

En Natural Born Holmers produktion

Bondemænd og Biavlere

Af Frederik Berg Olsen

København 2002

Indhold

Bondemænd & biavlere

- 2** Forord
- 3** Indledning
- 4** Synops
- 6** Metode
- 9** Hovedpersoner
- 12** Bipersoner

Appendix

Introsener

Scene- & bipersonsoversigt

Scenekatalog

I alt 32 scener

Karakterark

Jespers

Ingrid

Kresten

Valentin

Dolle

Charlotte

Forord

For at starte et sted

I lang tid har komedie-genren haft et image-problem. Scenarierne blev oftest set som underlødige andenrangsscenarier, og var generelt noget man sagtens kunne spille med tømmermænd. I det hele taget blev de ikke prioriteret lige så højt, som andre scenarie-typer; det var noget man bare spillede for 'sjov'. Samtidig var det en svær genre at skrive noget godt indenfor, hvilket forfatterne måske ikke helt var klar over. Dette faktum gjorde det heller ikke bedre. Komedien stod så over for et paradox. På den ene side vidste alle, at der blev set ned på den, hvilket resulterede i at forfatterne ikke tog genren alvorligt, og på den anden side dens sværhedsgrad, som forfatterne måske ikke helt havde indset. Resultatet blev ikke videre pænt.

Kritikken er på mange måder berettiget; for når det kommer til stykket, så har det ikke altid været specielt morsomt at være spiller i en komedie, eller i bedste fald er det kun morsomt i starten, med enkelte highlights undervejs. Resten af tiden går scenariets og ens medspilleres platheder én på nerverne, og det der skulle være morsomt, bliver nu pinagtigt.

Problemet, efter min overbevisning, består i at scenariet/spillederen *tvinger* gagsene ned over hovedet på spillerne. Spilleren får ikke den frihed til at bestemme, *hvad* der skal være sjovt. Komikken er til for forfatteren og spillederen - og ikke spilleren.

Det er naturligvis en subjektiv vurdering, som udelukkende står for egen regning - men det virker bekendt. Og ja, der findes da gode komedie-scenarier.

Bondemænd og biavlere er et forsøg på at rehabilitere komediescenariet, give det en form og en metode, som kan rette disse skævheder op. Samtidig er det et eksperiment indenfor en stort set uudforsket spillestil - bipersonsrollespillet.

Bipersonsrollespillet så første gang dagens lys, omend i en lidt anden form, i scenariet 'Terapi' af Dennis G. Kofod fra Orkon 2000, senere i en lignende form i kraft af scenariet 'Den jeg elsker...' ligeledes fra Orkon, men her i 2001. Terapi havde senere repremiere på Fastaval 2001 under titlen 'Ave Adam'. Scenariets kvaliteter, både rent sprogligt, formmæssigt og litterært, blev desværre overset. Hvilket var en stor skam. Scenarierne kan begge findes på internettet på naturalbornholmers.dk.

Scenarie

Ide, tekst & layout - Frederik Berg Olsen

Foromtale

Ide - Michael E.F. Sonne

Tekst & layout - Frederik Berg Olsen

Playtestere

Lars Vensild, Jonas Harild, Allan Mattsson, Anne-Marie Skriver, Jacob Moesgaard, Kristoffer Vahl, Simon Bækdahl Nielsen, Jacob Rebien, Jacob Schmidt-Madsen, Monica Traxl, Sarah Cederstrand, Kasper Nørholm og laus gamle kæreste, Tilde.

*Tak til Natural Born Holmers
og Paul Hartvigson.*

Indledning

Bondemænd og biavlere foregår i et lille lokalsamfund i 70'erne. Her flytter tre flippere til for at etablere et kollektiv i 'guds fri natur'. Landsbyen hvor scenariet udspiller sig i, er i sig selv ikke særlig interessant. Det interessante er derimod landsbyen som idealtipe. Idealtipe er et udtryk som sociologen Max Weber introducerede. En idealtipe skal forstås som et konstrueret 'tankebillede', som fremhæver visse idealtypiske egenskaber på bekostning af andre. Idealtypen skal derfor kun forstås som en konstruktion, og ikke som et billede af virkeligheden. Dette billede er erfaringsbaseret, og i rollespilstermer betyder det, at man ikke kan spille i en idealtypisk verden/rolle, uden at kende til typen i forvejen. Dermed indrager man spillerens viden i scenariet, hvilket skulle betyde, at jo bedre spilleren kender sit stof, desto bedre kan vedkommende spille (i) en idealtypisk verden/person. Man kunne også kalde det en kliché, men jeg synes at ordet kliché har en anden, lettere negativ klang, og indholdsmæssigt er de to udtryk også forskellige, hvilket jeg ikke skal komme ind på her.

Bondemænd og bialvere er en udforskning af landsbyens miljø, og dens evne til at håndtere udefrakommende 'trusler'. Kulturmødet er scenariets udgangs- og omdrejningspunkt. Med andre ord: Konflikten mellem to måder at leve på, hhv. den traditionelle og den 'moderne' (hippie/flipper-kollektivet).

Bondemænd og Biavlere handler om det gode liv; eller rettere forestillinger om det gode liv. De to måder at leve på bliver gensidigt udfordret. Forestillingen om, hvad der er det gode liv, er det der egentligt er til debat i scenariet. Jeg bruger to ekstremer - den traditionelle bondefamilie, med alt hvad det indebærer, og nogle new-age inspirerede kollektivist, med hovederne fyldt af nye ideer og nye måder at leve på. Det er her historiens drive og samtidig det komiske element opstår.

På overfladen ser de to familier vi støder på meget forskellige ud. Men begge er kollektiver. Landsbyen *er* et kollektiv eller mini-samfund med lige så mange regler, som der er i det moderne kollektiv. Der hvor forskellen ligger er i de respektive samfunds *regelsæt*.

Og det er her scenariets særlige form får sin berettigelse: *Bondemænd & biavlere er et miljø-spil*. Dette skal forstås på følgende måde: Man spiller miljøer, dvs. at alle roller (eller elementer af miljøet, spilles af spillerne. Spillelederen skal på intet tidspunkt spille nogen roller. Det eneste spillelederen skal er at 'sætte scenen' og sørge for at plottet ikke skrider.

Forlægget

Scenariet er i stor gæld til filmen 'Fede tider' fra 1996 af Peter Bay, hvis man da ikke skal gå så langt, som at kalde det et forlæg.

Derudover bør film som 'Det store flip' også af Peter Bay, og den svenske film 'Tilsammans' af Lukas Moodysson også nævnes.

Synops

Kort fortalt

Tre flippere flytter fra et kollektiv i København til en lille hyggelig landsby et sted i provisen. De har tænkt sig at starte et nyt kollektiv væk fra Københavns os og trafik. De flytter ind på en gammel bondegård uden nogen jord at bemærke, men med nogle idylliske bistader på grunden.

Nabogården beboes af den hyggelige bondefamilie Jespers. Jespers Jespers (det hedder han) er denne families patriarkalske overhoved. Det er hans bistader. Der er bare lige det problem, at de *ikke* ligger på hans grund. Tidligere var det ikke noget problem, da han havde en aftale med flippernes gårds tidligere ejer, Gamle Johansen. Nu er Johansen død, der er kommet nye ejere, og situationen er gennemgribende anderledes.

Stridens æble: Bistaderne

Bistaderne er den første, og den gennemgående konflikt i spillet. Bistaderne mister dog gradvist sin betydning for historien, uden dog at miste sin rolle fuldstændigt. I stedet overtager twisten om det gode liv, kulturforskelle m.v.

Et ord om handlingsforløb

Det næste du skal læse er en regulær synopsis. Den er overfladisk, antyder kun en plotstruktur, men selve indholdet er på mange måder bestemt af spillerne. Det er dem er historiens fortællere (uden det dog er et fortællerrollespil). Din rolle som spilleleder er overvejende passiv. Det betyder ikke, at du ingen indflydelse har på historien. Tværtimod. Det er dig, der bestemmer, hvilke scener der skal spilles, og hvornår de skal spilles. Hvordan er op til spillerne.

De scener du vil finde beskrevet sidst i scenariet, er kun vejledende. Jeg har med vilje undladt at sætte scenerne ind i en tidslig ramme. Om det er den ene eller anden dag scenen udspiller sig, er ikke så vigtig. Det betyder, at du har muligheden for at fremskrive scenariet, lade et par dage passere, og så spille den næste scene. Visse scener hører dog naturligt sammen, ligesom der er en enkelt scene, som foregår på en bestemt ugedag.

Tider og steder

Jeg har med vilje undladt at placere landsbyen geografisk. Den ligger et eller andet sted i provinsen. Har du dog brug for at kalde den noget, så kan den jo hedde Nørsted.

Scenariet udspiller sig først i 70'erne. Hippierne, eller 60'er-flipperne, som de selv kaldte sig, havde gjort op med forældregenerationen, havde set krig i Vietnam og atomkraft.

Hvor er baggrundsmaterialet?

