

Erindringerne manuskript

Erindringer. Hele vores forståelse af tiden, af livet, er hængt op på erindringer. Minder. Vores oplevelse af begivenhedernes gang. Nu. For lidt siden. Dengang. En sammenhængende linje. Vores opfattelse af sandheden. Efterhånden, som vi bevæger os ud ad tidens vej, fortaber detaljerne sig i mørket, og linjen går i opløsning. Tilfældige indtryk uden indbyrdes orden. Vi klamrer os til rekvisitter og fælles erindringer i håb om at kunne fastholde vores historie, vores identitet, men med tiden krakelerer facaden. Fundamentet smuldrer. Vi lapper og reparerer, og det nye og det gamle bliver ét. Vi ser ikke forfaldet, men når den sidste time kommer, og livet passerer revy, hvad er det så, vi oplever? Er det det liv, vi havde, eller det liv, vi ønskede os?



Tekst og produktion

Brian Rasmussen

Tegninger

Palle Schmidt

Spiltest og kommentarer

Sarah Cederstrand

Luisa Carbonelli

Merlin P. Mann

Jeppe Norsker

Sanne Harder

Mette Finderup

Kristoffer Kjær Jensen

Sebastian Flamant

Tak til

Tommy Jensen

Kristian Priisholm

Frederik Berg Olsen

Kristoffer Apollo

Kirsten Buch Rasmussen

Sidst opdateret

12. februar 2003

Kontakt

Har du spørgsmål eller kommentarer til scenariet, kan du skrive til mig på:

brian@rpgforum.dk

Indhold



Introduktion 3

Overblik over scenariet 3

Spilpersoner i første del	3
Handling i første del	4
Intermezzo	4
Spilpersoner i anden del	5
Handling i anden del	6

Sådan kører du scenariet 7

Sådan køres scenerne 8

Eksempel: On Set	9
------------------------	---

Første del..... 10

Indledning	11
Prolog	11
Scener (se sidebar)	12-20

Intermezzo 21

Tekst	22
-------------	----

Andel del 23

Indledning	24
Scener (se sidebar)	24-34

Bilag

Spilpersoner til første og anden del
Handouts

Scener i første del

1612 Havenhurst	12
Det første møde	12
Instruktøren Darren Lancaster	13
Hvem er Alice?	14
Shopping med en veninde	14
On Set	15
Oliver bliver syg	16
En snak med pengemanden	16
Hvem tror du egentlig, du er?	17
Diane bestemmer	18
Olivers sidste ønske	18
Opgøret	19
En stjerne fødes	20

Scener i anden del

En overraskelse	24
Mødet med Darren	25
Nye regler	26
Rapport fra mødet	26
Darrens mandagsaftale	27
Scene 10	28
Diane udspørger Darren	28
Alices takketale	29
Oliver kommer på uannmeldt besøg	30
Diane opfordrer Alice	30
Alice kryber til korset	31
Alice forfører Darren	32
Klimaks	33

Introduktion

Erindringernes manuskript handler om erindringer, tanker og drømme, og hvordan vi til tider kan have svært ved at skelne dem fra hinanden. Historien fortælles gennem Alice Watts, der er scenariets hovedperson. De andre spillere er biroller i fortællingen om Alice, og de kender handlingen på forhånd.

Vi hører to versioner af hendes skæbne, og det er op til spillerne at danne sig et billede af, hvordan de hænger sammen. Historierne overlapper og krydser hinanden, ganske som tanker og erindringer har det med at gøre. Der er derfor ikke en åbenlys rigtig eller forkert fortolkning af forløbet, men det er nok mest nærliggende at opfatte første del af historien som en drøm eller i hvert fald ønsketænkning og anden del som de barske realiteter eller et mareridt.



Overblik over scenariet

Scenariet består af to dele med hver sit sæt af spillere. Imellem delene er der et intermezzo, der antyder en overordnet sammenhæng mellem historierne. Nedenfor følger beskrivelser af spillerne og handlingen i første og anden del.

Spillere i første del

Alice Watts: Alice er en ung talentfuld pige med en drøm om at blive Hollywood-stjerne. Hun har forladt sin barndomsby i Montana efter sin mors død og håber nu på en glamourøs tilværelse i drømmenes by.



Diane Horne: Diane er historiens filmdiva. Hun er kendt af alle og synonym med succes. Hun danner par med instruktøren Darren Lancaster, og sammen skal de til at lave hans nye film, Erindringernes manuskript. Med sin stjernestatus er Diane producenternes incitament til at skyde penge i Darrens projekt. Uden Diane, ingen film.



Inspiration

Erindringernes manuskript begyndte som mit forsøg på at lave et David Lynch scenarie. Historien, persongalleriet og scenerne var alle kraftigt inspireret af Lynchs film og i særdeleshed Mulholland Drive og Lost Highway – to film, der har og bliver ved med at fascinere mig.

Mit mål var at genskabe det surrelle og drømmeagtige univers, de to film har tilfælles, og jeg var meget interesseret i at lege med tiden i fortællingen, på samme måde som Lynch gør i begge film. Han anvender nogle midler, der kun i ringe omfang kan overføres til rollespil, så jeg var usikker på, om der kunne komme en interessant rollespiloplevelse ud af mit forsøg.

Oliver Crowe: Oliver er en døende boheme, der falder for Alice og beslutter at hjælpe hende til succes som sin sidste handling. Oliver har en formue, som han overdrager til Alice.



Darren Lancaster: Darren er en ung instruktør, der er slået igennem kunstnerisk men endnu ikke kommercielt. Han drømmer om at lave store film og har derfor brug for publikums anerkendelse. Han er kæreste med Diane Horne, der via sin status i branchen har sikret finansieringen af Darrens næste film, Erindringerne manuskript.



Handling i første del

Alice kommer til Hollywood med en drøm om at blive stjerne. Hun møder og falder for Oliver, som sætter hende i forbindelse med instruktøren Darren Lancaster. Darren ser en usleben diamant i Alice, og han bliver i løbet af historien overbevist om, at hun er stjernen til hans næste film, Erindringerne manuskript. I mellemtiden får Darrens kæreste, filmdivaen Diane Horne, nys om Darrens ideer. Hun er det trækplaster, der har gjort producenten Mark Frost interesseret i filmen, og hun finder sig ikke i at blive kørt ud på et sidespor til fordel for en talentløs og ukendt tøs fra landet.

Denne del af scenariet falder ud til Alices fordel. Mod alle odds gør hun lynkarriere i Hollywood og ender med at få hovedrollen i Darrens film. Hendes kæreste Oliver dør, men ikke før han får sendt hende på ret kurs mod stjernehimlen. Filmdivaen Diane Horne bliver slået på hjemmebane af en amatør, og filmmanden ofrer den kommercielle succes til fordel for kunsten.

Intermezzo

Teksten i Intermezzo læses op for spillerne inden de får spilpersonerne til anden del. Den fortæller historien om David og hans ven Austin, der sammen finder et lig i en lejlighed. Lejligheden tilhører Alice Watts, og dermed bliver intermezzoet knyttet til spilpersonerne.

Inspiration (fortsat)

Efterhånden som scenariet tog form, fik historien og spilpersonerne deres eget liv, og forbindelsen til oplægget blev derfor udvisket. Under spiltesten blev det klart, at historien kunne stå på egne ben, og referencerne derfor ikke var nødvendige, samt at de i værste fald kunne give forkerte associationer hos spillerne. Derfor foretog jeg en større udrydning af de mest oplagte Lynch-referencer, men dette til trods føler jeg stadig, at scenariet skylder Lynch en del. Måden at fortælle historien på minder i høj grad om den fortælleform, Lynch bruger i de nævnte film, ligesom udgangspunktet for historien om Alice minder om Bettys/Dianes historie i Mulholland Drive. Lynch freaks vil desuden kunne genkende diverse navne, steder og kendetegn som referencer til instruktøren og hans film.



Spilpersoner i anden del

Alice Watts: Alice er en ung pige hvis Hollywood-drøm ikke gik i opfyldelse. I stedet er hun havnet på bunden og ernærer sig ved prostitution. Hun har for nyligt mødt Diane Horne, der ud af sit gode hjerte vil hjælpe hende med at realisere drømmen. Alice er fanget i et dilemma over for Diane. På den ene side ønsker hun hendes hjælp mere end noget andet, men på den anden side kan hun aldrig fortælle Diane, hvordan hendes liv er af frygt for, at Diane skal slå hånden af hende.



Oliver Crowe er Alices meget dominerende kunde. Han vil kontrollere hende i enhver henseende. Alice har forsøgt at forlade ham, men det har kun gjort problemet værre. Hun kan ikke gå til politiet, og Alice er derfor endt i en ubehagelig situation, som hun ikke kan se nogen vej ud af.

