt frem, så det pludselig er nat, og så pludselig er dag igen. Dens begivenheder kan sagtens udspille sig over en uge eller to.
- **Jakobs helbred.** Når man har antydnet at der sker noget, der kunne blive skidt for Jakob, har man lov til at sige ***Jakob er såret*** eller ***Jakob er dræbt*** hvis man vil. Hvis nogen siger det, sker det. Man kan *godt* dræbe Jakob selv om han allerede er blevet såret. Der må ikke indgås aftaler om hvad udfaldet skal være. Og alle mulige udfald er acceptable. Virkelig.

**Intro til Helmand-provinsen:** Støvede bjerge, en bred dal. Langs dalens bund, 'den grønne zone' af haver, marker og små landsbyer, med masser af grøfter, hegn og træer. Uden om zonen, en brat overgang til øde bakker. Den danske lejr er en fæstning og ligger uden for zonen. Ud over geværer kæmper soldaterne med droner, luftangreb og artilleristøtte. Ud over geværer kæmper Taleban med vejsidebomber. Der er ikke noget skarpt skel mellem Taleban og lokalbefolkningen.

**Mellemspillet:** Sæt en timer på ti minutter (eller hold bare nogenlunde øje). Sig blot til spillerne at denne beskrivelse vil blive længere end sædvanlig, men ikke hvor lang. Fortæl så.

Fortsæt tiden ud selv om Jakob kommer til skade!

Gør ikke selv Jakob fortræd.

'Stop spillet!' må IKKE bruges til at sikre Jakob, men gerne til andet.

Gå direkte til tredje akt, hvis det kan lade sig gøre.

# Tredie akt – støtteark

**Intro til spillerne:** Vi er i efteråret 2008, og finanskrisen har ramt med fuld kraft. Boligmarkedet er i frit fald, og en masse gæld som blev optaget under optimistiske forudsætninger, er nu ret ubehagelig for både långivere og låntagere. Fremtiden ser usikker ud for ret mange mennesker.

**Udforskning med mål:** En spilperson finder et brev, Jakob skrev men ikke sendte til sin far før afrejsen. I brevet taler Jakob om en skovtur med sin far og hans daværende kæreste, da Jakob var 7 år. Jakob blev væk i flere timer.

**Spørgsmålet:** Beskriver Jakob skovturen som en god dag eller en dårlig dag?

**Anslag:** Jakob bliver modtaget af spilpersonerne (tilpas til hans tilstand efter mellemspillet).

**Udforskningsscener:** 4 ud af 6 mulige.

Der er intet scenekatalog. Ud over personerne fra relationen skal en scene have:

- **Sted**
- **Aktivitet**
- **Dagsorden**

**Afgørelsesscene:** En spilperson finder brevet og læser det. Jakob har skrevet hvad spillerne siger. Efter 30 sekunders tavshed er der ikke skrevet mere.

## Epilog: Jakobs værelse

Hvor er Jakobs værelse nu?

Rundesang beskrivelse.

Tak for spillet.

# Citatøvelse

Hey, jeg kan godt se at det er et dilemma, og jeg kan ikke fortælle dig hvad du skal ende med at gøre. Men allerførst skal du lade være med at gøre noget dumt bare for at gøre noget, OK?

Har du prøvet at tage D-vitamin tilskud? Ellers kan man nemt komme til at gå om vinteren og føle sig lidt træt, uden sådan rigtig at vide hvorfor.