Du vil ikke finde nogen egentlig gennemgang af tiden, flipperbevægelsen, eller hvordan det var at leve først i 70'erne. Det er der en udemærket grund til: Det er nemlig ikke nødvendigt. Spillerne skal bruge deres egen baggrundsviden. Om den er fejlagtig eller ej, det betyder mindre. Bondemænd og biavlere er ikke et historisk scenarie.

Synops

Plottet

Flipperne kommer til byen, skarpt overvåget af dets indbyggere. De møder kort efter familien Jespers. Flipperne bliver inviteret til middag hjemme hos Jespers. Den efterfølgende middag går naturligvis op i misforståelser m.m. De burde skilles i fordragelighed, selvom snakken gerne skulle gå bagefter hjemme hos familien Jespers.

Derefter griber plotelementerne ind i hinanden, de persondrevne konflikter optrappes, hvilket gerne skulle pege i retning af et sammenbrud hos flipperne, og en rystet grundvold hos familien Jespers. Flipperne indser at den såkaldte 'landsby-idyl' på mange måder ikke lige var det de havde regnet med. Undervejs skal der være en række pinlige episoder, alm. forviklinger og en god portion sex.

Det endelige klimax opstår, hvor situationen definitivt er gået i hårdknude, familien Jespers har mere eller mindre vundet, og flippernes sammenhold er gået i opløsning.

Lige indtil Ingrids og Jespers' søn, Michael, kommer tilbage fra København, og erklærer sit forræderi mod traditionerne – at han er flyttet i kollektiv i københavn, og at han nu er på vej til Asien/ Afghanistan.

Efter en kort reaktion, forlader vi de to familier, og spillet er slut.

Bønderne

Jespers Jespers

Familien Jespers patriarkalske overhoved.

Ingrid Jespers

Gift med Jespers, typisk bondekone.

Karlen Kresten

Den dovne karl med et undertrykt libido.

Biavlerne(flipperne)

Valentin

Vatpik, Sexuelt understimuleret.

Dolle

Biseksuel, kæreste med både Valentin og Charlotte.

Charlotte

Feminist, lesbisk og digter.

Metode

Et ord om metoder

Metoder er metoder. Alle har deres måder at spille på. Egentlig bryder jeg mig ikke om at diktrere, hvordan man skal spille. Det kan virke irriterende, at den her scenarieforfatter vil have, at man skal gøre noget på en bestemt måde, som man iøvrigt synes er dum, og man ville selv have gjort det på en anden, bedre måde. Se istedet dette som en hjælp, snarere end et diktat. På de følgende sider vil jeg redegøre for en metode, som jeg har anvendt i Bondemænd og biavlere. Da det i høj grad er metoden, som er udslagsgørende for, at scenariet skal virke, har jeg valgt at placere afsnittet her, og ikke i et appendix. Derudover mener jeg at scenariet, hvis der bruges en anden metode, vil miste sin berettigelse.

Komik

Forestil dig, at du sidder foran dit fjernsyn, og ser en komedieserie - det er sjovt, du griner og morer dig over forviklingerne og pinlighederne. Det du så skal lægge mærke til, er at for skuespillerne, er det ikke sjovt - når Fraiser bliver lukket udenfor i regnvej, tror jeg ikke hans rolle synes, at det er specielt sjovt - men beskueren griner. Det jeg taler om, er den ufrivillige morsomhed. For skuespilleren(eller rollespilleren) er situationen gravalvorlig. Det er dette ideal, spillerne skal opfylde i bondemænd og biavlere. De skal spille deres roller med absolut troværdighed, for først når denne troværdighed er etableret, opnår man det reelt komiske element. Det komiske element træder ind i kraft af, at spillet *bliver* sjovt, ikke at det *er* sjovt.

For at blive i komiker-analogien, så ser man heller ikke komikere grine. Men nogen gange, nogen gange, så bliver det så sjovt, at de ikke kan holde masken. Og når de gør det, så *ved* man at det er rigtig, rigtig sjovt (så sjovt at de falder ud af rollen). Det er dette rolleudfald jeg i sidste ende stræber efter, og som på ingen måde skal holdes tilbage. Med andre ord: Det ikke meningen, at det skal være sjovt, det komiske skal ikke forceres, men skal opstå af sig selv.

Bipersoner

Den grundlæggende tese er, at alle roller spilles af spillerne. Jeg lader ikke spillerne forberede sig på andre roller end deres hovedperson. Spillerne skal selv finde et udtryk, som de mener passer til bipersonerne. Dette er kun muligt, hvis bipersonerne er typiske. Altså, postbudet er et postbud i idealtypisk forstand, og skal spilles på samme måde. Det betyder, at bipersonerne ikke får nogen særlig dybde – andet end den personlighed, som spilleren tillægger dem. De bliver, sammen med hovedpersonerne, spillernes redskaber til at fortælle den bedste historie; en historie som vel at mærke er deres helt egen.

Med andre ord: Du styrer det overordnede plot og iscenesætter scenerne, mens de bestemmer *hvordan* historien fortælles.

Metode

Intriger

I de fleste scenarier er der en eller anden form for intrige. Det handler i bund og grund om, at nogen gerne vil opnå noget på bekostning af andre. Dette element er også indeholdt i bondemænd og biavlere – dog på en lidt anden måde.

Her er intrigen ekspliciteret - 'hemmelighedslaget' ift. spillerne er borte. Man kunne sige at 'intrigerne' istedet er *konflikter*. Det bedste eksempel på en ekspliciteret intrige, er Jespers kamp for at få bistaderne tilbage fra flipperne, uden at de opdager, at det er det han er ude på. *Spillerne* er udmærket klar over det, og bruger det til at skabe komikken. Deres *spilpersoner*, derimod, er uvidende om Jespers mål.

Den subtile inflydelse

Nu når spillerne har så meget magt over fortællingen, hvordan sørger man så for at påvirke handlingen, sådan så at plottet forløber den vej man gerne vil have, *uden* at spillerne føler at deres frihed forsvinder? Løsningen er at være subtil. Spillerne ved, at du kun er ude på at gøre historien bedre, sjovere og mere helstøbt. Enkelte steder er det oplagt for spillerne at gøre det de skal gøre. Enten ved at det er indbygget i deres karakter, eller ved at det bliver givet som præmie for scenen (at de skal opnå et eller andet). Der hvor det bliver interessant, er at styre spillerne *under* en scene. Det man kan gøre er at være ligesom en instruktør. Sige direkte til spilleren, hvad han/hun synes, eller har lyst til at gøre. I forvejen er spillerne godt klar over at de bliver styret, rent scenemæssigt, så det er kun et problem, hvis man vil gøre noget som strider imod karakterens væsen(eller spillerens billede af samme).

En advarsel

Da spillerne råder over en stor frihed over fortællingen, kan de også riscikere at destruere den. Det vil typisk være i situationer, hvor en konflikt tager overhånd, og truer med at gøre en fortsættelse umulig. Her er der flere løsningsmuligheder:

Man kan stoppe scenen, og afrunde den på en måde, så situationen bliver udglattet. Metoden kan virke meget voldsom, og er helt klart *ikke* at foretrække. Men det kan blive nødvendigt. Mere elegant er at introducere nogle af de andre karakterer, hvis det kan lade sig gøre rent kronologisk/geografisk, og få dem til at ordne sagerne for sig. Jeg er sikker på at spillerne udemærket kan se, hvis en scene går for langt, men ofte *kan* man ikke gøre andet end at gå linen ud. Er det gået galt, så lad der gå nogle dage, skab en ny scene, hvor karakterer på begge lejre modererer problembørnene.

Derudover er den største trussel *spillere som spiller for meget*, hvor absurd det så end kan lyde.

Hvordan man undgår dårlige spillere

Der er ikke noget der hedder dårlige spillere. Der er noget der hedder forkert informerede spillere. Det jeg vil sige er, at det er *meget* vigtigt at fortælle spillerne hvordan spillet skal spilles, dels så de ved det, og dels at de kan tilpasse deres spillestil til det.

Metode

Selve håndværket

Følgende afsnit skal handle om, hvordan du begynder og afslutter en scene. Jeg mener at det bedst vil kunne illustreres igennem et eksempel:

“Ok, næste scene foregår hjemme hos Jespers. Ingrid er i køkkenet, da postbudet kikker forbi. Du[peger] spiller rollen som postbudet, og har et brev med fra deres søn, Michael. Du har et godt øje til Ingrid. Værsgo...”

[Scenen udspilles, ord udveksles og brevet fra Michael overdrages. Ingrid bliver glad, og inviterer postbudet ind på en kop kaffe...]

I det samme kommer Jespers ud fra laden. Du[peger på Jespers] er stadig sur over at han snød, da I spillede kort sidst.

[Scenen fortsætter indtil postbudet får nok af Jespers og ‘osse skal videre’]

Godt, næste scene...”

Det burde skinne tydeligt igennem, at den vigtigste egenskab, hos dig som spilleleder, er *intuition*. Det er kun dig, der kan vide, hvornår en scene har givet det sidste den kan, hvornår mulighederne for spilpersonernes udfoldelse er udtømt, men vigtigst af alt: At vide hvornår man skal stoppe *før* det går galt, og spillene gør noget som ødelægger deres historie i at kunne fortælles, eller plottet i at fuldbyrdes.