Diane Horne: Diane er rigmandsdatter med mindreværdskomplekser. Hun føler, at hun har stået i skyggen af sin far og hans penge hele livet. For at udrette noget, sætter hun sig for at hjælpe Alice Watts til at bryde igennem som skuespiller. Hun udnytter sin kæreste instruktøren Darren Lancaster til at få sat skub i Alices karriere.



Oliver Crowe: Udadtil er Oliver en pæn og respekteret psykiater, men jobbet, barndommen eller noget helt tredje har gjort ham magtbegærlig. Han har et meget dominerende forhold til Alice, og det eskalere i løbet af historien.



Darren Lancaster: Darren er kunstner med stort K. Han har været ude i en kreativtetskrise, men er nu på banen igen. Han har fundet moralsk og finansiel støtte i kæresten Diane Horne, hvis far kan skaffe pengene til hans projekt, Erindringer-nes manuskript.



Scenariets rammer

Hvis man ikke kender den fortælleform scenariet anvender fra eksempelvis Frederiks Berg Olsens bipersonscenarie Bondemænd og Biavlere, kan det måske se ud som om, at spillerne ikke har meget at skulle have sagt i forhold til historien. Sandt er det, at scenerne og sammenhængen mellem dem er givet på forhånd, og det er intentionen, at scenariet køres stramt i forhold til oplægget, men i praksis er der meget råderum for spillerne.

Scenerne og spilpersonerne er så løst skitseret, at der er plads til at improvisere i forhold til såvel handlingen som karakterbeskrivelserne. Ved spiltet af scenariet har flere af spillerne ligefrem fremhævet de meget frie tøjler, scenariet giver.

For at få dette til at lykkes er det meget vigtigt, at du, som spiller, giver spillerne plads til at udfolde sig og accepterer de bidrag, de kommer med til historien. Så længe de kan forenes med de rammer, scenariet anvender.

Det er min erfaring, at det er svært at køre scenarier af denne type. Det er svært at se, om spillerne er på vej mod de mål, de har for scenen, eller om de er på vej ud ad en forkert tangent. Vis spillerne lidt tillid. Som oftest er de på rette spor, og det kan derfor virke meget uheldigt for deres spil og historien, hvis du blander dig for tidligt.

Han holder af Diane, men da filmprojektet efterhånden begynder at tage form, glider hun hurtig ud af hans bevidsthed. Han sætter lidenskaben til kunsten højere end kærligheden til Diane.

Handling i anden del

Alice er i Hollywood, men hendes drøm er blevet et mareridt. Hun er endt som prostitueret stofmisbruger, og hendes muligheder er dystre. Hun møder Diane Horne, der tilsyneladende uden grund vil gøre alt for at hjælpe hende på vej. Alice kan ikke fortælle Diane om sit liv af frygt for, at Diane vil miste interessen for hende. Diane introducerer Alice for sin kæreste, instruktøren Darren Lancaster, der dog ikke kan se det samme potentiale i Alice. Alices tilværelse plages desuden af den meget besidderiske kunde Oliver Crowe. Han holder hende fanget i et sadistisk spil, som hun kan ikke se nogen vej ud af.

Denne del af scenariet præsenterer en langt mere dystre udgave af Alices historie. I et sidste desperat forsøg på at slippe ud af elendigheden kaster hun sig i grams for Darren. Det ender i fiasko, og Alice kommer til at stå til regnskab over for de tre andre spillere. Diane har endnu en gang spillet fallit, og det bebrejder hun Alice. Darren risikerer at miste Diane og dermed pengene til sin film. Oliver tager det næste, og muligvis skæbnesvangre, træk i sit spil med Alice. Det hele ender i en spændt situation for Alice, og historien ender fatalt for en af spillerne.

Hvordan hænger det hele sammen?

Historien i Erindringerne manuskript kan fortolkes på flere måder, men det centrale er ikke at finde frem til den rigtige eller sågar en fælles fortolkning. Hvis spillerne har en god oplevelse med scenariet, er det egentlig ligegyldigt hvilken fortolkning, de efterfølgende kommer frem til. Det er mit håb, at scenariet vil sætte tanker og spørgsmål i hovedet på dem, og hvis der efter spillet kommer en god diskussion om mulige fortolkninger, er det helt perfekt.

Under spillet af scenariet kom der flere fortolkninger af forløbet, og det var interessant at overvære. Pas på, at du som spilleleder ikke pålægger spillerne den »rigtige« tolkning, det er meget mere interessant at høre de mulige udlægninger end at finde den rette.



Sådan kører du scenariet

Nedenfor følger en gennemgang af, hvordan du kører Erindringernes manuskript.

- 1 **Velkomst.** Byd spillerne velkommen og fortæl dem lidt om, hvad de skal spille. Understreg at scenariet er meget afhængigt af deres indsats, og det kræver, at de improviserer en del. Fortæl dem også lidt om formen. De skal være forberedte på, hvordan du som spilleleder vil introducere og afslutte scenerne (se nedenfor).
- 2 **Udlever spilpersonerne til første del** (se side 3) og lad spillerne læse beskrivelserne.
- 3 **Tag spillerne med udenfor** enkeltvis og tal med dem om deres spilperson. Bed dem beskrive den person, de skal til at spille. Det giver dig mulighed for at konstatere og rette eventuelle misforståelser. Vær især opmærksom på om Diane, Darren eller Olivers spillere har spørgsmål i forhold til formen. De skal så vidt mulig huske deres scener, men det kan blive nødvendigt, at du hjælper dem med detaljerne undervejs. Til sidst skal du bede alle spillerne forberede en beskrivelse af deres spilperson på baggrund af spørgsmålene til højre.
- 4 **Lad spillerne beskrive** deres spilperson i forhold til deres individuelle oplæg.
- 5 **Lad Olivers spiller** læse prologen (handout). Lad Darrens spiller læse afbrydelsen (handout).
- 6 **Kør scenerne** for første del af scenariet (side 12-20). Det er en god ide at holde en pause efter første del.
- 7 **Læs teksten i Intermezzo** (side 22) højt for spillerne.



Alice

Hvad skrev du i din dagbog, den dag du tog af sted mod Hollywood?

Darren

Hvad står der i din kalender for i dag?

Diane

Hvad sagde du til journalisten fra Celebrity Weekly, da du blev interviewet om dit forhold til Darren Lancaster og din hovedrolle i hans kommende film, Erindringernes manuskript?

Oliver

Du skriver journal over dine sidste dage. Hvad har du skrevet i din journal for de sidste par dage?

- 8 **Uddel spilpersonerne til anden del** (se side 5) og lad spillerne få tid til at læse dem. Lad dem ikke stille spørgsmål i plenum, men henvis dem til den efterfølgende briefing.
- 9 **Tag igen spillerne med udenfor** en ad gangen og tal med dem om deres spilperson. Understreg at det ikke er de samme personer som før og vær igen opmærksom på Diane, Darren og Oliver. Det er vigtigt, at de forstår konceptet med slutscenen. Bed alle spillerne forberede en beskrivelse af deres spilperson ud fra spørgsmålet, »Hvis du selv kunne skrive din nekrolog, hvad ville der så stå i den?«
- 10 **Lad spillerne beskrive** deres nye spilpersoner.
- 11 **Kør scenerne** for anden del (side 24-34) af scenariet.
- 12 **Klimaks.** Introducer Oliver, derefter Darren og til sidst Diane. Lad scenen køre op i en spids og afslut derefter som beskrevet.

Sådan køres scenerne

Hver scene er beskrevet på følgende måde: Til højre er en oversigt over de medvirkende i scenen samt tid og sted for handlingen. Selve brødteksten giver en kort indgang til scenen. Det kan være en beskrivelse af, hvad der er gået forud eller en kort introduktion til hvor personerne befinder sig, idet handlingen begynder. Brug denne del som indledning til scenen og lad derefter spillerne overtage handlingen (se eksemplet næste side).

Ideelt set har de tre birollers spillere information nok til at køre deres scener uden assistance, men skulle det ikke være tilfældet, er der noter for hver spilperson i beskrivelserne af scenerne. Brug disse om nødvendigt. I Alices tilfælde skal noterne kun anvendes, hvis hun kommer helt galt ind i en scene. Du skal så vidt mulig forsøge at opretholde illusionen af, at alle spillerne har samme vilkår.

Statister

Flere af scenerne gør brug af statister. Det vil sige, der optræder personer ud over spilpersonerne. Statisterne spilles også af spillerne som angivet i beskrivelsen af scenerne. Hver statist har et tilhørende handout, med en kort beskrivelse af personen. Del det eller de nødvendige handouts ud til de aktuelle spillere ved scenens begyndelse og lad dem derefter improvisere.



Om at instruere spillerne

Du skal så vidt muligt kun instruere Alice i forhold til situationen i scenerne. Fortæl hende hvor hun er, hvad hun laver, og måske endda hvad hun føler eller tænker ved begyndelsen af scenen, men fortæl hende ikke, hvad hun skal gøre.