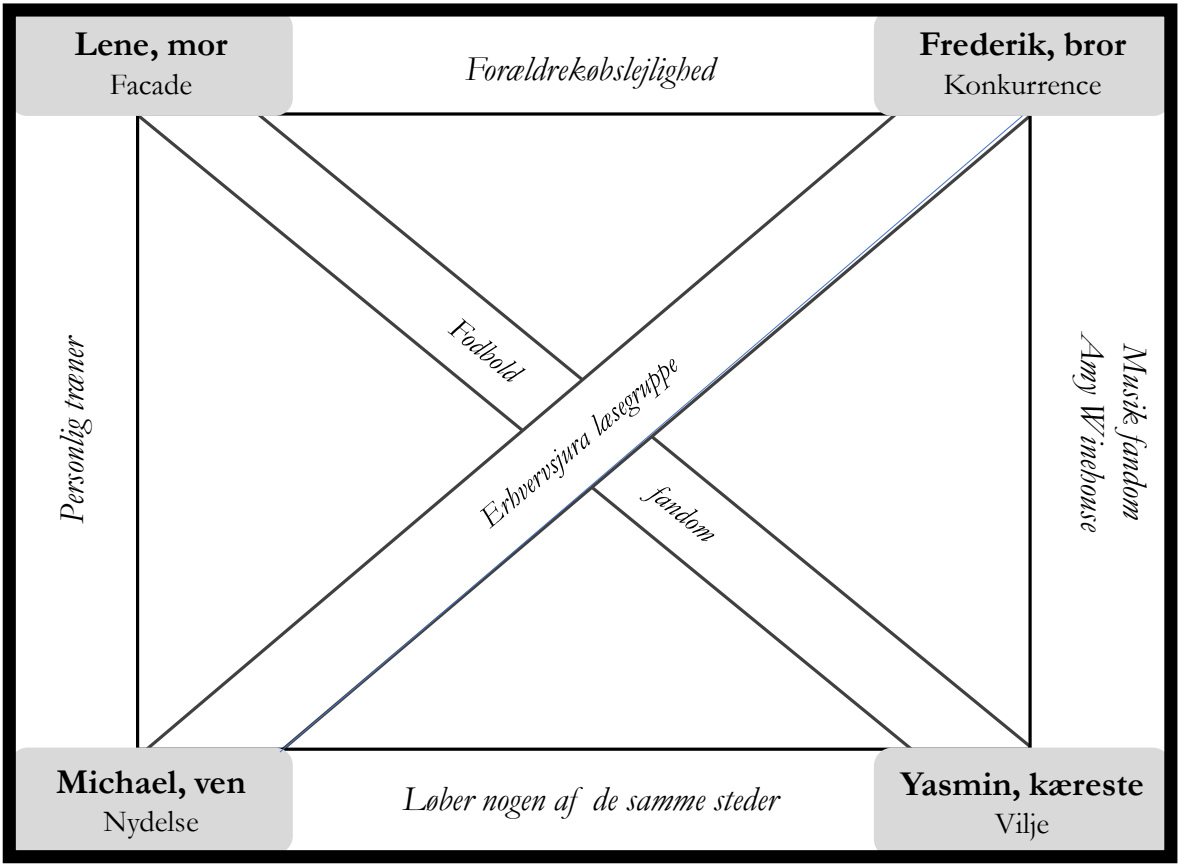
Det lyder ret fedt. VIL du noget med det, eller er det bare for sjov?

Jo, sådan kan man vel godt se på det, men har du overvejet at du måske tager fejl, og at virkeligheden sgu er mere kompleks end dit spørgsmål?

**Erik**  
fraværende far

**Jakob  
Flander**

**Karina**  
eks



Lene, Jakobs mor

---

**Lene**, Jakobs mor

Frederik, Jakobs storebror

---

**Frederik**, Jakobs storebror

Michael, Jakobs ven

---

**Michael**, Jakobs ven

Yasmin, Jakobs kæreste

---

**Yasmin**, Jakobs kæreste

# Tillæg

Dette er ting som er interessante for interesserede, men ikke strengt nødvendige for at køre spillet.