I eksemplet trækker jeg også et andet dramatisk fif ind: Ændring af den oprindelige situation(Jespers kommer ind). Det skaber en ubalance i den orden spillerne har fået etableret i starten(småtalk mellem Ingrid og postbudet), og en trussel mod denne orden træder ind på scenen(Jespers), og en konflikt opstår(snyd). Det er denne dynamik, som gør at spillet stadig er uforudsigeligt, og dermed interessant, *selvom* spillerne ved de kan styre handlingen.

Som det sidste vil jeg pointere, at du *altid* har muligheden for at skabe en ny scene eller udforske et element, som dukker op undervejs. Du har de faste roller, bipersoner og settingen. Dialogen og scenens handling skal spillerne nok selv kreere, blot de har nogle retningslinier at gå efter. Disse retningslinier giver du dem i starten af scenen(se eksemplet ovenfor).

Metalag

Som det kan ses i eksemplet, så er der et meget tydeligt metalag. Altså selve ‘teknikken’ bag rollespillet skinner igennem. Der bliver talt direkte til spilleren, der bliver talt om ‘scener’ o.s.v.

Det er et bevidst valg fra min side. Jeg mener at ved at gøre metalaget meget tydeligt, forstærker man min egentlige pointe omkring komedien; at man først og fremmest spiller sin rolle, og dernæst griner.

Derudover bliver det lettere at skifte scene. I almindelige scenarier er der ofte indbygget en streng kausalitet - scene følger scene, og der skal være en logisk forbindelse imellem scenerne (fx. en gennemgående karakter). Kausaliteten bliver her brudt op. Det er ikke nødvendigt at sørge for handlingernes kontinuitet. De enkelte scener er *nedslag* i historien - vel at mærke de mest interessante eller bedst formidlende af slagsen.

Hovedpersoner

Et forbehold

Dette afsnit vil kort introducere dig til hovedpersonerne. Du skal være opmærksom på, at det er et meget overordnet billede af hovedpersonerne, der bliver tegnet. Der vil givetvis være forskel på den måde, jeg præsenterer dem, og den måde spillerne vil spille dem i praksis. Det du skal få ud af dette afsnit, er et overblik, som gerne skulle sætte dig i stand til at anvende hovedpersonerne på den bedste måde i de enkelte scener.

Generelt om bønderne

Jespers, Ingrid og Kresten har boet hele deres liv i landsbyen. De er født og opvokset i den, og er derfor ganske godt socialiseret. De lever i store træk efter de samme moralkodeks som deres forældre, omend nogle ting har forandret sig. Fjernsynet er kommet til, de lytter til Giro 413, og hygger sig med suppe, steg og is. De repræsenterer de gode gamle danske traditioner. Kresten falder dog lidt ud, da han stadig er ung(og har meget at lære, som Jespers ville sige). Derudover er deres eksistens er ret fastlagt.

Generelt om biavlerne

Valentin, Dolle og Charlotte er meget forskellige fra familien Jespers. For det første kommer de fra København, er kollektivister, frisindede og generelt åbne for alt mellem himmel og jord. Som alle flippere dyrker de deres egen pot i baghaven(dog ikke endnu), kun afbrudt af en god gang 'chokolade' når en af vennerne har riscikeret liv og lemmer for at tage til Afganistan(eller hvor den slags nu gror). Det har utrolig mange fantastisk dårlige ideer. Halvdelen af dem er naive, og resten af dem er håbløst urealistiske. Det afholder dem dog ikke i at forsøge sig. For dem er forsøget mere værd end resultatet.

Et ord om casting

Grundlæggende skal du gøre, hvad du selv er tryk ved. Er du i tvivl, så afprøv spillerne først. Kast dem for løverne (spil nogle situationer, som ikke har direkte relevans til scenariet), og se hvordan de reagerer. Giv dem så senere deres karakterer. Formålet er at få dem blødt op, gjort dem klar, få sproget på geled, og give dig indblik i, hvilke spillere du har med at gøre. Samtidig er det en øvelse i hvordan Bondemænd og biavlere fungerer. *Se forslagene i afsnittet **Introsener***

Hovedpersoner

Jespers Jespers

Jespers tænker kun på bistaderne og Anton, hans tyr. Han vil naturligvis ikke fornærme flipperne, men vil på vanlig provinsiel maner, forsøge at få talt sig til bistaderne, istedet for at betale for dem. Oven i problemerne med bistaderne, har han et hyr med at få Kresten til at lave noget, og en ulidelig venten på onsdagene (hvor der venter sex med Ingrid). Jespers er lidt af en udspekuleret djævel, men er god nok på bunden. Flipperne er for særprægede til at Jespers kan forstå dem. Derudover hjælper det heller ikke, at han kun hører det han selv vil høre.

Ingrid Jespers

Er på mange måder traditionel. Hun glæder sig til om torsdagen, for så er der en hel uge til, at Jespers vil 'kende sin hustru' som man siger i bibelen. Men det er hendes pligt som hustru, og den har hun tænkt sig at opfylde. Ingrid elsker at sladre, og taler da også meget i telefon med sine veninder. Ingrid savner momentet til at bryde med Jespers, selvom hun til en vis grad, sidder på magten i familien. Er i begyndelsen åben overfor flipperne, men lukker sig til, efter det går op for hende, at de har brudt med traditionerne og de gode kristne værdier – det hun ikke selv tør, men måske burde.

Kresten

Kresten er familien Jespers karl. Han hjælper dem efter at deres søn Michael tog på Landmandsskole i København. Jespers er altid efter Kresten, men det er nok mest fordi der ikke er så meget at lave. Ingrid kompenserer for dette, ved at være ekstra sød overfor Kresten. Kresten er den, der skal fristes af de nye tilflyttere, med sex, drugs og rock'n'roll, Derudover kompliceres det hele af, at hans kæreste, Anne-Marie, er seksualforskrækket, og kun vil lave noget frækt *efter* de er gift (til Krestens store fortrydelse). Alt i alt, bliver det naturligvis en pinlig affære.

Hovedpersoner

Valentin

Valentin er en slapssvans, og er hoppet med på flipper-bølgen, nok mest på grund af den fri sex. Valentin er absolut ikke tilfreds med, at hans kæreste også er kæreste med Charlotte. Han tør ikke sige noget til hende, da han jo også selv har været sammen med andre piger. Derfor går han rundt bliver mere og mere frustreret. Bedre bliver det ikke, da hans kæreste får et godt øje til den veludstyrede Kresten. For Valentin står valget mellem at fortsætte flippereksistensen, eller falde tilbage til den traditionelle livsform, expliciteret i hans forhold til det seksuelle frisind.

Dolle(egl. Ditte)

Er biseksuel og lever i et åbent forhold med Valentin og Charlotte. Det er hende, der har bukserne på i forholdet, og har bestemt, at hun også er til piger. Overvejer at blive 100% lesbisk. Så møder hun Kresten, som er en 'rigtig' mand – i modsætning til Valentin/Charlotte – og så opstår der problemer. Dolle er in-too-deep med new-age. Bekender sig til buddha, og har en forkærlighed for indianernes harmoniske livsstil.

Charlotte

Er lesbisk og feminist. Er også kæreste med Charlotte, selvom hun allerhelst vil have hende for sig selv. Er egentlig ikke forelsket i Dolle, men er kun sammen med hende, fordi manden ikke skal dominere parforholdene. Hun har tvunget Valentin til at gå med sympatibind, når det er på den tid af måneden. Hun skriver (håbløse) lesbiske bekendelses-digte, og ser alle mænd som ufuldstændige kvinder. I mødet med landsbyen, bliver alle hendes forstillinger om manden og mandens dominans, bekræftet.

Bipersoner

Bipersoner som værktøjer

Bipersonerne er dine værktøjer. Desværre er det ikke dig som styrer dem, hvilket betyder at dine vinger bliver stækket ift. almindelige scenarier. Det betyder dog ikke, at bipersonens vigtigste karakteristika forsvinder - at styre en handling. En bipersonsrolle skal altid følges af en beskrivelse af, hvad bipersonen skal opnå i scene. Det skal naturligvis kamoufleres, men trods alt siges.

Hvordan man bruger dem

Spillerne får ikke noget ark med deres bipersoner. Når du starter en scene, ridser du situationen op, samt fordeler evt. bipersoner, og sætter dem i en bestemt tilstand(om de er sure, fulde eller noget helt andet. Se også eksemplet s. 8.

Beskrivelserne af bipersonerne

Da spillerne ikke får disse sider at se, er det nødvedigt, at du beskriver hvordan bipersonerne er. Det behøver du typisk kun at gøre første gang bipersonen optræder. Grunden til at spillerne ikke har fået et separat ark med bipersoner, er at bipersonerne er med til at fortælle

Michael

Michael er Jespers og Ingrid's søn. Var oprindeligt taget til København for at gå på Landbohøjskolen på Frederiksberg. Faldt dog hurtigt for flipperbevægelsen og flyttede i kollektiv. Ringer ind i mellem hjem for at spørge efter (flere) penge. Kommer hjem i sidste scene iført fuld flipper-orнат.