Det samme gælder i princippet for de andre spilpersoner, men her kan det være nødvendigt at guide dem på vej. Hvis spillerne kommer galt ind i en scene, så hjælp dem på vej med spørgsmål, der kan lede dem på ret kurs igen.

Når du kører scenerne, skal du huske, at der er forskel på spillernes indgangsvinkel til historien. Alices spiller har fået præsenteret en almindelig baggrund for sin spilperson og vil derfor formentlig antage, at dette også gælder for de andre spillere. De har derimod en oversigt over de scener, de spiller med i, så de kommer i høj grad til at præge udviklingen i de enkelte scener. Som spilleleder skal du give dem mulighed for at spille og improvisere i forhold til deres oplæg.

Eksempel: On Set (side 15)

Ifølge beskrivelsen er Alice og Darren med i scenen. Handlingen finder sted tirsdag formiddag, og vi befinder os i en lagerhal på Universal Studios. Alice har lige aflagt prøve for Darren, der er meget begejstret for det, han har set. Lige nu står de og betragter en af kulisserne til Darrens kommende film, Erindringernes manuskript. Fortæl Alice og Darren dette og illustrer derefter scenen for dem ved at beskrive den kulisse, de står over for ud fra beskrivelsen i teksten til scenen. Herefter tager spillerne over. Hvis de har svært ved at komme i gang, så spørg til prøven eller lad Darren forklare, hvad kulissen skal bruges til.

Lad handlingen udspille sig så længe, det er interessant. Det er vigtigt, at de får plads til at spille, og det kan være en svær balancegang. Som spilleleder kan man let blive nervøs for, om spillerne opnår det ønskede i scenen, men lad tvivlen komme dem til gode. Hvis det er engagerede spillere, vil de selv opbygge den rette situation, inden de forsøger at opnå deres mål. Det er selvsagt ikke særlig motiverende for dem, hvis de bliver afbrudt. Hvis det alligevel bliver nødvendigt at guide dem i den rigtige retning, så stil spørgsmål til situationen i stedet for at fortælle dem, hvad de skal gøre. Giv dem mulighed for at komme tilbage i scenen.

Når scenen har nået sit mål, afbryder du den og går videre til næste scene. Hvis der opstår uenighed mellem spilpersonerne i en sekvens, kan det være en fordel at lade argumenterne flyde et antal gange for derefter at afbryde scenen på et tidspunkt, hvor den »rette« spilperson har det sidste ord. På den måde kan du som spilleleder præge resultatet af scenen.

Timing

Scenariets længde afhænger i høj grad af spillernes indsats. Jo mere de lægger i scenerne, desto længere kører scenariet, men der er ikke grund til at være nervøs for at scenariet ikke kan gennemføres i løbet af spillblokken. Ved spiltest kørte scenariet mellem 3 og 5 timer med meget engagerede spillere. Det bør derfor ikke blive et problem i forhold til den afsatte tid, og der er ingen grund til at skynde på spillerne. Giv dem plads til at udfolde sig og pas på med at pace scenerne for meget.

Et langt værre problem præsenterer sig, hvis spillerne ikke er aktive. Som spilleleder må du opfordre dem til at bidrage aktivt til historien, men med et uengageret hold, kan det være meget svært at strække historien til mere end et par timer. Skulle dette ske, er mit forslag at gøre scenerne korte. Det er ikke tilfredsstillende for spillerne eller dig som spilleleder at forsøge at trække pinen i langdrag.



Første del



Indledning	11
Prolog	11
1612 Havenhurst	12
Det første møde.....	12
Instruktøren Darren Lancaster	13
Hvem er Alice?	14
Shopping med en veninde	14
On Set	15
Oliver bliver syg.....	16
En snak med pengemanden.....	16
Hvem tror du egentlig, du er?	17
Diane bestemmer	18
Olivers sidste ønske.....	18
Opgøret.....	19
En stjerne fødes	20

Indledning

Bed spillerne komme med en kort beskrivelse af deres spilperson ud fra følgende baggrunde:

Alice

»Hvad skrev du i din dagbog, den dag du tog af sted mod Hollywood?«

Darren

»Hvad står der i din kalender for i dag?«

Diane

»Hvad sagde du til journalisten fra Celebrity Weekly, da du blev interviewet om dit forhold til Darren Lancaster og din hovedrolle i hans kommende film Erindringerens manuskript?«

Oliver

»Hvad har du skrevet i din journal for de sidste par dage?«

Prolog

Få Olivers spiller til at læse prologen (handout). Få Darrens spiller til at læse afbrydelsen (handout).



Om Los Angeles og Hollywood

Der bor knap 10 millioner mennesker i Los Angeles fordelt på adskillige meget forskellige byområder. Selve Hollywood-området er ret begrænset geografisk set, og stedet oses ikke af den glamour, man forbinder med filmbranchen. Det er i høj grad en turistfælde, hvor gadebilledet præges af souvenirbutikker, billige restauranter og film memorabilia. Området er kendt for Walk of Fame, hvor alverdens stjerner i tidernes morgen har fået indlagt en stor rosa stjerne med deres navn i fortorvet. Derudover er Capitol Records-bygningen, formet som en stak plader, et syn.

Den glamourøse del af filmbyen er efterhånden spredt ud over et stort område. Et par af studierne og tilhørende forlystelsesparker ligger langs den lange Hollywood Freeway, mens andre ligger rundt omkring i byen. Filmstjerner bor blandt andet på de eksklusive adresser i Bel Air og Beverly Hills. Downtown-området er i høj grad præget af højhuse og firmaer og derfor ret uinteressant for de fleste.

Los Angeles er hjem for mange forskellige nationaliteter, og det er den by i den vestlige verden, hvor der er flest asiater.

1612 Havenhurst

Alice ankommer til 1612 Havenhurst. Det er en stor rød bygning fra 20'erne. Oprindeligt et hotel, siden lavet om til billige lejligheder. Alice har annoncen fra avisen i hånden, samt den smule bagage hun har med fra Missoula. I det fjerne høres sirener fra en flok udrykningskøretøjer.

Alice

Du vil gerne have et sted at bo, men du har ikke så mange penge. Med depositummet og forudbetaling for første måned er du næsten allerede flad.

Hank Cooper

Du er en mand af principper, og stedet har et ordensreglement, men du har også en svaghed for søde piger.

Det første møde

Det er formiddag, og der har været liv i gaden i flere timer. Lokale blander sig med turister i heden, men støjen drukner i lyden fra den gamle air condition, der kører på fuld tryk. Alice og Oliver ligger stadig i sengen. Oliver rykker sig tæt ind til Alice og napper hendes øreflip. Hun griner, vender sig og kysser ham. Derefter lader hun hovedet falde tilbage på puden og betragter ham så, mens hun tænker på, hvordan de mødtes.

Alice og Oliver

Lad dem sammen fortælle historien om hvordan de mødtes. Denne scene kan skifte mellem fortællerrollespil og spil af sekvenser. Lad spillerne bestemme forløbet, men spørg om nødvendigt til specifikke detaljer. Hvor mødtes de? Hvordan kom de i kontakt med hinanden? Skiltes de, eller har de været sammen lige siden?

Medvirkende

Alice
Hank Cooper, udlejer (Darrens spiller)

Tidspunkt

Onsdag.

Sted

1612 Havenhurst (tidligere hotel, nu lejlighedskompleks), West Hollywood.

Formål

Vi får præsenteret historiens hovedperson, og Alices spiller får lejlighed til at spille sig varm.

Medvirkende

Alice
Oliver

Tidspunkt

Mandag, 1 måned senere.

Sted

Alices seng.

Formål

Scenen skal vise os, at Alice har fundet sin store kærlighed i skikkelse af Oliver. Det må ikke lugte af engangsknald. Oliver er prinsen på den hvide hest.

Instruktøren Darren Lancaster

Oliver tager Alice med til fotoudstilling for at hilse på instruktøren Darren Lancaster. »Pierre Tremond forener det groteske med det poetiske«, læser Alice op af programmet. Hun går arm i arm med Oliver og kigger på billederne. Sort/hvide fotografier af mennesker med næsten utænkkelige deformiteter.

Darren og kunstneren Pierre Tremond møder dem. Pierre er ikklædt en stram rød heldragt i læder. Darren er i Armarni.

Alice

Du nyder Oliver's selskab og suger indtrykkene til dig. Du er meget spændt og vil gerne gøre et godt indtryk på Darren.

Oliver

Du har nævnt for Darren, at du har mødt en pige, der vil passe godt til hans kommende projekt, Erindringernes manuskript.

Darren

Pierre har været scenograf på dine to første film. Du ser noget i Alice. Hun har en magisk glød over sig, du ikke har set før. Hun er fortryllende. Du vil meget gerne have hende til prøve.

Pierre Tremond

Du er en meget arrogant bøsse, der ikke lægger skjul på, at du er vild med Darren. Du bryder dig ikke om Oliver, men du har forlængst glemt hvorfor.