## *Jacob's Room* og rollespilsificering

*Gode Personlige Forhold* er inspireret af Virginia Woolfs roman *Jacob's Room* fra 1922, der handler om hvorfor en ung mand melder sig til tjeneste i Første Verdenskrig, hvor han bliver dræbt. Selve krigen fylder dog kun et par linier ud af bogens omtrent tohundrede sider – bogen handler om hvorfor det gav *mening* for Jacob i kraft af hans baggrund og kultur. Bogen er et lidt drilsk, litterært eksperiment og går vældig indirekte til sin hovedperson. Vi kommer sjældent dybt ind i Jacob Flanders' tanker, men ser ham i stedet gennem folk omkring ham, samt f.eks. gennem en beskrivelse af hans værelse, uden at han overhovedet er til stede. *Gode Personlige Forhold* flytter historien fra England i starten af det 20. århundrede til Danmark i starten af det 21. århundrede, og skifter den form-eksperimenterende roman ud med form-eksperimenterende fortællestil. At jeg som forfatter har været inspireret af Woolf behøver dog ikke bekymre spillerne – den kultur som Woolfs Jacob er en del af, er en anden end vores danske Jakobs, og scenariet er langt fra en 1:1 oversættelse af romanen. Woolf-kendskab er ikke nødvendigt for at spille eller formidle scenariet – læs romanen fordi den er både fremragende, tankevækkende og velsignet kort.

## Jakobs blandede facts

Dette er min Jakob-tidslinie, som jeg har brugt til at holde styr på ting. Detaljerne er ikke afgørende, men jeg finder dem rare.

- Jakob blev født i 1985, så han er 22 år gammel da han tager til Afghanistan i starten af 2008.
- Jakob gik i gymnasiet 2001-2004, og var kæreste med Karina i alt fald et par år.
- Jakob og Michael var værnepligtige som infanterister i 2005-2006. Michael stoppede i militæret da han var færdig med værnepligten.
- Det var mens han var værnepligtig at Jakob blev kæreste med Yasmin.
- Jakob blev konstabeluddannet i 2006-2007.
- Jakob er i Helmand, Afghanistan med ISAF (*International Security Assistance Force*) hold 5 fra 14. februar til 14. august 2008.

Og en non-Jakob tillægs-kendsgerning:

- Amy Winehouse holdt koncert på det københavnske spillested VEGA 18. oktober 2007. Hun var temmelig fuld på scenen.

## Ludografi

Her er nogle spil der har været væsentlige som inspiration og baggrund for *Gode Personlige Forhold*.

### Midtlivs Blues – En Varulvs Valg, 2021

Af undertegnede. Spillerne skal hjælpe den midaldrende varulv Hemnes med at vælge om han skal købe en sportsvogn eller en motorcykel. *Midtlivs Blues* var på nogle måder et forstudie til *Gode Personlige Forhold*. De har ganske mange virkemidler til fælles, og strukturen i hele *Midtlivs Blues* er strukturen på én akt i *Gode Personlige Forhold*. Begge handler om dansk maskulinitet og familie, uanset at der ikke er så mange varulve i *Gode Personlige Forhold*.

### Forrykt, 2015

Af Jeppe og Maria Bergmann Hamming. Spillerne skal hjælpe den døende komponist Schumann med at få styr på sine minder. *Forrykt* har haft enorm indflydelse på *Midtlivs Blues*, hvorfra det er gået videre til GPF. Både to-faktor klipning og udforskende spil hvor spillere vælger scener stammer ret direkte fra *Forrykt*. Fabelagtigt scenarie. Endnu en gang tak for det.

### The Boiler, 2017

Af Jackson Tegu. En datter som er bosat i Amerika besøger sin gamle far i Bulgarien, fyret er i stykker. Blandingen af beskrivelse og karakterspil uden karakter-ejerskab har stærke spor i *Gode Personlige Forhold*, ligesom den indirekte og legende tilgang til alvorlige emner også har. Et meget inspirerende scenarie!

### Afstand, 2015

Af Morten Jaeger. Scenariet følger koner/kærester til tre danske soldater i Afghanistan. *Afstand* har sat en standard for nuanceret behandling af danske soldater i Afghanistan og deres hjemmefront, som jeg på mange måder har holdt *Gode Personlige Forhold* op imod. Tak.