Ingrid's veninde, Dorthebet

En rigtig sladretaske. Er vokset op med Ingrid, hvilket man godt kan mærke. De er som to dråber vand. Er træt af, at hendes mand ligger syg hjemme.

Niels, Ingrid's venindes(Dorthebets) mand

Langtidssyg med brækket(forstuvet) albue. Er hjemme, og er ganske irriterende. Læser alt for meget avis, og gør en dyd ud af at kommentere den.

Hvem skal spille hvad?

I beskrivelserne af scenerne har jeg i parentes under bipersonen skrevet, hvem der skal spille rollen. Det er at foretrække, at det er den samme der spiller den samme rollen under hele spillet. Dog kan der opstå problemer, hvis en biperson og en hovedperson med samme spiller er med i samme scene.

Avisens telefonpasser, Lykke

Lykke er en usikker pige, der tager imod alle opkald på avisen. Bryder sammen under pres og kan ikke tåle kaffe.

Journalisten, Pihl

Pihl er meget træt af lokalstof. Ville helst være på en større avis, men talentet rakte ikke langt nok. Leder efter historien, der kan få ham ud af lokalpressen(får den aldrig).

Posten, Almer

Læser andre folks breve, snyder i kort, og er generelt alt for nysgerrig. Prøver altid at komme i lag med de lokale koner(forgæves).

I allersidste scene er der en situation hvor Valentins spiller også skal spille bisperson(Michael), men skaden er her minimal, da fokus netop i denne scene er på bipersonen.

Bipersoner

Landsbyens mægung(er)(3 stk)

De tre mægung(er) er som mange andre landsbyrødder. De er meget interesserede i alt, hvad der er anderledes og kan skydes efter.

Ingbert

Ingbert er fra Sverige, har meget lyst hår, kører med lokalavisen, og har derudover en tåbelig svensk accent.

Lille kresten

Er meget lille af vækst, og har konstant to striber snot løbende ned ad overlæben, selvom det ikke er vinter.

Henrik

Henrik er bøllen blandt de tre mægung(er). Skyder med luftbøsse efter småfugle, og indtager klart lederrollen blandt ungerne. Henrik er en rigtig pestilens, og ryger sine forældres smøger.

To gamle damer

Det er altid sjovt at få lov til at spille en gammel dame. De to pragteksemplarer her kommer stort set aldrig ud, men ved alligevel alt om alle. De sidder hos Marie, og holder øje med gaden igennem gadespejlet, mens de drikker kaffe.

Marie & Inger

Har alt for lidt at lave. Sure som en citroner, bestiller ikke andet end at tale om, at de gamle dage var meget bedre. Er begge af den type, der slår med stokken(og tasken), når de endelig bevæger sig ud.

De to gamle mænd

Anders og Laurids sidder altid udenfor købmandsbutikken, og kommenterer biler, de forbipasserende piger og livet som gammel.

Gammel mand, Anders

Kan kommunikere med Laurids næsten uden at sige et ord. Har siddet foran købmandsbutikken siden han blev født.

Ældre mand, Laurids

Laurids er lidt for frisk. Har potens nok til en hel landsby. Kommer altid med frække bemærkninger til pigerne(og Valentin).

Købmanden, Lars

Har verdens dårligst udrustede købmandsbutik, men tror selv, at han har alle varer i verden på lager. Er træt af de to gamle pestilenser udenfor døren.

Kunde, Martha

Selvom Marthas køleskab er fyldt er hun altid på indkøb. Misforstår alting, og har udviklet sukkersyge i en alder for tidlig. Hendes mand er meget glad for mad.

Isenkræmmeren, Mårten

Er en svinder og en charlatan. Den eneste han ikke har snydt endnu er Jespers. Har et imponerende udvalg af selvkørende græsslåmaskiner.

Om brug og ikke-brug af bipersoner

Som du vil lægge mærke til, er der nogle af bipersonerne, som kun optræder i en enkelt eller to scener. Det betyder ikke at de kun skal bruges de par gange. Du kan altid lave en ny scene, hvor bipersonerne optræder. Det er ikke et krav at hovedpersonerne er med i scenen, så længe at den bidrager positivt til historien. En god ide er at bruge bipersonerne til at gøre *verden levende*, eller give et portræt af landsby-miljøet.

Bipersoner

Krestens kæreste, Anna-Marie

Er sød som sukker, glat som honning, hvide kjoler og duft af sommer. Krestens kæreste og Dorthebets datter. Nul sex før ægteskabet.

Flipperne fra det gamle kollektiv

Det gamle kollektiv er et typisk forstads-københavnsk kollektiv. Pot i baghaven, plakater fra diverse arrangementer, og et køkken der roder ganske forfærdeligt. De forskellige personligheder er mindre vigtige.

Kasper

Kasper er kæreste med Karina. Kan ikke rigtig tåle pot, og går altid kold.

Alice

Alice har haft et godt øje til Valentin, men ville ikke bryde Valentin og Dolles forhold. Bor i kollektiv på grund af dets kulturelle frisind. Glad for alt der ikke er dansk.

Karina

Karina er rigtig fornuftig, engageret i politik, og har flere gange været i konflikt med ordensmagten.

Tupperware-demonstratricen, Randi

Randi har fundet sit kald: Tupperware. Har udviklet en lidt for professionel metode til at forklare om tupperwarens fortræffeligheder.

Chefredaktøren, Bing

Bing ryger for mange cigaretter, er stresset, men formår, trods alt, alligevel at yde optimal service.

Tyren Anton

Der er naturligvis ingen, der skal spille Anton. Tyren er med her, fordi den er en central figur. Anton er et mildest talt et pragteksemplar. Der er stadig mange gode alvsår tilbage i Anton. Jespers og Anton har en sær forståelse for hinanden; en forståelse som Kresten absolut ikke deler.

Derudover...

De nedenstående bipersoner har ikke nogen fast scene knyttet til sig, men der kan opstå situationer hvor de kan være handy.

Præsten, Reinhardt

Venlig mand, går oprigtigt ind for næstekærlighed. Lader sig let rive med af en stemning.

Landsbylægen, Helmer

Stille og rolig. Ved godt hvornår han skal vende det blinde øje til. Har selv læst i københavn, og har set lidt af hvert i den forbindelse.

Landsbytossen, Kutte

Hvis man ikke vidste bedre, kunne man godt forstå hans mumlerier som dybe og fulde af mening om universet og alt det der.

Introsccener

Introduktion

Følgende er de scener jeg omtalte i afsnittet om hovedpersoner. Deres formål er at sætte spillerne i stand til at forstå scenariets metode og gøre dem parate til selve spillet. Det er ikke en nødvendig del af scenariet, og kan sagtens springes over, hvis du skønner det fornuftigt. Fordelen ved at bruge introsccenerne er dels, at introducere spillerne til scenariets metode, og derudover som værktøj i casting-sammenhænge. Scenerne indeholder ikke roller til alle seks spilpersoner på samme tid, men givet scenernes særlige karakter og formål, er dette af mindre betydning

Sex med kæresten

“Din kæreste er kommet for hurtigt. Du nåede ikke at få noget ud af det. Det er du rimeligt træt af, for det sker efterhånden ret tit.”

Lærerværelset

En af lærerne har et alkoholproblem. Under det store frikvarter(frokostpausen), kommer han beruset fra biologilokalet ind i lærerværelset.

Natbus

“Du skal hjem fra byen, og tager natbussen. Men du har kun ét klip tilbage på dit klippekort, og skal bruge to(nattakst). Du *skal* med bussen. Buschaufføren er sur og gnaven, og der er et kærestepar som bare vil hjem.”

Mobiltelefonsamtale

“Din mor har fødselsdag. Du vil hellere i biografen med drengene. Du ringer til hende for at sige at du ikke kommer.”

Indrag senere faren som brokker sig.