Medvirkende

Alice
Oliver
Darren
Pierre Tremond, kunstner (Dianes spiller)

Tidspunkt

Tirsdag.

Sted

L.A. Artcore Center, downtown
– lige nord for Little Tokyo.

Formål

Darren skal blive fascineret af Alice.
Lad Pierre føre sig frem.



Hvem er Alice?

Darren mødte Alice i tirsdags, og siden har han stort set ikke talt om andet. Diane ringer op for at høre om planerne for festen på lørdag til Scener fra en drøm (den film Darren netop har lagt sidste hånd på).

Diane

Du fornemmer en potentiel konkurrent i Alice, og du vil derfor gerne høre mere om hende. Hvem er hun? Er hun kendt? Er Darren interesseret i hende? Hvad går det her ud på?

Darren

Du er fortabt i Alice og lægger ikke mærke til tredjegradsforhøret.

Shopping med en veninde

Diane ringer til Alice. Hun præsenterer sig som Darrens veninde.

Alice

Du er i den syvende himmel over at gå sammen med Diane Horne! Det tøj, I ser på, koster mere, end du har fået udbetalt af forsikringen efter din mor.

Diane

Du har hørt, at Alice skal aflægge prøve for Darren. Du foregiver at ville hjælpe hende på vej, men i virkeligheden er du mere interesseret i at undersøge en potentiel konkurrent. Du inviterer Alice på indkøb på Rodeo Drive - du betaler.

Du spiller flink og forstående, men du sørger for at udspørge hende og understreger på subtil vis, hvor Darren hører til.

Dana Parker

Du ser Diane Horne på gaden og må bare have hendes autograf. Du har svært ved at slippe hende igen, for du har så meget, du bare må spørge hende om.

Medvirkende

Diane
Darren

Tidspunkt

Fredag.

Sted

Telefonsamtale. Diane får manicure og drikker Long Island Ice Tea. Darren er på vej til møde med en mulig sponsor.

Formål

Diane skal gøre sig klar til at fjerne en konkurrent.



Medvirkende

Alice
Diane
Dana Parker, fan (Olivers spiller)

Tidspunkt

Lørdag.

Sted

Modebutikker på Rodeo Drive.

Formål

Diane pisser sit territorium af, og Alice får et glimt af det søde liv.

On Set

Alice har netop været til ene-audition hos Darren, og nu går de rundt i en stor lagerhal hos Universal, hvor scener til Darrens kommende film, Erindringernes manuskript, er ved at blive til. De standser foran en scene, der forestiller en lille lejlighed. Der er en stue med en stor seng. Det er tydeligt, at der har været kamp i lokalet. Loftlyset er smadret. Der hænger et lysstofrør og dingler fra et smadret sminkebord. En stol er væltet. Sengetøjet ligger i en bunke ved siden af sengen. En nøgen fod stikker ud under sengetøjet. Der er blod på gulvet.

Darren

Du har haft Alice til prøve, og hun var pragtfuld. Hun har den perfekte udstråling, og hun ramte rollen med en følsomhed, du ikke havde forestillet dig mulig. Hun er din nye stjerne, og du ville ønske, at du kunne love hende hovedrollen.

Alice

Du synes, det gik meget godt, men du blev nervøs, og I måtte tage en af sekvenserne om tre gange. Du håber Darren kunne lide din præstation alligevel.



Medvirkende

Alice
Darren

Tidspunkt

Tirsdag formiddag.

Sted

Hangar 11, Universal Studios.

Formål

Darrens kunstneriske vision tændes.
Alice er et fund, han ikke må miste.

Darren Lancasters film

Darren Lancaster har lavet tre film, Tankernes tilfældighed, En voyeurs bekendelser og De rejsende. De er alle blevet godt modtaget af kritikere. Ved scenariets begyndelse er han netop ved at færdiggøre Scener fra en Drøm, og i løbet af historien hører vi om hans næste film, Erindringernes Manuskript.

Det er ikke vigtigt for historien, hvad de tidligere film handler om. Erindringernes manuskript synes dog at have flere lighedspunkter med Alice Watts' historie. Darren viser Alice en scene, der minder om det, de to drenge oplever i intermezzoet, og som senere viser sig at have visse ligheder med Alices skæbne. En anden reference er casting-episoden i anden del, hvor Alice skal spille en scene, der i høj grad minder om Diane og Darrens tilsvarende scene i første del af scenariet.

Oliver bliver syg

Oliver henter Alice efter prøven, og sammen tager de i parken for at slappe af med en picnickurv. Solen står højt på himlen, og parken er fuld af gæster.

Oliver

Alice har været til prøve hos Darren, og du er meget interesseret i at høre, hvordan det gik. Lad scenen køre et stykke tid. Derefter får du pludselig voldsomme smerter og mister bevidstheden.

Alice

Du kan næsten ikke tro at det er sandt! Du har været i L.A. i mindre end en måned, og du har allerede været til din første seriøse prøve.

Doktor Kruglinski

Det ser ikke godt ud. Da du har checket journalen, opdager du, at den er helt gal, men du kan ikke informere Alice, da hun ikke er familie.

En snak med pengemanden

Darren og producenten Mark Frost mødes hver uge til basketball for at tale om deres projekter. Vince Carter er i topform, og Toronto Raptors fører over hjemmeholdet L.A. Clippers.

Darren

Du er ikke specielt interesseret i kampen. Det er svært at stille spørgsmålet, men du vil gerne vide, hvordan Mark ville forholde sig til en film uden Diane.

Mark Frost

Du er Clippers-fan, og situationen ser ikke lovende ud for hjemmeholdet. Du vil have en box office film, så der skal være en stjerne af Dianes format i filmen.

Medvirkende

Alice
Oliver
Doktor Kruglinski, læge på hospital
(Dianes spiller)

Tidspunkt

Samme eftermiddag.

Steder

Forest Lawn Cemetery, Hollywood Hills – lige bag ved Burbank Studios.
Kirkegården fungerer som park og udmærker sig ved at have full size modeller af kendte kirker.

City of Hope, hospital. Alice tager Oliver på hospitalet.

Formål

Lad Alice og Oliver nyde Alices succes inden uheldet.

Medvirkende

Darren
Mark Frost, producent på Darrens film (Olivers spiller)

Tidspunkt

Samme aften.

Sted

Los Angeles Sports Arena, basketball L.A. Clippers mod Toronto Raptors.

Formål

Darren flirter med ideen om at caste Alice og kommer dermed til at tale over sig. Mark er på Dianes side.

Hvem tror du egentlig, du er?

Alice er ved at pakke sin taske for at tage på hospitalet og besøge Oliver, da det banker på døren. Hendes tanker har været ved Oliver, så lejligheden ligner efterhånden en ødelæggelse. Diane træder ind og ser sig omkring med slet skjult foragt.

Alice

Du har lidt travlt, men glæder dig over at se din veninde Diane. Du bliver overrasket og såret over Dianes udbrud og beskyldninger, men måske har hun ret. Troede du virkelig, at det ville gå så let?

Diane

Darren er lidt for interesseret i Alice, og det bryder du dig ikke om. Du sætter Alice på plads. Hun må forstå, hvordan det hele hænger sammen her. Det er dig, der er stjernen, og det er dig, der er sammen med Darren, og sådan vil det blive ved med at være. Hvem tror hun egentlig, hun er?

Medvirkende

Alice
Diane

Tidspunkt

Onsdag eftermiddag.

Sted

Hos Alice.

Formål

Alice skal sættes på plads. Hun er en naiv pige fra landet, der tror at hun bare kan valse ind på scenen med succes. Diane har været for længe i branchen til at lade det ske.



Diane bestemmer

Darren har inviteret Diane på restaurant. Det er en eksklusiv japansk restaurant – lige efter Dianes forventninger. De hilser på Steven Soderbergh på vej ind. Forretten er sushi med østers, foie gras og beluga. Diane drikker grøn te. Darren en Kirin.

Diane

Mark Frost ringede. Darren har åbenbart luftet tanken om at caste en anden til hovedrollen. Sådan rent hypotetisk. Har han allerede glemt, hvordan det her hænger sammen? Mark er kun interesseret, hvis du får hovedrollen. Ergo, uden dig, ingen film.

Darren

Alice er den rette til din film, men du tør ikke sige det direkte til Diane. Diane går dig på nerverne. Du er træt af hendes stjernenykker og hendes kontrollerende adfærd. Hvis bare du kunne bryde med hende, uden at det gik ud over din film.

Olivers sidste ønske

Alice besøger Oliver på hospitalet. Han har det ikke godt, men er dog ved bevidsthed for første gang siden uheldet. Der er kun de blomster, Alice har haft med, i lokalet.

Alice

Du er ulykkelig. Du er bange for at miste Oliver, og du er nedtrykt over Dianes kritik. Måske er du ikke god nok. Du ved, at Darren vil miste sin finansiering uden Diane.

Oliver

Du er døende, og du kan ikke længere skjule det for Alice. Du vil have, at hun griber chancen. Du ved, hun har mulighederne i sig. Hun skal ikke lade sig slå ud af Diane. Du vil testamentere din formue til Alice, så hun kan hjælpe med at finansiere filmen. Du er god for adskillige millioner dollars.

Medvirkende

Darren
Diane

Tidspunkt

Torsdag.

Sted

A Thousand Cranes, eksklusiv japansk restaurant i New Otani Hotel, downtown.

Formål

Darren skal finde ud af, at Diane har fat i den lange ende.

Medvirkende

Alice
Oliver

Tidspunkt

Torsdag.

Sted

City of Hope, hospital.

Formål

Oliver sender Alice videre mod succes. Ved hjælp af arven kan Alice pludselig gøre en forskel. Oliver skal få Alice til at tro på sig selv.

Opgøret

Filmfolk, modeller og dem, der bare kender nogen er alle inviteret til den store fest i anledning af færdiggørelsen af Scener fra en drøm. Festen har været i gang et stykke tid, og Darren tager Diane og Alice med ind på sit kontor.

Diane

Darren må være kommet til fornuft, og du ser frem til at få en undskyldning for hans fjollede ideer med at caste en anden hovedrolle til Erindringernes manuskript. Det er din film, og uden dig bliver der ingen film. Og så vil du have, at han glemmer alt om Alice herfra. Hun skal ud. Nu skal der orden i sagerne.

Darren

Du har besluttet dig. Du vil have Alice i din film, og Diane skal ud. Du ved det vil koste din finansiering, men du er ligeglad.

Alice

Du er forvirret. Du vil gerne have rollen, men Oliver er døende, og du kan ikke overskue det hele. Du har stadigvæk svært ved at sige Diane imod. Med Olivers penge kan du hjælpe Darren til at lave sin film – jeres film.

Medvirkende

Darren
Diane
Alice

Tidspunkt

Lørdag.

Sted

Kontoret hos Darren.

Formål

Diane forventer en let sejr over Darren og Alice. Hun regner med at sætte dem begge på plads, men ender med at tabe det hele.

En stjerne fødes

Darren annoncerer for festdeltagerne, at han har besluttet at lave ændringer i forbindelse med sin film, Erindringernes manuskript.

Darren

Du annoncerer Alice som stjernen i din nye film. Du har fundet en usleben diamant, og hun vil blive den største stjerne i historien. Det bliver perfekt!

Alice

Din drøm er ved at gå i opfyldelse. Alice Watts i hovedrollen i Erindringernes manuskript.

Diane

Du har svært ved at acceptere det, men du er slået, og du har plukket nok til ikke at lave en skandale, der kan skade din karriere.

Medvirkende

Darren
Alice
Diane

Tidspunkt

Senere på aftenen.

Sted

Hos Darren – festen kører stadig.

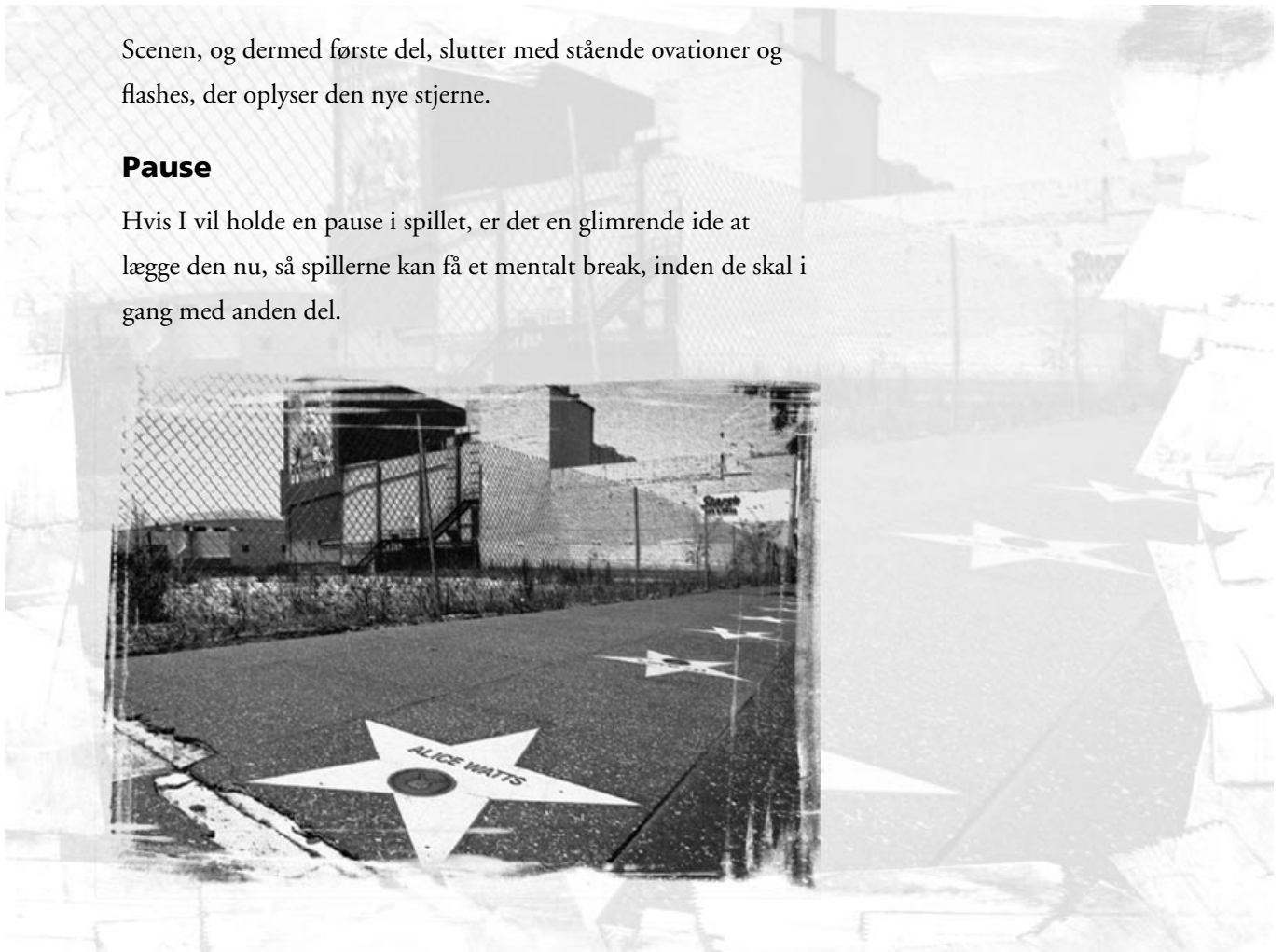
Formål

Alices stjernedrømme går i opfyldelse og Darrens kunstneriske vision bliver en realitet. Divaen taber spillet.

Scenen, og dermed første del, slutter med stående ovationer og flashes, der oplyser den nye stjerne.

Pause

Hvis I vil holde en pause i spillet, er det en glimrende ide at lægge den nu, så spillerne kan få et mentalt break, inden de skal i gang med anden del.



Intermezzo

Læs den efterfølgende tekst højt for spillerne, inden de får spillerpersonerne til anden del.



Intermezzo

David var 15, da han første gang oplevede døden på nært hold. Det var en begivenhed, der skulle præge hans liv i årene fremover. En oplevelse, der lagde kimen til det, som senere skulle gøre ham kendt langt ud over Montanas grænser.

Det var Austin, der førte ham til liget, men ingen af drengene vidste, hvad de gik ind til den aften, da de slentrede ned ad Sunset Blvd for at se »live action«, som Austin kaldte det. Det ville være vildt let, havde han forsikret David om og meget billigere end at forsøge at snige sig ind på en af de mange stripbarer i Hollywood.

Det var ikke fordi David ikke fandt tilbuddet fristende, men tanken om hvad der ville ske, hvis de blev opdaget, gjorde ham nervøs. Var det ikke ulovligt? Hvad nu hvis kunden var en eller anden stor dum trucker, der ville tæve livet ud af dem begge? Hvad hvis deres forældre fik det at vide?

De nærmede sig huset i ly af mørket med blodet boblende af adrenalin og liderlighed. Til deres skuffelse var vinduet dækket af et tykt rødt velourgardin, og det eneste, de kunne høre, var Roy Orbison, der sørgmodigt croonede. Sagde din ven ikke, at hun aldrig trækker for? hviskede David ud mellem tænderne, mens han forgæves forsøgte at stjæle et glimt af herlighederne bag gardinet. Der må være et andet vindue, sagde Austin.