Scene- & bipersonsoversigt

Scener(ordnet 'kronologisk')

Hjemme hos Jespers
Flipperne flytter ind
Avisen kommer
Det første møde
Købmanden
Jespers ringer til Avisen
Buddha flytter ind
Middag hos Bønderne
Brev til Michael
Charlotte og posten
Kresten og Anne-Marie
Reportagen
Kresten lurur
Valentin kommer
Krestens skævert
Efterspil i kollektivet
Havearbejde
Valentin onanerer
Krestens kæreste vælter
Slagsmål
Telefon til kollektivet
Invitation til kortklubben
Avisartiklen
Qvindemøde
Kortklubben
Til Tupperwareparty
Michael ringer hjem
Kollektivet kommer
Onsdagssex
Kollektivet fester
Middag hos flipperne
Michael vender hjem

Bipersoner(ordnet efter spiller)

Jespers

Flipperen, Karina
Niels, Dorthebets mand
Laurids, ældre mand
Møgungen Henrik

Ingrid

Købmanden, Lars
Flipperen, Alice
Lille Kresten, mægunge
Landsbytossen, Kutte

Kresten

Anders, gammel mand
Journalisten, Pihl
Flipperen, Kasper
Tupperwaredemonstratricen, Randi

Valentin

Avisens telefonpasser, Lykke
Sønnen, Michael
Dorthebet, Ingrid's veninde
Landsbylægen, Helmer

Dolle

Ingbert, den svenske mægunge og avisbud
Inger, gammel sur dame
Posten Almer
Præsten, Reinhardt

Charlotte

Kunden, Martha
Isenkrammeren, Mårten
Marie, eddikesur gammel dame
Chefredaktøren, Bing
Anne-Marie, Krestens kæreste

Scenekatalog

Bondemænd & Biavlere

Personer
Jespers
Ingrid
Kresten

1. Hjemme hos Jespers

Det er meget tidligt om morgenen. Kresten er meget træt, og er i færd med at falde i søvn op af møggreben, da Jespers kommer. Han får skældud, og får hurtigt rubbet neglene. Jespers går ud for at se til tyren Anton, hvorefter Ingrid kommer ud til Kresten med en kop kaffe og en ostemad.

Personer
Jespers
Ingrid

Bipersoner
Avisbudet Ingbert
(Dolle)

3. Avisen kommer

Det har været en hård dag. Men nu er der kaffe, og avisbudet har været der med avisen. Jespers har ventet i spænding på avisen. Det er her der er en reportage fra weekendens dyrskue. Til Jespers store overraskelse har de stavet hans navn forkert (Jespers Jespersen).

Scenen stopper ved at Kresten kommer ind, og gør opmærksom på at de nye er flyttet ind, og at de er på vej mod gården.

2. Flipperne flytter ind

Efter en lang rejse i en overfyldt 2CV, er flipperne endelig ankommet. Husmandsstedet trænger til en kærlig hånd, men først skal der flyttes ind. Alle pakkenellikerne skal ind i huset. Selvfølgelig er der noget de har glemt, og hvor katten er katten henne?

Personer
Valentin
Dolle
Charlotte

4. Det første møde

Flipperne har besluttet sig for at sige hej til deres naboer. Mødet skal være forholdsvis kort, men det skal resultere i, at de bliver inviteret til en middag på et senere tidspunkt.

Det er i denne scene, at de to grupper får set hinanden an, hvad det kan medføre af forviklinger

Personer
Alle

Personer
Valentin

Bipersoner
Laurids, gammel mand
(Jespers)
Anders, gammel mand
Kresten)
Købmanden, Lars
(Ingrid)
Martha
(Charlotte)

Udvidelsesmuligheder
Du kan efter Valentin har købt ind, lade de to gamle damer kommentere det hele. De har selvfølgelig fulgt med via deres gadespejl.

Personer
Valentin
Dolle
Charlotte

5. Købmanden

Der er intet mad i flippernes nye hus. Dolle og Charlotte har derfor fået Valentin til at tage hen til den lokale købmand for at købe ind. Der bliver skulet gevaldigt til Valentin, da han kommer ind til købmanden. Først bliver han forulempet af de to gamle mænd, Anders og Laurids, der tror han er en pige, og siger frække ting til ham. Inde i købmandsbutikken er den emsige købmand, Lars, meget nysgerrig, påståelig og har absolut ingen af de eksotiske ting, Valentin forsøger at købe. Martha, der også er på indkøb, har øjne så store som tekopper. Situationen tilspidser, og bliver for meget for Valentin, da de to gamle kommer ind.

7. Buddha flytter ind

Dolle har brugt det meste af sin tid på at indrette bederummet. De er de to andre ret trætte af. Hun forsvarer sig med at buddha da også er flyttet ind, og at der er så meget dårlig karma herinde efter den tidl. ejer.

6. Jespers ringer til Avisen

Jespers ringer til avisen for at brokke sig over, at de har stavet hans navn forkert. Jespers har hidset sig rigtig op. Sekretæren han får fat i, bryder sammen i telefonen, og giver røret videre til en chefredaktøren. Jespers skal forklare hele situationen igen. De er selvfølgelig kede af udviklingen på avisen, og lover at komme ud til Jespers for at lave et portræt.

Bagefter skælder Ingrid Jespers ud for at have været for hård. Derefter skælder han ud på Kresten.

8. Middag hos Bønderne

Ingrid har været i køkkenet hele dagen for at forberede den store bondemiddag. Flæskesteg, kogte hvide kartofler og grønne bønner. Som et raffinement er der Krestens livret, citronfromage, til desert. Der er lagt op til konflikt, da flipperne er vegetarer.

Scenen er forholdsvis rolig, Jespers viser Valentin rundt på gården, hvor der dvæles en del ved Anton. Dolle og Charlotte derimod, må blive inde i køkkenet, hvor der tales pigesnak.

Aftenen skulle gerne forløbe stille og roligt, dog fyldt med de oplagte misforståelser m.m.

Personer
Jespers
Ingrid
Kresten

Bipersoner
Avisens telefonpasser, Lykke
(Valentin)
Chefredaktøren, Bing
(Charlotte)

Personer
Alle

Bipersoner
Ingen

Udvidelsesmuligheder
Måske ringer Michael
(Valentin)

Jespers er selvfølgelig meget interesseret i de der bistader.

Personer
Ingrid

9. Brev til Michael

Scenen giver mulighed for Ingrid at opsummere, hvad der er sket. Dernæst for at introducere sønnen, Michael.

Personer
Kresten

Bipersoner
Anne-Marie
(Charlotte)

Scenen foregår på en bænk inde i byen

11. Kresten & Anne-Marie

Det er kommet til den tid, hvor Kresten og Anne-Marie skal have *den der snak*.

Anne-Marie vil ikke have sex før ægteskabet, hvilket Kresten gerne vil. Kresten kan ikke lige forlige sig med at blive gift, og vil derfor prøve alt andet end at tage springet.

Scenen skal ende med at Kresten bliver afvist af Anne-Marie, hvorefter hun tager hjem.

10. Charlotte & posten

Posten Almer har lagt sin rute lidt om, for at se på de nye tilflyttere. Da han kommer til flipperne er Charlotte igang med at grave med en skovl.

Almer flirter med hende, uden dog at forstå, at hun absolut ikke er interesseret. Men Almer er forelsket.

Almer begiver sig videre til Familien Jespers gård, hvor han ikke kan lade være med at lægge an på Ingrid. Jespers forstyrrer dog hans ærinde, med anklage om snyd, da der sidst blev spillet kort i kortklubben.

12. Reportagen

En lettere irriteret journalist(m. kamera) fra avisen kommer ud til Jespers for at lave et (for ham ligefyldigt) portræt af Anton og Jespers, som aftalt. Hverken Kresten eller Ingrid er hjemme - intet kan forstyrre hans artikel.

De begynder, og Jespers viser stolt Tyren frem. Der bliver taget nogle billeder og Jespers snakker.

Lige indtil Charlotte kommer forbi for at låne noget værktøj. Hun er lige pludselig langt mere interessant end Jespers og hans ko, til reporterens store glæde og Jespers irritation.

Personer
Charlotte

Postbudet, Almer
(Dolle)

Scenere optræder Jespers og Ingrid.

Personer
Jespers

Journalisten, Pihl
(Kresten)

Scenen flytter over til flipperne, hvor reporteren rigtig får tilfredstillet sin nysgerrighed.

Samtidig kommer Ingrid hjem til Jespers er ikke ligefrem er i hopla. Hun har selvfølgelig set journalisten hos flipperne.

Personer
Kresten
Dolle

13. Kresten lurere

Kresten er lettere oprevet over at Anne-Marie ikke vil noget. På vej hjem kommer han forbi flippersnes husmandssted. Kommer lige til at kigge ind gennem vinduerne, og ser Dolle sidde i bederummet og lave yoga(der er frækt i Krestens øjne).

Kresten bliver inviteret indefor på en kop the, en lille joint og efterfølgende sex.

14. Valentin kommer

Midt i Dolle og Krestens seksualakt, kommer Valentin ind.

Kresten er den der er mest rystet, og har mest af alt lyst til at smutte så hurtigt som muligt. Han ved godt at Valentin og Dolle er 'kærester'. Han får dårlig samvittighed, og stikker af med bukserne nede om benene. Jointen har gjort ham helt konfus.

Personer
Dolle
Kresten
Valentin

15. Krestens skævert

Da kresten endelig kommer hjem, tør han ikke gå ind i huset, da Ingrid og Jespers sidder og snakker. Han går derfor ud i stalden ved siden af Anton, og falder i søvn, med bukserne nede om haserne
Jespers har naturligvis hørt noget, og kommer kort efter ud i stalden, hvor han ser det sørgelige syn.

Kresten er skæv, hans øjne sejler, og han ser alvorlig syg ud. Derudover er Jespers stadig muggen, og så ligger Kresten ude ved tyren(som han ikke må). Ingrid redder ham, og måske tilkaldes landsbylægen.