En tur rundt om huset afslørede, at soveværelset kun havde et vindue, men til deres overraskelse fandt drengene hoveddøren på klem. Forsigtigt skubbede de døren åben. Lyset i gangen var tændt. Reklamer og rudekiverter lå spredt på gulvet i entréen. På væggen hang et indrammet avisudklip. Alice Watts – vinder af talentkonkurrence i Missoula, Montana. Hvilket talent? fniste Austin, mens han imiterede en baghyler. David hørte ham ikke. Han stod og betragtede artiklen og det tilhørende billede. David var også fra Missoula, Montana.

Nogen havde smadret loftlyset i soveværelset. Langs den ene væg hang et lysstofrør fra et ødelagt sminkebord og oplyste rummet i hurtige uregelmæssige blink som fra et stroboskoplys. En seng. En reol. En væltet stol. Hun er her ikke, hviskede David.

»Cry-y-y-ing over you«, klagede Orbison som om intet var hændt, men da de trådte ind i værelset, vidste drengene, at der var noget galt. Sengetøjet var revet af og lå i en hob ved siden af sengen. De trådte nærmere og i et glimt så de foden stikke ud under de blodige lagner. Så gav lysstofrøret op og alt blev sort.

Anden del



Indledning	24
En overraskelse	24
Mødet med Darren	25
Nye regler	26
Rapport fra mødet	26
Darrens mandagsaftale	27
Scene 10	28
Diane udspørger Darren	28
Alices takketale	29
Oliver kommer på uanmeldt besøg	30
Diane opfordrer Alice	30
Alice kryber til korset	31
Alice forfører Darren	32
Klimaks	33

Indledning

Lad spillerne præsentere deres spilperson ud fra følgende spørgsmål:

»Hvis du selv kunne skrive din nekrolog, hvad ville der så stå i den?«

En overraskelse

Diane har inviteret Alice på brunch. Frugt, pandekager, yoghurt og friskpresset juice. Alice kommer tyve minutter for sent.

Diane

Du har en overraskelse til Alice. Du vil introducere hende for Darren, så han kan hjælpe hende på vej. Det her kan blive en stor mulighed for Alice.

Alice

Du vil gøre alt for at få en chance for at blive opdaget.

Medvirkende

Alice
Diane

Tidspunkt

Onsdag.

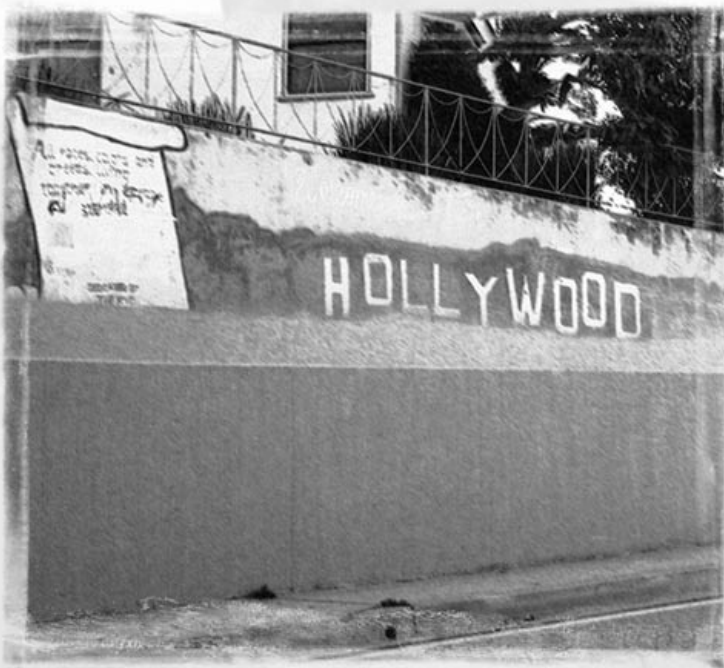
Sted

Bob's Big Boy, 4211 Riverside Drive, Burbank – diner, der blandt andet har været brugt i Heat og Austin Powers.

Diane havde en cameo i Heat, og derfor kommer hun ofte her. Lokalet er udsmykket i klassisk 50er-stil, og overalt ses stedets maskot, den lille tykke Big Boy.

Formål

Lad spillerne få tid til at vænne sig til de nye udgaver af Alice og Diane. De er ikke længere konkurrenter.



Mødet med Darren

Diane tager Alice med på museum for at møde Darren. Museet huser i øjeblikket en fotoudstilling af Pierre Tremond med motiver fra Hollywoods skyggeside. Prostituerede, narkomaner og arbejdsløse. Turistfælder og fuskere. Alle er de linet op og æstetisk præsenteret. Et af billederne viser 1612 Havenhurst.

Diane

Du sørger for at introducere Darren for Alice. Du er meget optaget af, at han skal tage godt imod hende.

Darren

Du gør det her for Dianes skyld. Alice keder dig, og timerne kryber af sted.

Alice

Du kan ikke tro, at du går her sammen med instruktøren Darren Lancaster! Du er meget ivrig efter at gøre et godt indtryk. Du forsøger efter bedste evne at tale med på alt det, du ikke ved en skid om.

Jack Nance

Du genkender instruktøren Darren Lancaster. Du har set alle hans tre film – adskillige gange – og du er en stor fan. Du har skrevet et par manuskripter og venter bare på at blive opdaget. Faktisk har du sendt dem alle til Darren i håb om, at han vil hjælpe dig.

Medvirkende

Diane
Darren
Alice
Jack Nance, kommende manuskriptforfatter (Olivers spiller)

Tidspunkt

Fredag formiddag

Sted

L.A. Artcore Center, downtown.

Formål

Diane skal »sælge« Alice til Darren. Lad Dianes spiller pushe ideen så meget som mulig. Lad Jack Nance forstyrre.

Nye regler

Det er Oliver's aften, men han dukker ikke op klokken otte, som han plejer. Klokken bliver næsten ni, inden han dukker op. Han er urolig. Han afviser Alices tilnærmelser og går rundt som en løve i et bur. Alice sætter sig på sengen. Oliver sætter sig i sofaen. Tavshed.

Alice

Du er nervøs. Du har set ham i det humør før, og nu gælder det om at træde varsomt. Du forstår ikke, hvad Oliver taler om, men du vil gøre hvad som helst for at undgå problemer.

Oliver

Du er utilfreds. Du vil ikke have hende. Du føler, det hele skrider i afgrunden. Der er ikke styr på en skid, og det hele sejler bare. Du vil have orden i jeres forhold. Du har lavet nogle regler, som du gennemgår.

Rapport fra mødet

Darren og Diane på vej mod kysten i Darrens Chrysler. De skal til middag hos Dianes forældre. Det er tredje gang Darren skal møde dem. Radioen spiller Roy Orbison.

Diane

Du vil høre hvordan Darrens møde med Alice gik, og du er egentlig kun interesseret i at høre, hvor god hun var. Du ignorerer Darrens bekymringer. Han kunne i det mindste give hende en audition.

Darren

Du vil ikke skuffe Diane, men du har svært ved at skjule, at du ikke kunne se meget i Alice.

Medvirkende

Oliver
Alice

Tidspunkt

Lørdag aften.

Sted

Alices lejlighed.

Formål

Lad Oliver markere sig som den dominerende hersker. Alice skal være i hans magt.

Medvirkende

Diane
Darren

Tidspunkt

Lørdag aften.

Sted

Darrens sorte Chrysler på vej ud ad Santa Monica Freeway.

Formål

Diane arrangerer begivenhedernes gang. Hun er vant til at få sin vilje, og hun er meget opsat på at Darren skal give Alice en chance.

Darrens mandagsaftale

Darren går til terapi hver mandag morgen. Oliver Crowe er som altid ulastelig klædt. Kontoret er indrettet klassisk, varme farver og ingen overraskelser. På endevæggen hænger diplomerne. Oliver og Darren sidder i hver deres lænestol. Uden for larmer håndværkere med renovering af vejen.

Darren

Du har problemer med Diane. Hun vil have, at du skal give denne nye talentløse pige en rolle i din film, men det vil du ikke. Du ville ønske, at du kunne tale med Diane. Du er bange for, at hun skal forlade dig, for så vil hendes far sikkert ikke slette penge i din film.

Oliver

Darren er en af dine kunder uden reelle problemer. Han kommer for at brokke sig over kærester og forliste kunstneriske ambitioner. Du er professionel og behandler ham pænt, men du har svært ved at skjule, at han keder dig. Du spørger til forholdet mellem Diane og den nye pige.

Medvirkende

Darren
Oliver Crowe

Tidspunkt

Mandag morgen.

Sted

Crowes kontor i Oviatt Bygningen, downtown.

Formål

Scenen giver Darren mulighed for at udspille sine problemer. Oliver spiller kan bruge situationen til at vise en anden side af Oliver, eller måske give et bud på hvor hans mørke side kommer fra.

Hvis de forfølger historien om »den nye pige« (Alice), kan det give Oliver mere at spille på i de efterfølgende scener.



Scene 10

Alice kommer til casting hos Darrens assistent.