Personer
Kresten
Ingrid
Jespers

16. Efterspil i kollektivet

Der er krise i kollektivet. Valentin har indkaldt til samtale i fællesrummet.

De skal diskutere, hvad der lige er sket.

“Dolle må bolle med hvem hun vil. Havde I ikke et åbent forhold. Sålænge der ikke er følelser involveret.” er sætninger som gerne må sætte dagsordenen. Men det skal nok komme af sig selv.

Personer
Valentin
Dolle
Charlotte

Personer
Valentin
Dolle

Note: De fire næste scener
forløber ud i et.

17. Havearbejde

Dolle er ude i haven og arbejde. Valentin kommer forbi, og har lyst til at bolle. Han har selvfølgelig dårlig samvittighed fra episoden med Kresten, og den måde han reagerede. Dolle er stadig muggen, og afviser Valentin.

Personer
Valentin
Kresten

Anne-Marie
(Charlotte)

19. Krestens kæreste vælter

Anne-Marie kommer cyklende på vej ud til Kresten. Hun har hørt at han er blevet syg. På vej hen til Jespers gård, får hun øje på den nøgne Valentin og vælter.

Kresten vidste at hun ville komme, så han har siddet og holdt øje med, hvornår hun kom. Han lagde godt mærke til Valentin, men tænkte ikke videre over det (og så var der stadig episoden fra før).

Da Valentin ser hun styrter, løber han (stadig nøgen og med erektion) hen til Anne-Marie for at hjælpe. Hun skriger, naturligvis. Og så kommer Kresten...

18. Valentin Onanerer

Efter afvisningen fra Dolles side, går Valentin mukkende ud til bistaderne. Naturen, biernes summen og det smukke sommervejr er overvældene. En følelse af harmoni overvælder Valentin. Han afklæder sig, og sætter sig mellem de summende bistader. Harmonien er total, og han kommer til at røre sig selv dernede, for at opnå fuld ekstase.

Personer
Valentin

20. Slagsmål

Det er nødvendigt at være meget påpasselig med at denne scenen ikke kammer over. Brug Anne-Marie til at tøjle Kresten, og lad den nøgne og ellers forsvarsløse Valentin, ikke komme alt for meget til skade. Giv ham et blå øje e.l.

Går det helt galt, så kan Jespers komme til undsætning.

Personer
Valentin
Kresten

Bipersoner
Anne-Marie
(Charlotte)

Personer
Valentin
Dolle
Charlotte

Flipperen Kasper
(Kresten)
Flipperen Alice
(Ingrid)
Flipperen Karina
(Jespers)

21. Telefon til Kollektivet

Ovenpå al tumulten er det rart med lidt støtte fra ens gamle kollektiv.

Mens Valentin sidder med en rødbede på øjet(de er jo vegetarer), så ringer Charlotte eller Dolle til det gamle kollektiv for at få lidt støtte. Det er alligevel ikke så let at bo på landet.

Efter at have snakket med dem alle sammen, og Valentin har beklaget sin nød, beslutter kollektivet at besøge dem.

Besøget foregår i en anden scene.

Fortællerrækkefølge
Jespers
Charlotte
Niels, Dorthebets mand
Flipperne i København

Jespers(igen)

Scenen forløber som en serie af læsninger eller kommentarer fortalt af forskellige personer i landsbyen(og i københavn).

Scenen skal slutte hos Jespers igen, der så kan give den en afrunding.

23. Avisartiklen

Langt om længe er avisen med reportagen fra Jespers gård kommet i. Desværre bliver Jespers og Anton kun nævnt i en bisætning, resten af artiklen handler om flipperne, deres ideer, forestillinger os.v. Der er portrætter af dem alle sammen. Det er dog noget som spillerne selv skal finde på, da scenen har en anderledes struktur end de øvrige.

Avisartiklen bliver læst højt af forskellige personer til de mennesker de bor sammen med.

22. Invitation til kortklubben.

Posten har ikke helt opgivet tanken om Charlotte, og ringer til flipperne for at snakke med hende. Desværre er det Valentin der tager telefonen. For at starte en samtale, bliver posten nødt til at invitere Valentin med i kortklubben.

Personer
Valentin
Charlotte

Bipersoner
Postbudet Almer
(Dolle)

24. Qvindemøde

Ingrid er bekymret over, hvordan det går med deres nye naboer. Det sidste hun ønsker er konflikt. Derfor ringer hun til dem og inviterer pigerne med til et tupperware-party, hvor de rigtig kan snakke.

Dolle tager telefonen, men misforstår at det er et tupperware-party. Hun skal tro det er et møde i den lokale kvindeklub(dermed kan man få Charlotte til at blive fyr og flamme).

Dolle skal forklare/overbevise Charlotte om at de skal tage med, efter Dolle har talt i telefon med Ingrid.

Personer
Ingrid
Dolle

og Charlotte senere.

Jespers
Kresten
Valentin
Købmanden Lars
(Ingrid)
Mårten, Isenkræmmeren
(Charlotte)
Posten, Almer
(Dolle)

25. Kortklubben

Posten Almer blev nødt til at invitere Valentin med til kortklubben. Kortklubben spiller kort, mens konerne mødes.

Kortklubben holder til hjemme hos posten, og er en typisk ungkarlehybel, pinups, ugens rapport m.m.

Det skal komme som en overraskelse for de andre, at Valentin er der. Men spilles skal der.

...og Almer skal tages i at snyde, igen.

Personer
Michael
Jespers
Ingrid
Kresten

En mindre scene, hvis formål er at minde spillerne om Michaels eksistens.

27. Michael ringer hjem

Michael ringer hjem efter penge. Ingrid der altid tager telefonen, bliver rigtig glad for at høre fra ham.

Jespers skal kommentere hele samtalen, for tilsidst at tage røret, og høre hvad der nu er på færde.

Jespers er som bekendt ikke meget for at dele ud af sine penge, men det er trods alt hans søn.

Der kan komme en kommentar fra Kresten (der burde være rigtig træt af Jespers).

26. Til Tupperwareparty

Kvinderne mødes hjemme hos Ingrids veninde, Dorthebet.

Dorthebets mand, der normalt spiller kort med drengene, ligger hjemme på sofaen og brokker sig over hvad som helst. Han har lige brækket sin arm og er en pestilens.

Charlotte har glædet sig til endelig at møde nogle ligesinde. Men da de viser sig at det er en tupperware-præsentation, er situationen helt anderledes.

Personer
Ingrid
Dolle
Charlotte

Bipersoner
Tupperware-damen, Randi
(Kresten)
Dorthebet
(Valentin)
Niels
(Jespers)

28. Kollektivet kommer

Det gamle kollektiv kommer på besøg. Efter den uheldige episode(scene 21), tænkte de at Valentin, Dolle og Charlotte trængte til noget opbakning.

De er parat til at feste hele natten, har taget noget rigtig god sort marok med.

Personer
Valentin
Dolle
Charlotte

Bipersoner
Kasper
(Kresten)
Alice
(Ingrid)
Karina
(Jespers)

Personer
Jespers
Ingrid

29. Onsdagssex

Onsdag er den dag, hvor Jespers og Ingrid har sex. Jespers har ventet hele dagen, har været ekstra omgængelig, og Ingrid har kunnet få ham til næsten hvad som helst.

I modsætning til alle andre dage går Jespers meget tidligt i seng.

Ingrid er i første omgang modvillig, men lader sig overtale. Men først er der en række forberedelser: Billederne skal vendes, sengene sættes sammen, så Jespers har en masse at se til, inden de kan gå igang. Efter sex bliver Jespers meget træt, hvorimod Ingrid er blevet frisk, og snakker til den søvndrukne Jespers.

Personer
Alle

Note: Denne scene kan ses som en slags opsummering på alt, hvad der er sket hidtil

31. Middag hos flipperne

Nogle dage senere. Flipperne har endelig fået deres ting på plads, og selvom tingene ikke helt er gået, som de skulle med naboerne, har de alligevel besluttet sig for at invitere familien Jespers til middag. Der kan være flere grunde til invitationen.

Enten for at få snakket ud om de misforståelser, der har været, eller for at annoncere, at de måske flytter tilbage til København, og måske kan der gøres en ende på striden om bistaderne. I det hele taget afhænger middagens indhold af, hvad der tidligere er sket.

Scenens egentlige formål er at sætte Michaels hjemkomst igang på det rette sted.

30. Giga-fest

Der er en stor fest under opsejling. Øllerne bliver flere og flere, der bliver rullet joints til den store guldmedalje. Kasper falder hurtigt i søvn, og festen går ligeledes i sig selv.

Det åbner dog mulighed for nogle månesteure. Valentin og Alice går ud for at se på bistaderne, og giver kort efter, efter for hinanden.

I mellemtiden har kresten besluttet sig for at gå en tur, som han plejer når Ingrid og Jespers går til den. Han møder Dolle, som står og græder, da hun har set Alice og Valentin sammen. Hun skal naturligvis trøstes, og hvad kan det ikke ende med?