Alicia Witt

Du forklarer scenen:

»Scenen er en eksklusiv restaurant, hvor parret, instruktøren Justin og stjernen Naomi, spiser og taler. Justin er ved at lave en ny film. Han er kendt, men har ikke kunnet bryde kommercielt igennem endnu. Naomi er garanti for box office succes. Naomi mistænker, at Justin overvejer en anden til den kvindelige hovedrolle, men det burde han vide, ikke kan lade sig gøre. Justin er træt af at skulle rette sig efter Naomi og træt af deres forhold, men han tør ikke bryde med hende af hensyn til finansieringen.«

Alice

Du gør dit bedste, det her er din store chance.

Frank Beaumont

Du gør dit bedste, men du er bare ikke særlig god.

Diane udspørger Darren

Nicole Kidman, Jeremy Davies og Lauren Bacall er til stede. Alle skal fotograferes på vej ind. Der skal skrives autografer og svares på spørgsmål fra reporterne fra Entertainment News.

Diane

Du er overbevist om, at Alices prøve gik godt. Du regner med, at Darren endelig har fået øjnene op for hendes talent. Hvis ikke kan du vel få din vilje via din fars penge.

Darren

Beskeden fra din assistent var klar. Alice skal ikke være med i din film. Måske om nogle år, når hun har fået noget undervisning, men ikke nu. Det her er ikke det rette sted at tale om det.

Medvirkende

Alice

Frank Beaumont, medskuespiller
(Olivers spiller)

Alicia Witt, Darrens casting assistent
(Dianes spiller).

Tidspunkt

Mandag.

Sted

Casting-kontor. Spartansk lokale
med plads til skuespillerne.

Formål

Alice får lov at være skuespiller.
Scene refererer til scene 10 (Diane bestemmer) i første halvdel. Forsøg så vidt muligt at trække på detaljerne fra den scene.

Medvirkende

Diane

Darren

Tidspunkt

Mandag aften.

Sted

Premiere på Dogville.

Formål

Scenen understreger konflikten
mellem Diane og Darren.

Alices takketale

Whoopi annoncerer, »Og til at overrække prisen for bedste kvindelige hovedrolle kommer stjernerne fra Intolerable Cruelty, Cathrine Zeta Jones og George Clooney!« Folk klapper, og orkesteret spiller musikken fra filmen, da idolerne træder ind på scenen og går mod podiet.

Cathrine Zeta Jones og George Clooney

Se godt ud, sig noget vittigt og præsenter de nominerede (handout):

Julia Roberts for *Skilsmisse for begyndere*

Meryl Streep for *Den Polske Enke*

Penélope Cruz for *Eva*

Alice Watts for *Erindringernes manuskript*

Nicole Kidman for *Bekendelser*

Og vinderen er (handout)!

Alice

Du har så mange at takke og så meget at sige.

George Clooney

Hun bliver ved med at tale. Det bliver pinligt. Du forsøger, at få hende ned, men hun vil ikke. Du rusker hende. Voldsomt.



Medvirkende

Alice

Cathrine Zeta Jones (Dianes spiller)

George Clooney (Olivers spiller)

Tidspunkt

På et eller andet tidspunkt.

Sted

Den 75. Oscaruddeling live fra The Kodak Theatre. Whoopi Goldberg er vært for Gud ved hvilken gang.

Formål

Scenen giver Alice mulighed for at svælge i sin drøm.

Oliver kommer på uanmeldt besøg

Oliver rusker Alice i sengen. På natbordet ligger et brev, en ske og en lighter. Hun har et gummibånd hængende løst om armen. Lejligheden er indelukket og lummer.

Oliver har lukket sig ind og har fundet Alice i en rus. Hun kommer langsomt til sig selv.

Oliver

Du har holdt øje med Alice og har set mænd gå ind og ud af opgangen. Du er sikker på, at de besøger hende. Det er imod jeres regler!

Alice

Der har ikke været nogen at besøge dig. Du er bange for Oliver og ønsker at føje ham.

Diane opfordrer Alice

Diane henter Alice, så de sammen kan købe nyt tøj inden festen hos Darren. De besøger de mest tjekkede butikker på Rodeo Drive. Diane betaler.

Diane

Du er helt oppe at køre. Du har sørget for at Alice kommer med til Darrens fest, og det er hendes store chance for at gøre et godt indtryk. Du vil have, at hun skal tage ham med storm.

Alice

Du gemmer dig bag solbriller og et tørklæde om hovedet. De dækker over mærkerne fra mødet med Oliver, men det kan du ikke fortælle Diane. Du er rædselsslagen for at hun skal finde ud af, hvordan du tjener dine penge.

Medvirkende

Alice
Oliver

Tidspunkt

Mandag aften.

Sted

Hos Alice.

Formål

Olivers problem eskalerer. Scenen understreger også Alices stofmisbrug.

Medvirkende

Alice
Diane

Tidspunkt

Tirsdag.

Sted

Rodeo Drive.

Formål

Diane skal gejle Alice op til den helt store indsats.

Scenen tvinger muligvis Alice til at lyve om sine andre aktiviteter.

Alice kryber til korset

Alice sidder i sin lejlighed. Hun er alene med en halv flaske Tequila. TVet kører. Oprah interviewer Jennifer Connelly, men hun overdøves af anlægget, der spiller Roy Orbison for fuld styrke. Alice tømmer glasset og går hen til telefonen.

Alice

Du har abstinenser, og du har ikke noget. Du er spændt og nervøs over festen i morgen. Du ved, at det måske er din store mulighed, og du vil ikke skuffe Diane, men nerverne æder dig op. Du vil bare tage et lille fix. Ikke noget særligt. Bare så du kan slappe af. Oliver vil ikke have, at du køber dope af andre end ham. Du tager mod til dig og ringer til ham.

Oliver

Du ved, at du kan kontrollere Alice gennem stofferne, så du vil gerne hjælpe hende, men det er også en mulighed for at få hende til at tigge. For at få hende til at elske dig.

Medvirkende

Alice
Oliver

Tidspunkt

Torsdag aften.

Sted

Telefonsamtale.

Formål

Alice har lige så meget brug for Oliver, som han har for hende.



Alice forfører Darren

I stuen er festen i fuld gang. Alle, der er noget ved musikken, er til stede for at fejre Darren og blive set.

Alice

Festen er et mareridt. Diane er væk, og Darren har ikke været til at komme i nærheden af. Du har søgt trøst hos Gin & Tonic. Du lægger mærke til Darren, idet han trækker sig tilbage til sit kontor på første sal. Du går op for at gøre et godt indtryk. Du ser godt ud. Nu skal du vinde ham.

Darren

Festen forløber som planlagt. Du bliver fejret, men du har allerede tankerne på dit næste projekt. Du er lige nødt til at foretage et par opringninger. Du undskylder dig og trækker dig tilbage. Du er midt i en samtale, da Alice pludselig står foran dig. Du har ikke lagt mærke til det før, men hun ser faktisk ret godt ud. Du kan ikke modstå hende.

Diane

Du så Darren gå op på kontoret for nogle minutter siden. Du kysser Gus på kinden og går i retning af trappen. Du bliver nødt til at sikre dig, at Darren får hilst på Alice. Da du kommer ind, sidder Alice på hug foran Darren, som er helt væk. Du forlader scenen i raseri.

Medvirkende

Alice
Darren
Diane

Tidspunkt

Fredag aften.

Sted

Darrens kontor.

Formål

Scenen bringer Alice, Darren og Diane i problemer og lægger an til den dramatiske afslutning.



Klimaks

De tre slutscener kører samtidigt, men de foregår ikke på samme tidspunkt i historien. Alices verden falder fra hinanden, og hendes opfattelse af begivenhederne er diffus. Diane, Darren og Oliver spiller alle instruktioner om, at de skal køre deres scener individuelt. For Alices spiller sker det hele samtidigt, og det skal få slutscenen til at køre op i en spids.

Først introducerer du Oliver scene, og lader den køre et stykke tid. Så har Alice pludselig Darren i røret. Lad Darren få mulighed for at spille et stykke tid. Derefter kommer Diane ud fra køkkenet med en flaske i hånden. Herefter kører alle tre forløb samtidigt til det hele kulminerer.

Oliver

I et anfald af romantik er du taget forbi Alice med en kæmpe buket blomster. Til din overraskelse er hun ikke hjemme. Hun er ude! Med hvem? Du sætter dig og venter og bliver mere og mere arrig som aftenen går. Klokken halv to kommer hun hjem. Hun lugter langt væk af problemer.

Darren

Du rammes af panik. Alice forførte dig, og Diane tog jer på fersk gerning. Du har kvæjet dig, og nu er Diane væk. Du har allerede lagt flere beskeder på hendes mobil, men hun ringer ikke tilbage. Du skal have fat i hende. Du bliver nødt til at tale med Alice, så hun kan forklare Diane, hvordan det hænger sammen. Det var ikke din skyld. Det var hendes skyld! Du risikerer at miste Diane og pengene til din film. Alice tager telefonen.