Personer
Valentin
Dolle
Charlotte
Kresten(senere)

Kasper
(Kresten)
Alice
(Ingrid)
Karina
(Jespers)

32. Michael vender hjem

Under selve middagen banker det på. Det er Michael, der er kommet hjem for at gøre rent bord med sine forældre, og annoncere at han har set lyset, blevet flipper og er på vej til Indien for at finde en guru.

Der er lagt op til et opgør af de helt store, da Jespers og Ingrid ikke helt kan forlige sig med flipperne - og nu deres egen søn!

Personer
Alle

Bipersoner
Michael

Jespers Jespers

Velkommen til Bondemænd og biavlere

I dette rollespil kommer du til at spille flere roller. Du har en hovedrolle, men i løbet af scenariet kommer du til at spille mange flere roller. Rollen som Jespers er dog din gennemgående karakter. Du vil ikke få noget karakterark til de øvrige roller, du kommer til at spille. Disse roller er primært bipersoner og statister. Der vil forekomme scener, hvor du ikke er med. I de tilfælde skal du bare læne dig tilbage, og nyde historien som den udfolder sig foran dig.

Et sted i provinsen i 70'erne...

Du skal spille Jespers Jespers. Du er gift med Ingrid Jespers. Som familiens overhoved er du ganske egenrådig, og hører kun det du selv vil høre. I har karlen Kresten boende, efter jeres søn Michael, tog på landmandsskole i København. Du ved godt, at det er dyrt at gå på skole, men du synes dog at Michael ringer lige lovlig tit efter penge. Derudover har du fødderne solidt plantet i den danske muld, og der er ingen der løber om hjørner med dig – måske undtaget lige Ingrid, men hun er trods alt din kone, så det er vel på sin plads. Du elsker hende jo, selvom det ikke er noget, man siger højt.

Ingrid, kære Ingrid

Du og Ingrid har været gift i lang tid. Du synes hun er lidt for god af sig, specielt overfor Kresten, og så taler hun alt for meget i telefon. Og så er der hendes evindelige snak om at rejse på charterferie. Det er nu ikke noget du gider, og der skal jo også være penge til Michael; så det er kun blevet ved Ingrids snak. Hendes madlavning fejler dog intet, og onsdag er jo også den bedste dag på ugen.

Kresten

Du er jo ikke helt ung længere, så efter Michael tog på skole, har du haft Kresten til at hjælpe dig. Du synes, at Kresten slapper lige lovlig meget af, så du giver ham en røffel ind i mellem, men egentlig kan du godt lide ham, så længe han holder nallerne fra Anton, din præmietyr. Og så kan knægten jo slet ikke tåle alkohol.

Triumfen

Du er bondemand, og elsker dit husmandssted højere end end noget andet – eneste undtagelse er Anton, din stolthed og præmietyr. Du har lige vundet førsteprisen ved dyrskuets, og det er du meget stolt af. Der blev endda taget et billede af dig og Anton, så nu venter du bare på, at det skal komme i avisen.

Så er der lige sagen med bistaderne...

For godt og vel en måned siden var du over på din nabogård; gamle Johansens gård, hvor dine bistader står. Johansen døde for ungefähr et halvt år siden. Siden da har gården været forladt. Og jo, det er da lidt en kompliceret affære, det med bistaderne – du kom vist til at bygge dem lidt for tæt på Johansens grund. Men det tog Johansen ikke så tungt, så længe han fik et glas honning i ny og næ, så var det skam fint.

Lige indtil dén dag.

Du så eigendomsægleren vise tre højst besynderlige kvinder rundt. Du gemte dig bag bistaderne, men måtte løbe ud i marken, da en af dem fik øje på staderne. De vinkede til dig, men du fik hurtigt travt med at efterse kornet.

De nye købere

Du kunne godt lægge to og to sammen. Johansens gård var blevet solgt...

Ingrid Jespers

Velkommen til Bondemænd og biavlere

I dette rollespil kommer du til at spille flere roller. Du har en hovedrolle, men i løbet af scenariet kommer du til at spille mange flere roller. Rollen som Ingrid er dog din gennemgående karakter. Du vil ikke få noget karakterark til de øvrige roller, du kommer til at spille. Disse roller er primært bipersoner og statistiker. Der vil forekomme scener, hvor du ikke er med. I de tilfælde skal du bare læne dig tilbage, og nyde historien som den udfolder sig foran dig.

Et sted i provinsen i 70'erne...

Du skal spille rollen som Ingrid Jespers. Din mand, Jespers, har du været gift med i lang tid. I har en søn, Michael, som i øjeblikket er taget til København, for at gå på landmandsskole. Du skriver og ringer tit til ham. Det lader til, at han har det meget godt, for han tit har venner på besøg, og man kan jo let blive ensom i København, det har du hørt.

Jespers, den Jespers.

Du drømmer ofte om at rejse. Du bestiller ofte rejsekataloger, og forsøger at overtale Jespers til at tage på charterferie. Det er dog endnu ikke blevet til noget. Jespers er meget glad for sin præmietyr Anton, og har da heller ikke talt om andet, siden han vandt førsteprisen på dyrskuets. Jespers har vist ikke opdaget, at der er en verden udenfor landsbyen, endnu.

Kresten.

Efter Michael rejste, ville Jespers gerne have en karl til at hjælpe sig. Selvom det nok ikke var så nødvendigt, så sagde du ikke noget. Der ville også blive så tomt på gården efter Michael rejste. Du holder meget af Kresten, og når Jespers bliver for hård ved ham, så sniger du dig ud med en ostemad eller en kop kaffe til ham. Bare fordi Jespers keder sig, så er der jo ingen grund til at hidse sig op over bagateller. Du er meget interesseret i Krestens kærlighedsliv, og du synes da også, at det var fint, da han begyndte at invitere Anna-Marie ud. Anna-Marie er Dorthebets datter, din bedste veninde, og Anna-Marie er skam et godt parti.

Onsdage.

Onsdag er den dag på ugen, hvor Jespers udøver sin pligt som ægteemand. Så skal han lige pludselig meget tidligere i seng, og så ved du, at du ikke får fred før du giver efter. Det får du dog ikke rigtig noget ud af. Han ligger der og pruster, og når ham så er færdig, så bliver han træt. Sjovt nok er det det bedste tidspunkt til at få sin vilje, da han er så medgørlig, så medgørlig.

Bistaderne.

Så er der jo lige de der bistader. Jespers kom hjem en eftermiddag, og var meget oprørt. Han sagde noget med, at I ville få nye naboer. Jespers talte kun om sine bistader, og om at de lå på den forkerte side af skellet. Du synes dog de nye naboer var langt mere spændende, men det eneste Jespers kunne fortælle var at det var tre kvinder. Tænk. Tre kvinder som bor sammen. Du synes, det er lidt mærkeligt, men også lidt interessantsant...

Kresten

Velkommen til Bondemænd og biavlere.

I dette rollespil kommer du til at spille flere roller. Du har en hovedrolle, men i løbet af scenariet kommer du til at spille mange flere roller. Rollen som karlen, Kresten, er dog din gennemgående karakter. Du vil ikke få noget karakterark til de øvrige roller, du kommer til at spille. Disse roller er primært bipersoner og statister. Der vil forekomme scener, hvor du ikke er med. I de tilfælde skal du bare læne dig tilbage, og nyde historien, som den udfolder sig foran dig.

Et sted i provinsen i 70'erne

Du skal spille rollen som Kresten. Du arbejder og bor hos familien Jespers. Det er et hårdt liv. Man står meget tidligt op, hvilket du ikke altid er frisk på, men på den anden side, er der altid meget at lave på sådan en gård. Når Jespers er væk, plejer du at lægge dig i høet, lukke øjnene, og forestille dig dit eget landbrug. Du kan altid høre når Jespers kommer, for selv om han forsøger at snige sig ind på dig, så når du altid at opdage ham.

Ingrid og Jespers

Ingrid og Jespers er gift, og har en søn, Michael, som er taget på landmandsskole. Det er meningen, at han skal overtage gården efter Jespers. Jespers er på mange måder egenrådige. Han ved bedst. Du brokker dig ikke, fordi du ved, at så bliver det bare meget værre. Derudover plejer Ingrid at hjælpe dig, komme med en kop kaffe eller en ostemad. Og det luner, specielt efter at Jespers har været efter dig, for Gud ved hvilken gang. Men sådan er vilkårene nu engang, og du er sikker på, at du har det godt her. Det er der skam ingen grund til at ændre på. Det er ikke kun elendighed det hele, der er da også visse øjeblikke, hvor dig og Jespers får en god pipe tobak, og får snakket om korn, bistader og livet.

Anton

Anton er Jespers præmietyr. Efter han vandt førsteprisen ved dyrskuet, er Jespers blevet helt uudholdelig, nærmest elektrisk omkring den der tyr. Nu må du ikke engang se på den, før Jespers tror alt muligt.

Anna-Marie

Som så mange andre unge mænd tænker du meget på sex. Men det er jo ikke noget man sådan taler om, så da Ingrid introducerede dig for Anna-Marie, fik du straks julelys i øjnene. Anna-Marie vil dog ikke noget, før hun er blevet gift, det er du sikker på, selvom du ikke har spurgt.