Diane

Du er skuffet og vred. Du gav hende alt, og så får du det her som tak. Du har drukket, og du vil sørge for, at Alice aldrig bliver andet end Hollywood Trash. Du ved godt, hvad hun laver, når du ikke er der. Hun er et nul! Det ved du nu, og endnu engang har du fejlet.

Medvirkende

Alice
Oliver
Darren
Diane

Tidspunkt

Senere på aftenen.

Sted

Hos Alice.

Formål

Alice skal miste overblikket, og scenariet skal afsluttes med at en af spillere (inklusive Alice) dør.

Note

Denne scene er svær at køre, men hvis den falder rigtig ud, er det en meget dramatisk afslutning. Det kræver at Diane, Darren og Oliver alle går i flæsket på Alice. Jo mere desto bedre, men vær opmærksom på Alices spiller. Hvis hun ikke er forberedt på konfrontationen, kan det blive ubehageligt for hende, og så bør du slå bremserne i.

Ved anden spilstest kørte det hele op i en spids, og det endte med at Alice bare skreg stop, da hun fik pistolen i hånden. Det var meget intenst, og det gav en virkelig god slutning på scenariet.

Udvikling

Kør scenen op til et hektisk niveau og fortæl så Alice, at hun har sin pistol i hånden. Lad spilleren få mulighed for at reagere på dette. Gør hende usikker, hvis hun vil skyde en af de andre. Vil hun virkelig være morder? Så er al håb i hvert fald ude. Omvendt, hvis hun vil begå selvmord, skal hun have at vide, at det kun understreger hendes fiasko.

Afslutning

Scenariet slutter med et skud, der brager gennem lokalet. Ideelt set behøver vi ikke at få at vide hvem, der dør. Lad skuddet falde og afslut derefter scenariet med sætningen:

»Braget fra pistolen hænger stadigvæk i luften, og en svag røg siver langsomt ud af munden. Alice lukker øjnene, og pistolen falder til jorden.«

Tak fordi I ville være med.

Efterskrift

Scenariet slutter brat med, at pistolen går af. Hvis Alice ikke skyder bevidst, så gør hun det ubevidst. Resultatet er det samme. En af spillerepersonerne mister livet i den sidste scene.

Jeg vil anbefale, at du efterfølgende lader spillerne reflektere over scenariet. Lad dem give deres opfattelse af handlingen, men undlad at forsøge at finde den rigtige tolkning. Det essentielle er ikke at finde den rette fortolkning. Hvis spillerne har haft en god oplevelse, er målet med scenariet opfyldt.

Da jeg skrev scenariet, havde jeg en ide om, at handlingen udspiller sig i de sidste sekunder af Alices liv. Nærmere bestemt i det øjeblik hendes liv passerer revy for hendes indre øje. Hun ser fragmenter af det liv, hun havde, og det liv hun ønskede sig.

Alternativt ser hun begyndelsen og slutningen på sin karriere. Begge historier er sande. Hun kom til Hollywood og fik succes, men blev senere glemt og endte i rendestenen.

Man kan også flytte hele historien rent tidsmæssigt. Alice sidder måske endnu i bussen på vej til L.A. og forestiller sig, hvordan det vil gå hende, når hun kommer frem. I så fald får hun en morbid indsigt i sin skæbne!

En helt anderledes tolkning kan være, at de to dele repræsenterer handlingen i manuskriptet til Darren Lancasters kommende film, Erin-dringerens manuskript. I den situation bliver Alice og de andre fiktive personer i Darrens univers.

Men som sagt er det ikke vigtigt at finde den rigtige tolkning. Hvis du og spillerne havde en god oplevelse, er jeg tilfreds.



Spilpersoner



Første del

**Alice
Watts**



**Oliver
Crowe**



**Diane
Horne**



**Darren
Lancaster**



Anden del

**Alice
Watts**



**Oliver
Crowe**



**Diane
Horne**



**Darren
Lancaster**



Handouts



Prolog

Prologen uddeles til Oliver Crowes spiller ved begyndelsen af første del.

Afbrydelse

Afbrydelsen uddeles til Darren Lancasters spiller ved begyndelsen af første del.

Liste med nominerede

Listen med nominerede til Oscaren for Bedste kvindelige hovedrolle udleveres til Olivers spiller (der spiller George Clooney) før scenen, Alices takketale i anden del (side 29).

Vinderkuverten

Kuverten med navnet på vinderen af Oscaren for Bedste kvindelige hovedrolle udleveres til Dianas spiller (der spiller Cathrine Zeta Jones) før scenen, Alices takketale i anden del (side 29).

Statister

Statistikortene udleveres til spillerne som angivet i de enkelte scener. Der er følgende statister i scenariet:

Hank Cooper, doven udlejer
Pierre Tremond, snobbet kunstner
Dana Parker, fan
Doktor Kruglinski, fortravlet læge
Mark Frost, filmproducent
Jack Nance, håbefuld manuskriptforfatter
Alicia Witt, Darrens casting assistent
Frank Beaumont, b-skuespiller
Cathrine Zeta Jones, stjerne
George Clooney, stjerne

Et råd

Sorter statistikortene, så de ligger klar i den rækkefølge, du får brug for dem i løbet af scenariet.

Uddel kortene inden du sætter hovedpersonerne ind i en scene, så spillerne af statisterne har tid til at læse beskrivelsen af deres karakter.

Hank Cooper, doven udlejer

Du er en mand af principper, og stedet har et ordensreglement, men du har også en svaghed for søde piger.

Pierre Tremond, snobbet kunstner

Du er en meget arrogant bøsse, der ikke lægger skjul på, at du er vild med Darren. Du bryder dig ikke om Oliver, men du har forlængst glemt hvorfor.

Dana Parker, fan

Du ser Diane Horne på gaden og må bare have hendes autograf. Du har svært ved at slippe hende igen, for du har så meget, du bare må spørge hende om.

Doktor Kruglinski, fortravlet læge

Det ser ikke godt ud. Da du har checket journalen, opdager du, at den er helt gal, men du kan ikke informere Alice, da hun ikke er familie.

Mark Frost, filmproducent

Du er Clippers-fan, og situationen ser ikke lovende ud for hjemmeholdet. Du vil have en box office film, hvilket er ensbetydende med en stjerne af Dianes format på plakaten.

Jack Nance, håbefuldt manuskriptforfatter

Du genkender instruktøren Darren Lancaster. Du har set alle hans tre film – adskillige gange – og du er en stor fan. Du har skrevet et par manuskripter og venter bare på at blive opdaget. Faktisk har du sendt dem alle til Darren i håb om, at han vil hjælpe dig.

Frank Beaumont, b-skuespiller

Du gør dit bedste, men du er bare ikke særlig god. Du vil gerne bidrage med noget til scenen.

Cathrine Zeta Jones, stjerne

Se godt ud og sig noget morsomt.

George Clooney, stjerne

Se godt ud, sig noget morsomt og præsenter de nominerede (ifølge handout).

Alicia Witt, casting assistent

Du forklarer, »En eksklusiv restaurant. Til stede er parret, instruktøren Justin og stjernen Naomi. Justin er ved at lave en film. Han er kendt, men sælger ikke billetter. Naomi er lig med box office succes. Hun mistænker, at Justin vil have en anden til hovedrollen og så videre... (som scenen i første del)«

De nominerede i kategorien Bedste kvindelige hovedrolle er:

Julia Roberts for Skilsmisse for begyndere

Meryl Streep for Den Polske Enke

Penélope Cruz for Eva

Alice Watts for Erindringernes manuskript

Nicole Kidman for Bekendelser

Oscaren for Bedste kvindelige hovedrolle går til:

Alice Watts!

prolog

[læses langsomt, med et strejf af mystik]

En mørk highway et sted i USA.

I det fjerne høres en rumlen.

Så oplyses vejstriberne af lyset fra en greyhound bus der langsomt kravler ud af mørket.

Alice Watts kigger ud i natten.

Hun er på vej mod Californien. Los Angeles. Hollywood.

På vej mod drømmen.

- men i mørket kan drømmen let blive til mareridt.

afbrydelse

[Prologen afbrydes efter sætningen, "men i mørket kan drømmen let blive til mareridt." og nedenstående læses med ivrig stemme]

Stop! Det er alt for dystert!

Vi skal have lys. Det skal være som en drøm.

Vi ser havet, vi ser byen i fugleperspektiv, zoomer og ser Hollywood-skiltet.

Vi flyver videre ned mod byen ad Beachwood Drive, drejer ad Hollywood Boulevard, og der holder bussen.

En stor gammel greyhound bus, der har krydset det halve land for at nå til dette - drømmens by!

Alice træder ud, slå ud med armene som Julie Andrews i Sound of Music. Hollywood her er jeg! Strygere mens hun beruset af øjeblikket drejer rundt om sig selv.

Og så klip til huset.