Apropos bistader

De der bistader har gjort Jespers godt kulret her på det sidste. Han kom jo i sin tid til at bygge dem på den anden side af skellet, ovre ved gamle Johansens gård. Og nu er Johansen død, og der har været snak om at der skulle flytte nogle nye ind. Hvem, det ved man ikke endnu. Men gad vide om Jespers ikke skal få sit at bestille med de bistader...

Valentin

Velkommen til Bondemænd og biavlere

I dette rollespil kommer du til at spille flere roller. Du har en hovedrolle, men i løbet af scenariet kommer du til at spille mange flere roller. Rollen som flipperen, Valentin, er dog din gennemgående karakter. Du vil ikke få noget karakterark til de øvrige roller, du kommer til at spille. Disse roller er primært bipersoner og statister. Der vil forekomme scener, hvor du ikke er med. I de tilfælde skal du bare læne dig tilbage, og nyde historien, som den udfolder sig foran dig.

Et sted i provinsen i 70'erne

Du skal spille rollen som Valentin. Du er nok lidt af en slapsvans. Det gælder specielt overfor din kæreste Dolle, men Charlotte er også efter dig. Det er nok fordi de også er kærester. Men du gider ikke konfrontationer, og giver som oftest efter. Ind i mellem kan du dog mande dig op, og mobilisere uanede kræfter. Når scenariet starter, er du, din kæreste Dolle og hendes kæreste Charlotte, lige flyttet ud i provinsen. I har tænkt jer at starte et kollektiv langt væk fra København. Det var lidt din idé. Der er så mange ting, man kan ude på landet, som man ikke kan inde i byen. Der er ikke nogen bilos, krigene synes længere væk, og det hele er så harmonisk. Måske er der nogen af de lokale, der kunne have lyst til at flytte ind - det kunne jo godt gå hen og blive et storkollektiv. Det gode ved at bo på landet er alle de ting man har mulighed for. Man kan lave en festival, med en masse bands, og de besøgende kan bare slå telt op i baghaven, der er jo masser af plads herude, og man kan jo bare låne nabogården, hvis det kniber. Der er jo også noget jord, man kan dyrke. Ikke noget med store maskiner, næh bare bruge de bare næver, og så måske en skovl.

Dolle, kære Dolle

Egentlig hedder hun Ditte, men det bruger hun ikke længere. Nu er hun Dolle. Du husker det første kys. Natten hvor jeres læber mødtes for første gang på taget af et kollektiv under en lang stjernefuld sommernat. Hun talte om, hvordan når to mennesker mødes i ekstase, at så holder tiden op med at gå. Hun kaldte det 'nirvana' – og det synes du egentlig var helt fint. Så I besluttede du skulle flytte ind i hendes kollektiv. Du havde ikke før prøvet at bo i kollektiv, men ideen om det tiltrak dig, eller også var det bare nirvana der trak.

Charlotte

Egentlig flyttede ind i Dolles kollektiv. Her mødte du Charlotte, en af de andre piger der også boede i kollektivet. Det viste sig, at Charlotte åbenbart også var kæreste med Dolle. I starten fik du det forklaret af Dolle. Det åbne forhold. Du har accepteret det, men du er ikke helt tilfreds med det. Specielt ikke efter at Charlotte fik dig til at gå med sympatibind.

Bistaderne

Det første, du faldt for ved jeres nye sted, var bistaderne. Du tænkte meget over, hvor smukt det var at se de små bier flyve rundt og samle forråd. Det er jo næsten synd for dem at tage deres mad væk. Fascinerende, det at producere noget. At leve af jorden. Ligesom kulturrevolutionen i kina. De intellektuelle ud i marken, der hvor de virkelig gør nytte.

Dolle

Velkommen til Bondemænd og biavlere

I dette rollespil kommer du til at spille flere roller. Du har en hovedrolle, men i løbet af scenariet kommer du til at spille mange flere roller. Rollen som flipperen, Dolle, er dog din gennemgående karakter. Du vil ikke få noget karakterark til de øvrige roller, du kommer til at spille. Disse roller er primært bipersoner og statister. Der vil forekomme scener, hvor du ikke er med. I de tilfælde skal du bare læne dig tilbage, og nyde historien, som den udfolder sig foran dig

Et sted i provinsen i 70'erne

Du skal spille rollen som Dolle. Egentlig hedder du Ditte, men du er ikke blevet kaldt andet i dit gamle kollektiv, og du er egentlig ganske godt tilfreds med Dolle. I har besluttet jer for at flytte på landet. Herude vil i starte et nyt kollektiv. Det var faktisk din idé, og hvis du skal sige det selv, så er det faktisk en rigtig god ide. For man kunne jo godt forestille sig, at der flyttede en guru ind, som så kunne rette op på alle de enormt dårlige vibes, der er i Danmark. Og så kunne folk bare komme og bo, for der er jo masser af plads herude på landet.

Valentin

Du er ved at være godt træt af Valentin. Han har en rygrad som en østers. Han tænker kun på at bolle. Du gider ikke altså ikke kun bolle. Det er som om han ikke rigtig forstår den der ekstra dimension, der ligger i sex. I starten var det helt anderledes. I sad på taget af dit kollektiv i københavn, og der følte du at I smeltede sammen. Ligesom ying og yang. Og så var det, at han flyttede ind. Du fortryder det måske lidt nu, men han er god nok. Hans hjerte sidder på det rette sted, og du kan jo godt li' at komme.

Charlotte

Charlotte tog det ikke så pænt, da du blev kæreste med Valentin. Du er nemlig også kæreste med Charlotte. I har sådan et åbent forhold. Du mener ikke, at man nødvendigvis skal holde sig inden for de stramme regler, som samfundet har bygget – for hvem har lavet samfundet - Mennesket. Og så kan man jo godt lave det om. Charlotte er nok lidt mere ekstrem end du. Hun mener at alle mennesker, grundlæggende, er kvinder, og du er tilbøjelig til at give hende ret. Du har også tænkt på, kun at være være sammen med kvinder, men det er bare lidt svært at undvære en mand engang imellem. For det er også vigtigt at der balance i tingene, og man skal jo også passe på sin karma.

Bistaderne

Valentin har næsten ikke talt om andet end de bistader. Du synes også de er fine, men ligefrem bruge så meget energi på dem, det synes du er lidt i overkanten. Det vigtige for dig, herude, er at komme i harmoni med naturen, lidt ligesom indianerne.

Charlotte

Velkommen til Bondemænd og biavlere

I dette rollespil kommer du til at spille flere roller. Du har en hovedrolle, men i løbet af scenariet kommer du til at spille mange flere roller. Rollen som flipperen, Charlotte, er dog din gennemgående karakter. Du vil ikke få noget karakterark til de øvrige roller, du kommer til at spille. Disse roller er primært bipersoner og statister. Der vil forekomme scener, hvor du ikke er med. I de tilfælde skal du bare læne dig tilbage, og nyde historien, som den udfolder sig foran dig

Et sted i provinsen i 70'erne

Du skal spille rollen som Charlotte. Du er den drivende kraft bag denne udflytning på landet. Der er her den egentlige kamp skal stå. Inde i byen synes du efterhånden, at kvindekampen er gået i sig selv. Der er selvfølgelig stadig meget at lave, men herude, ude på landet, skal de største slag slås. Det er her alle konerne bor, sammen med deres mænd, som holder dem undertrykt i et oldgammelt mandedespoti. Det kan du godt bruge lang tid at tale om, for du mener sgu, at det er vigtigt. Det er desuden en anden grund til, at du gerne ville flytte kollektivet ud på landet. Du synes at det blev lige lovlig slapt inde i København, folk sad bare og hang, og troede at alting ville komme til dem, hvis de bare ventede længe nok - det er du helt uenig i.

Digtene

Mand du elskede
min store, min sædfulde
min penisbevæbnede søster
min sårbare veninde.

Dette digt var det første du fik trykt i Information. Du skriver nemlig, og digtet er din foretrukne form. Du kredser rimelig meget om det samme; at mænd dybest set er kvinder. Det har også afspejlet sig i dit valg af partner. Du er kæreste med Dolle, som også flytte med i det nye kollektiv.

Dolle og Valentin

Dolle har to kærester. Dig og så Valentin. Du er ikke helt tilfreds med det, men man må også respektere Dolles valg. Hun har brug for begge sider i sit liv. Du mener, at det bare er et spørgsmål om tid før hun finder ud af, at kvindens vej er den rigtige. Men du blev skuffet, du var der trods alt først - og så en mand. Valentin er dog anderledes end de fleste mænd. Han syntes det var ok, at han også skulle gå med bind, i sympati med kvinden. Man skal bare være efter dem hele tiden, for ellers falder de i, og vender tilbage til falske forestillinger.

Bistaderne

Så er der de fantastiske bier. Når man tænker efter, så er en bistade billedet på, hvordan et samfund, hvor manden gør kvindens arbejde, kan se ud. Eller rettere, det viser bare, at der er alternativer til det patriarkalske samfund.